

Inclusiva-net #1

**Nuevas dinámicas artísticas en
modo web 2**

Textos del 1er Encuentro de la plataforma
Inclusiva-net

9 - 13 de julio de 2007

Dirigido por Juan Martín Prada

Medialab-Prado en Madrid

www.medialab-prado.es

ISSN 2171-8091

Edita: Área de las Artes. Dirección General de Promoción y Proyectos Culturales.
Madrid. 2007

© de esta edición electrónica 2007: Ayuntamiento de Madrid

© Textos e imágenes: los autores

ÍNDICE

[Prefacio](#)

Juan Martín Prada 5

[La “Web 2.0” como nuevo contexto para las prácticas artísticas](#)

Juan Martín Prada 6

[Isubmit, Youprofile, WeRank](#)

[La deconstrucción del mito de la Web 2.0](#)

Geert Lovink 23

[Telepatía colectiva 2.0 \(Teoría de las multitudes interconectadas\)](#)

José Luis Brea 39

[Deslices de un avatar: prestidigitación y praxis artística en Second Life](#)

Mario-Paul Martínez Fabre y Tatiana Sentamans 55

[Escenarios emergentes en las prácticas sociales y artísticas con tecnologías móviles](#)

Efraín Foglia 82

[El artista como generador de swarmings. Cuestionando la sociedad red](#)

Carlos Seda 93

[Procesos culturales en red](#)

[Perspectivas para una política cultural digital](#)

Ptqk (Maria Perez) 110

[Fósiles y monstruos: comunidades y redes sociales artísticas en el Estado Español](#)

Lourdes Cilleruelo 126

[Tempus Fugit](#)

[Cuando arte y tecnología encuentran a la persona equivocada](#)

Raquel Herrera 138

[Impacto de las tecnologías web 2.0 En la comunicación cultural](#)

Javier Celaya 149

[“No List Available”](#)

[Web 2.0 para rescatar a los museos libios del olvido institucional. Prototipo para el Museo Jamahiriya de Trípoli](#)

lamusediffuse 158

“Arquitecturapública”:

El concurso de arquitectura como interactividad de múltiples agentes

Maria Prieto 179

Laboratorio Live Media. Web 2.0 Y la necesidad de transmisiones estratégicas y flujos de imagen en directo

Andrew Colquhoun y María de Marías (Laboratorio Live Media) 192

Transnational Temps Presenta: Eco-scope

Andy Deck, Fred Adam y Verónica Perales 205

Fea y Rebelde

Fran Ilich 225

memoryFrames

Silvia Laura Carli y Andrea Wolf Yadlin 229

Imaginario colectivo y gestión pública descentralizada: Imaginario.Cc

Proyecto de investigación “Urbanohumano”

Domenico Di Siena 244

Meipi: sinergia entre redes digitales y redes físicas

Equipo Meipi 256

Realidades encubiertas

Peer Oliver Nau 266

Lectura activa: Story Engine (Motor de relatos)

Seth Ellis 273

Lector + +

Marina Zerbarini 279

Art Fiction. Snake Preview ¹

Curfew. Cinema. Discontinuity

Iñigo Cabo 287

PREFACIO

El conjunto de textos que se incluyen en este libro conforman una completa aproximación a las vías creativas y de investigación centradas en la exploración de las nuevas dinámicas sociales emergentes en la transición al modelo “web 2.0”.

La infinidad de puntos de vista y de líneas de trabajo que aquí se dan cita revelan muchas de las profundas transformaciones que hoy están aconteciendo en el pensamiento artístico y en la conciencia crítica en general.

En esta nueva fase de la sociedad conectada en la que se hacen ominipresentes términos como participación, contribución, cooperación o red social, descubrir qué hay de auténticamente emancipador en todo ello constituye un reto que parecen compartir la mayor parte de los trabajos aquí presentados. Las diferentes disecciones que en este libro se operan de esta segunda época de la Web evidencian dimensiones de ella cargadas de potenciales y nuevas oportunidades en todos los órdenes, promesas que, con toda seguridad, la imaginación crítica y el pensamiento creativo ayudarán, poco a poco, a que veamos realizadas.

Desde el equipo de coordinación del I Encuentro Internacional Inclusiva-net agradecemos a los participantes en este libro su contribución, así como a todos los asistentes al encuentro, que hicieron posible el establecimiento de un espacio dialógico enormemente activo y cuya presencia colectiva seguirá resonando en las páginas de este libro.

Juan Martín Prada

Director de Inclusiva-net

LA “WEB 2.0” COMO NUEVO CONTEXTO PARA LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

Juan Martín Prada

LA LÓGICA INCLUSIVA DE LA “WEB 2.0”

El modelo económico de la llamada “web 2.0” está basado en la promoción del deseo de compartir e intercambiar, tratando de extraer beneficio de la colaboración voluntaria de sus propios usuarios y de sus potenciales para la recopilación y puesta en circulación pública de datos. Las nuevas empresas que operan en la red centran su papel en la promoción de comunidades de cooperantes y en la gestión del acceso a los datos y archivos aportados. Un modelo de negocio que tiende cada vez más no a vender producto alguno al consumidor, sino éste al producto, integrando al usuario y a sus archivos aportados dentro del propio servicio ofertado.

El usuario y sus aportaciones son hoy el contenido principal distribuido en las redes. Se canaliza con ello, y como fuerza económica, el propio deseo de la multitud de usuarios de formar parte de redes sociales, de compartir y hacer públicos sus intereses, de dialogar, de comunicarse, de expresarse públicamente, de sentirse útil, de cooperar. Es decir, que la explotación (si es que podemos entender que algo así hoy sucede en el campo de las redes) lo sería de la propia capacidad de los usuarios de producir sociabilidad y de su deseo de hacerlo. Ahora el usuario mismo (y no tanto sus necesidades) es el verdadero origen y destino del nuevo desarrollo tecnológico.

La lógica inclusiva de la “web 2.0” se basa en un principio elemental: cuantos más usuarios, mejor será una determinada aplicación o red social, es decir, que hay valor en el volumen, que lo cuantitativo deviene cualitativo en esta fase segunda de la red. Y siendo lo cuantitativo uno de los elementos clave de la producción actual, se entiende que el empeño de las nuevas empresas de la “web 2.0” sea generar la necesidad de pertenencia y participación, de suscitar la necesidad de vincularnos a un grupo, a una comunidad digital, de colaborar y aportar cosas para compartirlas en las nuevas redes sociales (ya sean vídeos, fotografías, comentarios, etc.). Pero hay que tener muy en cuenta que incluso los que no quieran colaborar en la conformación de esos gigantescos repositorios colectivos lo harán colateralmente por medio de su uso, incrementando involuntariamente el valor de las aplicaciones que los gestionan, al ser sus itinerarios de uso ofrecidos como datos orientativos para otros usuarios (por ejemplo, en muchas webs se señala como información

relevante para orientar a un usuario qué productos compraron otros después de adquirir un producto determinado, qué otras cosas les interesaron, etc).

De forma que el patrón de funcionamiento de la “web 2.0” se basa en cómo conseguir añadir al usuario a la información disponible. Por eso se ha dicho en tantas ocasiones que hoy todos estamos deviniendo componentes del software o “software biónico”, que las aplicaciones web “tienen a la gente dentro”. La comparación de la “web 2.0” con aquel autómatas del s.XVIII que jugaba al ajedrez gracias a una persona que se ocultaba en su interior) se hace un símil recurrente¹.

El “input” de la nueva web son los propios usuarios, lo que, sin embargo, no quiere decir que la posesión de las bases de datos que éstos generan sea abierta. Si bien en su mayoría son utilizables libremente, la propiedad, sin embargo, es de la propia empresa que la gestiona así como la potestad de qué hacer con ella en el futuro. Algo que no deja de suscitar intensas críticas, barruntándose el desarrollo inevitable de un intenso movimiento paralelo al “free software”: el movimiento “free data”.

Que el eje central de la “web 2.0” actualmente sea la producción y gestión de redes sociales nos demuestra que producción social y producción económica coinciden en ella. Las empresas de la nueva web tratan de producir vida social, relaciones humanas, en una rentabilísima estrategia de indistinción entre lo económico, lo afectivo, lo político y lo cultural. El diseño de formas de relación humana se convierte en la base instrumental de la producción. Los nuevos negocios son ahora los de la nueva economía de lo inmaterial.

La promoción de experiencias colectivas de usuario, el fomento de interacciones afectivas entre los participantes y el hacer posible la agregación de información procedente de esas redes basadas en comunidades de afinidad ha exigido el desarrollo de inmensos esfuerzos en el avance del “*software social*”, es decir, aquél orientado a gestionar las necesidades y potenciales de agregación de datos, intercambio e interacción comunicativa de los usuarios en las nuevas redes sociales “on line”.

A este respecto, la identificación de la obra artística como “software social”, tan propia de lo que podríamos entender con el término “net.art 2.0” incidiría, precisamente, en la idea de que la práctica artística más comprometida tendría como una de sus prioridades orientarse a la reconfiguración de las formas en las que se dan las interacciones personales y sociales en la actual red Internet. Por

supuesto, muchos de los principios de lo que se vino a denominar de forma más o menos inadecuada como “Estética relacional” encuentran, de hecho, en el ámbito de las nuevas redes, uno de sus mejores campos posibles de desarrollo en el futuro.

PODER 2.0

Con el proceso de envolvimento e inclusión de los individuos en los sistemas de producción económica y de subjetividad que son propios de la web las nuevas formas del poder tratan hoy de organizar la totalidad de la vida, procurando que la acción de su ejercicio sea integral. Ahora, en la sociedad-red, el poder se funde con la vida, se hace abstracto, no se ejerce ya sobre los individuos, sino que más bien éste circula por ellos (todos de forma más o menos consciente lo hacemos circular) con lo que parece lógico que los dispositivos del ejercicio de poder más eficaces estén basados en lógicas participativas, en flujos de actividad social.

Frente a los intentos de homogeneización, de tratar a todos de igual forma, la lógica económica de la “web 2.0” se fundamenta en diferenciar y singularizar todo procedimiento o permitir que cada cual lo singularice a su manera. Lo que se pretende es conseguir que no haya nada ante lo que podamos situarnos en contra, haciendo sobreabundante la oferta de la libre elección, de la libre decisión. Se trata de la proliferación de constantes juegos estratégicos de libertades e iniciativas personales. El sistema busca corresponder a la multiplicidad de singularidades que conforma la multitud conectada sometiéndola a través de su conversión involuntaria en transmisora de las nuevas formas del poder.

No obstante, en esta fase segunda de la web deberíamos hablar no tanto de poder sino de relaciones de poder, pues el dominio no es aquí una relación unilateral, sino que opera a través de juegos de poder móviles, inestables, basados en difusas estrategias de circulación y transmisión de libertades e iniciativas particulares.

Incluso podríamos afirmar que en el contexto de la nueva cultura de la participación digital la política sólo puede concebirse de forma adecuada como la organización de las interacciones sociales. Por ello, idealmente, el más adecuado modelo político sería el inherente a la propia multitud conectada, autoorganizando sus interacciones en un ejercicio pleno de sus posibilidades de decisión y participación. La autonomía de la política, como noción que implica separación o representatividad, dejaría así de tener sentido. Un modelo político y social que empezaría a tomar cuerpo hoy en esas formas de organización distribuida en red, en la multiplicidad de las

singularidades conectadas, caracterizado por ese hálito spinoziano el que el ser se construye a través del deseo, del placer de vivir.

LA CREATIVIDAD “AMATEUR”

Si echamos la vista atrás, a los primeros momentos de la red Internet, los contenidos que en ella se ofrecían eran generados por proveedores profesionales que incorporaban informaciones diversas en sus *websites*, mientras que los usuarios eran, fundamentalmente, consumidores de esa información. En la “web 2.0”, por el contrario, muchas plataformas de servicios, como *Myspace*, *You tube* o *Flickr*, por ejemplo, permiten a sus usuarios participar en comunidad colaborando y compartiendo archivos, fotografías, videos, etc. incluso trasformándolos y reeditándolos (es el caso de *Jumpcut*, por ejemplo) de forma que los usuarios no son ya sólo consumidores de información sino también proveedores, ellos mismos, de contenidos. Con lo que la “web 2.0” sería esa web “para” el usuario a la vez que generada “por” los propios usuarios, bajo la consigna de que cualquiera de sus servicios mejoran cuanto más gente los use. Tanto los grandes blogs para subir fotografías y videos como el desarrollo inmenso de las plataformas “do it yourself” que proliferan en la red se han convertido en catalizadores esenciales de este proceso.

Y que toda persona pueda ser productora y distribuidora de materiales visuales y audiovisuales de todo tipo ha desencadenado todo un imparable e intenso proceso de “amateurización” de las prácticas creativas que estadísticamente forman ya una parte muy importante de los contenidos disponibles *on line*. Proceso que se enfrenta claramente al profesionalismo que caracterizó al siglo XX en todas sus facetas. En este contexto, aquella concepción del individuo como lugar exclusivo del “talento artístico” y la correlativa supresión de éste en la “gran masa” ha dejado de tener sentido alguno, formando parte de un pasado cada vez más superado, tras la extrema atenuación de toda división del trabajo (y en la que Marx veía, precisamente, la causa principal de aquella supresión).

Indudablemente, muchas esperanzas han estado siempre centradas en la conversión de los consumidores en productores de medios. Para el Guy Debord de las *Tesis sobre la revolución cultural*, por ejemplo, no cabía posibilidad para la libertad en el empleo del tiempo sin la posesión de los instrumentos modernos de construcción de la vida cotidiana, y sólo a través de su uso, afirmaba, se podría pasar “de un arte revolucionario utópico a un arte revolucionario experimental”².

Por otra parte, la conversión de la multitud en agente autónomo de producción propuesta por Hardt y Negri también se encauzaría tratando de lograr su libre acceso y control de los medios primarios de producción biopolítica y, por tanto, de producción de subjetividades, es decir, el conocimiento, la información, la comunicación, los afectos, lo que, en definitiva, constituye los principales elementos del tejido de la producción hoy en día.

Asimismo, hay que tener muy en cuenta que sólo una parte cada vez menor de las innovaciones estéticas tienen lugar ya en el entorno de relaciones profesionales e industriales. Pues muchas de esas innovaciones estéticas acontecen en la “fábrica social” que conforman los usuarios, es decir, después de la producción industrial³. Se ha hablado, por ello, de un emergente proceso de “democratización de la innovación”⁴, o de una “innovación abierta”⁵, relacionada con la fórmula “customer-made” y que implica la activa cooperación entre empresas y usuarios en la producción de mercancías y servicios. Lo que está aconteciendo es, así, la conversión de los consumidores en productores de determinados productos, haciendo coincidir a consumidores y productores, esto es, generando “prosumidores”.

Ciertamente, la contradicción entre productores y consumidores no es inherente a los actuales medios digitales. Y donde esta contradicción carece ya de sentido alguno es, más incluso que en el campo creativo, en el informativo. Bastaría referirnos al fenómeno blog, el ejemplo, desde luego, más claro de la emergencia de una “amateurización” masiva de la producción de información y opinión. Ya prácticamente ninguno de los grandes medios de información excluyen alguna sección de blogs o incluso de lo que algunos han denominado “periodismo ciudadano” o “periodismo participativo”, proliferando espacios como *Wikinews*⁶, donde las informaciones y artículos son escritos por los propios lectores, y donde ellos pueden decir qué noticias quieren que sean cubiertas.

Sin embargo, son muchos los que ven en esta hegemonía cada vez mayor de lo “amateur” un peligro, considerando el modelo cultural de la “web 2.0” como el de una olocracia, es decir, como un gobierno de la muchedumbre, como una de las formas específicas de degeneración de la democracia⁷. Posicionamientos en los que subyacería aquella sospecha acerca de que la sociedad, pese a tener a su disposición todos los medios, no tenga nada que decir, o, lo que es peor, que sea “incapaz de hacer el necesario uso social de ellos”⁸. Sin embargo, frente a estas

consideraciones, sólo parece sensato ver el campo de la participación abierto por la evolución de las redes como un horizonte cargado de posibilidades para hacer realidad la consecución de muchos de los objetivos sociales y políticos que tanto Debord como Enzensberger, entre otros muchos, plantearon hace décadas. Es más, podemos afirmar que, posiblemente, la web haya llegado hoy a una primera fase de un auténtico cumplimiento de sus posibilidades comunicativas y sociales, a vislumbrar un primer atisbo de lo que podría llegar a ser algún día la constatación de aquella consigna de Dan Gillmor que identificaba al “nosotros” con “los medios” (*“We, the media”*)⁹.

A nivel político, el nuevo paradigma colaborativo de la fase segunda de la web que protagoniza esa multitud conectada que se expresa y comparte en las redes es uno de los más claros pasos hacia la existencia efectiva de un modelo social que considera a la democracia de la multitud (siguiendo muchas de las propuestas de Occam, Marsilio de Padua o Spinoza, entre otros) como la forma absoluta de la política. Aceptando este posicionamiento, la multitud conectada, infinita multiplicidad de singularidades activas, podría ser considerada, en sus potenciales más emancipatorios y creativos, como el origen de una política no “sobre” la vida sino “de” la vida, es decir, una clara muestra de la introducción de “la potencia de la vida”¹⁰ en la política.

Multitud conectada que no es, en ningún caso, amenaza alguna para el individualismo, pues su conformación no supone homogeneización. Es una multitud que nada tiene que ver con aquel concepto de “masa” con el que operó una parte importante del pensamiento político en épocas pasadas. Por el contrario, debemos considerar a su presencia como la posibilidad de resistencia más eficaz y prometedora ante los intentos de unificación indiferenciadora, de destrucción de la singularidad individual que siempre han pretendido los medios tradicionales de comunicación de masas.

Resulta inevitable, no obstante, reconocer que la producción creativa “amateur” está plagada de repetición e imitación, que las muestras de singularidad en ella son siempre estadísticamente ínfimas en relación al número de los intervinientes. Pero tras la repetición y lo carente de interés debemos ser capaces también de ver la vitalidad que subyace en esa explosión de creación libre y compartición pública así como a imaginar con esperanza blochiana lo que ella promete. Pues no parece en nada estéril esa intensificación del ejercicio creativo por parte de todo el mundo,

de la independencia de sus producciones de cualquier contexto profesional de receptores y de toda forma de interés retributivo que no sea el que corresponde a su puesta en circulación pública de forma gratuita.

Se abre en la red todo un nuevo campo de oportunidades “sociales” que surgen de los potenciales creativos y comunicativos que toman cuerpo en la infinidad de redes sociales y cooperativas que conforman la “web 2.0”. Esta progresiva indiferenciación entre emisores y receptores de información supone, ante todo, que tanto la producción de representación como la ordenación y organización de los contenidos no es un monopolio ya de los sectores profesionalizados.

Es posible que, antropológicamente hablando, lo más relevante sea que la mayor parte de esas imágenes y videos que vemos en los “fotoblogs” y “videoblogs” no son posibilidades de mundos, ni variaciones de éste, ni extensiones, sino imágenes del que habitamos ahora, imágenes de nuestra vida en el mundo, vida que en sí misma busca intensificarse a través de permanentes autorrepresentaciones y registros visuales de su acontecer y goce. Millones de fotografías y vídeos de todo tipo de cosas y momentos escapan de la antigua privacidad de álbumes privados para encontrarse con millones de personas con los que generar comunidad de asistentes a una representación que es, en el fondo, también la de sí mismos.

Cada fotografía, cada vídeo que se “sube” a la web, es una pequeña muestra de la vida de sus propios autores, que al compartirla trata de contagiar a otros su entusiasmo, quizás pretendiendo, más que comunicar públicamente experiencia alguna, conseguir efectuar una cierta “comunidad” con otros muchos en la vivencia que se comparte a través de ese archivo. Pues toda expresión de vida, especialmente toda imagen del disfrute, buscará siempre la conformación de la figura colectiva de su experiencia, y es ahora el momento en el que esto se hace absolutamente posible.

En este nuevo contexto, la crítica más efectiva sólo puede ahora ser pensada en términos de creación de algo nuevo, como producción de imaginarios alternativos. Pues deberíamos reconocer, incluso, que sólo podemos ya interpretar el mundo transformándolo, recreándolo. Propuesta cuyos fundamentos más nítidos los encontraremos, sin duda, en Foucault, para quien la resistencia política, conceptualizada sólo en términos de negación, representaría sólo una forma mínimamente efectiva. Por el contrario, la resistencia él la entendía como la creación de nuevas formas de vida, de una nueva cultura, en donde las minorías deberían

afirmarse “no sólo en tanto que identidad, sino en tanto que fuerza creadora”¹¹. En gran medida, las propuestas de Hardt y Negri siguen esas mismas pautas marcadas por Foucault. También ellos plantean el desarrollo de una base ontológica alternativa, centrada y soportada por las prácticas creativas y productivas de la multitud, pues su poder constituyente sería el producto de su imaginación creativa y configuradora de su propia constitución¹².

Es indudable que el desarrollo de las posibilidades participativas de la web actual ha permitido la construcción de nuevos circuitos de valor y de significación cargados de gran autonomía creadora y de una notable capacidad subversiva. Los potenciales creativos de la diversidad de la multitud conectada guardan un inmenso potencial que empieza ya a activarse. Y ello aunque formen casi todos los ofrecimientos a la participación de la web actual de un estudiado sistema de gestión económica. Pues resulta incomparablemente más importante en la nueva fase de la web lo que pueda dejarnos el desarrollo de esa inmensa fuerza a crear y compartir que lo que pueda obtener el parasitismo empresarial sobre ella.

Sin embargo, muchos detractores de la “web.2.0” ven en ese interés por las imágenes, videos, experiencias narradas, opiniones o vida privada de los otros lo mismo que ya sucedía con el fenómeno “Gran hermano” televisivo. Una cierta pasión por aquello que no vale la pena que sea leído, visto o escuchado, que estaría llevando a la red a llenarse del registro de los acontecimientos más irrelevantes, en una lógica aplastante del “you are the information”.

Desde luego, lo que sí que está teniendo lugar es un abandono voluntario de la privacidad en todos los órdenes, quizá por que cada vez somos menos capaces de entenderla y valorarla al ser cada vez más inexistente en nuestras vidas. Hoy la multitud de usuarios de las grandes plataformas web participativas colocan sus vídeos y fotografías de los acontecimientos más personales haciéndolas públicas, sin encontrar ningún inconveniente, sino más bien un seguro disfrute, en esa acción de permitir el acceso a las imágenes de su vida privada a cualquiera que se las encuentre o las busque. Algo que quizá podríamos explicarnos como un cierto efecto de una nueva fase de un proceso de exteriorización: si McLuhan ya señaló en los años 60 que el hombre estaba empezando a llevar su cerebro fuera de su cráneo y sus nervios fuera de su piel¹³ y a lo que siguió la ingente exteriorización de la memoria a través del desarrollo de los sistemas personales de almacenamiento digital, hoy esa exteriorización da un nuevo paso, al emplear

el usuario como almacén sistemas de memoria que ni siquiera posee, es decir, las memorias colectivas de las grandes plataformas de la “web 2.0” que se convierten en gigantescos archivos que echan abajo ya cualquier relación de necesidad o dependencia entre la intimidad y el espacio privado o de acceso restringido.

Por otra parte, el hecho de que mucha de la producción visual que se disfruta y comparte en las redes no sea realizada por profesionales de los campos de la imagen supone un nuevo reto de inigualable importancia al campo de la creación “no amateur”. Podríamos decir que hoy se anuncia un cierto modelo cultural que Rousseau parecía proponer en su *Carta a d’Alembert* (1758) cuando animaba a que la fiesta pública reemplazase a las representaciones teatrales: “Plantad en medio de una plaza un poste coronado de flores, reunid ahí al pueblo, y tendréis una fiesta. Haced todavía algo mejor: dad como espectáculo a los espectadores; convertidlos a ellos mismos en actores”¹⁴.

¿ARTE 2.0?

Reconocer la actualidad hoy de aquella propuesta de Rousseau no quiere decir, en absoluto, que el papel del artista se haya disuelto en el flujo infinito de imágenes y producciones visuales no pretendidamente artísticas o puramente “amateur”. Lo que sucede es que las diferencias posibles entre “arte” y “no arte” en el campo de las redes parecen sólo matizables ya en términos de la intensidad con la que cada creación revela y expande los aspectos y potenciales esenciales del vivir y de la conciencia crítica posibles en esa multitud conectada.

El pensamiento artístico más efectivo no se limitaría meramente a formar parte de la expresión de la vitalidad de la multitud productora, sino a generar las más intensas evocaciones de la infinita riqueza de diferencias que conforman la multitud conectada a la vez que a evidenciar la multitud que subyace en cada sujeto singular. En este sentido, si la multitud “on line” está conformada por infinitos sujetos que como los átomos se mueven y encuentran según “clinámenes siempre intempestivos y excepcionales”¹⁵, puede que sea una misión esencial de las prácticas artísticas el mostrar los potenciales emancipatorios que, aún dormidos, subyacen en la excepcionalidad y singularidad de esos clinámenes.

Lo que podríamos denominar como “arte” en el contexto de la “web 2.0” es, en definitiva, lo que más nos haría creer en los potenciales de la multitud conectada, en sus posibilidades para la producción libre de pensamiento crítico y de vida nuevas.

Por todo ello, el arte, esa óptima forma de resistencia en el contexto de las nuevas redes, sería una anticipación extrema del poder constituyente de la multitud. Es decir, el mundo que la multitud puede construir se anticipa en el que conforman las mejores propuestas artísticas, manifiestos siempre de la exigencia del pensar interpretativo, de la comunicación crítica y significativa. A través de las propuestas artísticas de mayor interés siempre se operaría, cuando menos, un conato de reconfiguración poética de las interacciones sociales en las redes.

Por todo ello, uno de los aspectos esenciales en la valoración del interés mayor o menor de las producciones creativas 2.0 sería el grado de intensidad con el que las creaciones expresan y anticipan una forma de “libertad liberada” frente a la libertad como mera estrategia de actuación empresarial y que, en definitiva, es a la que se somete la mayor parte de la producción creativa “amateur”. De esta forma, el éxito de una determinada propuesta artística en el contexto “Web 2.0” dependería, pues, de su capacidad para evocar en el interior de la singularidad de esa producción concreta que es la propuesta artística no sólo lo abstracto de la vida de un espacio global sino, sobre todo, las tensiones de renovación y transformación, de crítica, de goce, de más libertad y de más singularidad que son inherentes a la multitud conectada.

Con lo que en ningún caso podemos pensar en la idea del arte en las redes como elemento trascendente a la vida, sino al contrario, como elemento que es capaz de internarse en ella, de afirmar la existencia y el poder de la diferencia, de la excepcionalidad de cada uno de los infinitos elementos que conforman la infinidad de vidas conectadas, al tiempo que como aquello que evidencia lo común que subyace a todo ese mundo de singularidades: una necesidad de vivir más plenamente, de más expresión compartida y solidaria, de una vida conciliada con la de los otros no por la vía de la homogeneización sino por la del disfrute de las diferencias. Llegar a la evidencia de ese “común” a través precisamente de la celebración y consignación de las infinitas singularidades es, de alguna manera, avanzar en una forma de resistencia que anticipa lo que se enuncia en la consigna “Otro mundo es posible” y que, como decía Negri, implica “un éxodo que va hacia nosotros mismos”¹⁶

REDES SOCIALES Y AFECTIVIDAD

En esta fase segunda de la web vemos cómo las interrelaciones vitales son plenamente productivas económicamente. Se hace necesaria la puesta en marcha de una nueva teoría del valor, pues la nueva economía informacional, de producción

de redes sociales, se centra en un trabajo cada vez más inmaterial, basado casi siempre en la producción afectiva, en la manipulación y gestión de afectos y socialidad. Con lo que sería posible afirmar que la naturaleza de los mecanismos de producción de subjetividad colectiva son ya hoy intrínsecamente afectivos. Es por ello que en la aprehensión emotiva de las relaciones sociales se le presuponga a las nuevas industrias culturales y del entretenimiento tanto su mayor capacidad transformadora de lo social como su más importante potencial lucrativo. De ahí que, en gran medida, los proyectos artísticos que exploran el mundo de las redes sociales, los lugares y las formas en las que se producen los encuentros, diálogos e intercambios en internet sean, en el fondo, aproximaciones a los problemas surgidos en torno a la naturaleza afectiva de la producción biopolítica.

Apenas parece posible cuestionar que en el contexto de la sociedad conectada la posibilidad para una resistencia política eficaz debe ser planteada en la apropiación y reconocimiento del potencial emancipatorio de los principios que forman parte esencial de la dinámica productiva biopolítica como el afecto, la cooperación o la amistad. Conseguir rescatarlos de su domesticación empresarial es misión de la nueva resistencia, que debe hacer patente el potencial que contienen para la producción de nueva comunidad, para la generación de una activa puesta en marcha del principio de lo común. Y puede que la creación artística (no olvidemos que tradicionalmente la experiencia estética ha sido considerada como afectividad pura) sea uno de los mejores medios para perpetrar este rescate.

FILTRADO Y “TAGGING”

Participación y sinergia en tiempo real es lo que idealmente ofrecería la nueva fase de la red, es decir, amplificar los potenciales de conocer: nadie lo sabe todo, todos, conjuntamente, pueden saberlo todo. Un importantísimo paso adelante del conocimiento colectivizado, mutualizado. Es la llegada de una fase de “cointeligencia” ampliada, de la producción recíproca de saberes entre infinitas personas, de un desarrollo cooperativo multitudinario y de la posesión cada vez más abierta del conocimiento, encauzado todo a través de sistemas inclusivos, no diseñados para privar a nadie de la posibilidad de contribuir. Indudablemente, los iluminadores potenciales del “general intellect”¹⁷ no son sino los de una teleología de lo común fundamentados en el intercambio lingüístico y la cooperación.

Se derivan de todo ello continuos intentos de aplicar el modelo del software libre a cualquier campo de la creación y del saber¹⁸ y tampoco son escasas las

exploraciones en torno a la “Commons-based peer production”¹⁹, es decir, el estudio del modo de producción basado en la cooperación de agentes autónomos, en la coordinación de la energía creativa de un inmenso número de personas, en la que se unen los esfuerzos y el goce de una multitud de singularidades, y en la que cada uno de sus miembros tiene capacidades distintas, conocimientos muy diferentes, propiedades que se suman y complementan creativamente las de los otros.

Pero más que en el campo de la creación colectiva, las exigencias de aplicación de estos modelos cuando la cantidad disponible de datos de todo tipo que circulan en la red es tan enorme hacen mucho más relevantes las tareas de identificación, filtrado y jerarquización de la información disponible. De hecho, aplicar en esta dirección los potenciales de la cooperatividad inherente al sistema de la multitud conectada y canalizarlos mediante herramientas y aplicaciones concretas es uno de los fundamentos operativos principales de la “web 2.0”. Pues no debemos olvidar que lo podemos entender por esta fase dos de la red consistiría tanto acerca de “contenido filtrado por el usuario” como de “contenido generado por el usuario”²⁰. Es decir, su eje de actuación principal sería la implementación de estrategias que permitan que la propia “inteligencia colectiva” actúe como filtro y motor para la organización eficaz de la información disponible, y que pueda ser útil dicha ordenación no sólo para los flujos mayoritarios que se dan en la red, sino también para los más particulares y específicos. Un paso el que va del trabajo de ofrecer “datos” a proveer “metadatos” que explicaría también la complementariedad de los conceptos de “web 2.0” y web semántica, basada en la incorporación de todo tipo de metadatos (descriptores, identificadores, etc.)

El carácter esencial en la “web 2.0” de actividades como categorizar, etiquetar, marcar, votar, puntuar, etc. hace que sobre las formas de ordenación de los datos de la cultura de las redes se haya abierto una de las vías de trabajo de mayor interés en la creación artística on line. Y de todas las vías iniciadas en la tematización artística de los modos de filtrado, identificación y valoración de datos, las de mayor interés parecen las centradas en la práctica de “etiquetado” o “tagging”, vía que podríamos ejemplificar con algunas de las iniciativas de Les Liens Invisibles o Jonathan Harris, entre otros muchos autores²¹.

Indudablemente, la relación entre imágenes y términos identificadores o “tags” enlaza en el campo de la teoría del arte contemporáneo con una relación ya antigua entre imagen y palabra, también entre obra y título. La problemática de las relaciones establecidas entre texto e imagen que fue esencial en las propuestas del

arte conceptual son activadas de nuevo por la nueva dinámica del “tagging”, como práctica de ordenación social de los elementos visuales de la cultura.

¿BLOG ART?

Un elemento clave de muchos blogs es que vida personal, información y opinión no tienen separaciones. Entre sus más interesantes potenciales está su capacidad de crear colectividad a través de recursos y posiciones en muchos casos meramente autobiográficos, es decir, a través de una subjetividad expresada, compartida y comentada. El fenómeno blog es seguramente la más clara vuelta al yo y a la propia subjetividad en el campo de los medios, la activación de una cierta “egología”. Se trata de reclamar una democratización de las posibilidades del yo expresivo, de la subjetividad que se hace pública, que se muestra y exhibe, como catalizadora de otras muchas voces interiores que se animarán a seguir ese ejercicio de un yo, dando palabra pública a la conciencia personal que se expresa y se investiga, que se ensaya en la escritura, en la colección e interrelación de cosas y aspectos que le interesan.

Obviamente, muchos de los aspectos propositivos, creativos y expresivos del fenómeno blog hacen que sea frecuente que algunos de sus autores definan a sus bitácoras como propuestas artísticas en sí mismas. Desde luego, muchos blogs evidencian cualidades creativas y poéticas extremas, que hacen de ellos mucho más que sistemas alternativos de expresión y comunicación personal e interpersonal. En realidad, los casos más interesantes serían verdaderos ejemplos de las posibilidades del pensamiento artístico para actuar en la reconfiguración de los modelos de práctica comunicativa y de crítica cultural y social de las redes. En muchos de ellos se demuestra la inmensa capacidad de la actividad poética para efectuar, a través de la exigencia interpretativa que es propia de las obras de arte, una intensa y eficaz crítica a los procesos actuales de inclusión del sujeto en la sociedad de los medios interconectados. Por supuesto, la perversa ironía que caracteriza a la mayor parte de las propuestas del “blog art” colabora activamente en la suspensión (e incluso subversión) de las expectativas más arraigadas acerca de las interacciones comunicativas que consideramos informativas, normales o útiles en el campo actual de las redes. Propuestas las del “blog art” que no dejarán tampoco de plantear intensos cuestionamientos acerca de si el mundo es, como muchos blogs parecen mostrar, en su extrema intensificación de la presencia de un ego, correlato de aquello que “percibo yo”, “siento yo”, “creo yo”.

Una de las vías del “blog art” que más interesantes resultados ha proporcionado hasta ahora ha sido la centrada en el estudio del régimen temporal propio del blog. Desde luego, sólo desde el campo de las proposiciones artísticas podríamos entender, por ejemplo, el grado extremo de sometimiento de la vida al registro temporal que se muestra en proyectos como “Obsessive Consumption”²² de Kate Bingaman (2007) o el titulado “Eat 22”²³ de E. Harrinson (2007). Dos ejemplos para evocar al ya enorme conjunto de propuestas de blogs límite sólo comprensibles desde la perspectiva que aporta la tradición del arte conceptual y que apuntan a la complejidad inherente a la relación temporal que se establece entre el blog, el sujeto que coloca un “post” y sus lectores, y que no es otra que la propia vida en el registro compartido de su devenir temporal. Proyectos que insistirían en el hecho de que somos fundamentalmente tiempo compartido (y hoy ya mediáticamente exhibido y registrado). Por todo ello, del “blog art” no podríamos decir que es tanto la experimentación de un nuevo medio sino del artista mismo en él (y ante la mirada de muchos otros).

LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA RECONFIGURACIÓN DE LAS INTERACCIONES COMUNICATIVAS

De especial valor parece la creatividad orientada a la producción de dispositivos cooperativos de activación y desarrollo de comunidades, de medios para una comunicación libre del parasitismo de las empresas que dominan hoy la web. De hecho, muchos de los proyectos más interesantes que podemos identificar dentro del amplio grupo de las prácticas artísticas están centrados en la promoción del dominio público mismo, en cómo hacer posible nuevas formas de provisión voluntaria de mercancías públicas que sean comunicativa y experiencialmente significativas.

Pues si la creación artística tradicionalmente se ha definido, entre muchas de sus posibles acepciones, como experimentación crítica en el lenguaje o invención de lenguajes nuevos, puede que también en este sentido sean muchas sus capacidades no evidenciadas aún para la reconfiguración de las interacciones comunicativas que el nuevo activismo político digital reclama, siempre que partamos del convencimiento de que es posible solucionar muchos de los problemas sociales y políticos de las nuevas sociedades a través del desarrollo de una comunicación pública diferente. Es razonable pensar que en los potenciales para generar interpretación que son propios de las mejores prácticas artísticas radique una valiosísima capacidad para disminuir los efectos de la colonización de la

comunicación por parte de los intereses económicos de las grandes empresas de internet.

Y puede que el pensamiento crítico propio de las prácticas artísticas pueda ayudarnos enormemente para entender mejor qué podemos considerar como verdaderamente social respecto a unas nuevas tecnologías y aplicaciones que, como ocurre en el contexto de la “web 2.0”, se nos presentan siempre como medios netamente sociales.

Se hace evidente, en las más interesantes propuestas de los nuevos comportamientos artísticos “on line” que el arte puede hacer que parte de la información y datos que circulan por las redes puedan ser no sólo consumidos, sino debidamente situados en relación a sus elementos existenciales. Es decir, uno de los compromisos de la mejor creación artística en el contexto de la “web 2.0” sería el diseñar nuevas vías para llevar el modelo de la experiencia interpretativa propia de las prácticas artísticas al campo de la interacción social y comunicativa. Parece así conveniente que pensemos intensamente en las posibilidades de éstas de cara a una recomposición ecológica de la comunicación²⁴. Lo que no sería sino un nuevo intento, pues, de superar el encarcelamiento en el proceso de la comunicación continua pero banal propia de los medios de masas, y también, por otra parte, de una redefinición de aquella negativa a la comunicación que Theodor Adorno considerara como medida de verdad de las obras de arte en un sistema cultural donde la comunicación está organizada por medio de la manipulación para producir un efecto, donde aquélla sólo tendría una existencia enajenada²⁵.

Es por todo ello esperable que hoy ya no sean pocas las propuestas artísticas centradas en las formas de funcionamiento de las nuevas redes sociales digitales. Su intención es tematizar las formas en las que se opera la normalización de los juegos de lenguaje y de las interacciones comunicativas en general. Es decir, cómo se lleva a cabo la apropiación económica de la libre comunicación y de los deseos de cooperación, poetizando sobre el truncamiento del ideal de la interactividad (que sólo podríamos figurarnos adecuadamente como un darse lingüístico al otro, como un intercambiar lo que no se tiene, es decir, lo que uno es). El gran reto de la creación artística sería, por tanto, la construcción, en las dinámicas transfronterizas de presencias humanas en los entornos de redes, de flujos de valor y sentido independientes de las lógicas de los mercados y de los intereses corporativos.

Y que en las más recientes propuestas artísticas en las redes veamos tanta ironía y, por supuesto, mucha más crítica que optimismo, se explica por el simple hecho de que la “web 2.0” corporativamente se nos ha presentado como un campo idílico de felicidad, de amistad, de compartición, de comunicación incrementada hasta el infinito. Definida la evolución de las redes hoy mediante esos principios se quiere presuponer en todo momento en ellas una neutralidad ideológica a cuya aceptación las actuaciones artísticas más críticas van a oponerse una y otra vez. Haciendo coincidir sus tematizaciones con formas específicas de funcionamiento de la propia “web 2.0” su exigencia de interpretación es, en última instancia, el requerimiento de una reflexión interpretativa, crítica y política de las formas en las que la red opera así como de los mecanismos de mediación y control de la socialización que ella predispone.

Y es más que probable que en los valores interpretativos de las nuevas prácticas artísticas “on line” radique una importante posibilidad de oponerse a que desaparezca la conciencia de lo real como espacio de oposiciones y fricciones, conciencia cada vez más imposibilitada al velarse todo en una continuidad telemática que, enunciada mediante principios y promesas siempre vinculadas a la comunicación, a la participación, a la expresión y, en definitiva, a la emancipación, impiden la percepción ya de contradicción alguna. Esta pretensión explicaría que una finalidad bastante recurrente de las prácticas artísticas sea, precisamente, el de revelar qué intereses albergan esos elementos empresariales mediadores, cómo consiguen regular las interacciones comunicativas en las redes además de meramente hacerlas osibles.

NOTAS

1 Me refiero al falso autómatas conocido como “El Turco”, construido en 1770 por Wolfgang von Kempelen (1734–1804).

2 Guy Debord, “Tesis sobre la revolución cultural”, en Textos situacionistas sobre arte y urbanismo, La Piqueta, Madrid, 1977, p. 122.

3 Véase Johan Söderberg, “Reluctant revolutionaries – the false modesty of reformist critics of copyright”, [en línea]. Journal of Hyper(+)drome. Manifestation. Dirección URL: http://journal.hyperdrome.net/issues/issue1/soderberg.html#_ftn16. [Consulta: 20 de julio de 2007].

4 Véase Erik von Hippel, Democratizing Innovation, MIT Press, 2005.

5 Véase Henry William Chesbrough, Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology, Harvard Business School Press, 2003.

6 http://en.wikinews.org/wiki/Main_Page. [Consulta: 20 de julio de 2007].

7 Véase en relación a estos aspectos, el libro de Andrew Keen The Cult of the Amateur: How Today's Internet is

Killing Our Culture, Doubleday/Currency, New York, 2007.

8 Hans Magnus Enzensberger, "Constituents of a Theory of the Media", en John Thornton Caldwell, Theories of the New Media, The Athlone Press, London, 2000. p. 68.

9 Véase Dan Gillmor, We the Media: Grassroots Journalism by the People, for the People, O'Reilly Media, 2004.

10 Según Roberto Esposito "si, como Deleuze cree, la filosofía es la práctica de creación de conceptos adecuados al acontecimiento que nos toca y nos transforma, éste es el momento de repensar la relación entre política y vida en una forma que, en vez de someter la vida a la dirección de la política (lo que manifiestamente ocurrió en el curso del último siglo), introduzca en la política la potencia de la vida". Esposito, Roberto, Biopolítica y filosofía, Grama ediciones, Buenos Aires, 2006, p. 17.

11 Véase Michel Foucault, Dits et Écrits, IV, Gallimard, Paris, 1994, p. 741.

12 Michael Hardt - Antonio Negri, Imperio, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2002, p. 43.

13 Marshall McLuhan, Understanding Media, McGraw-Hill, New York, 1964

14 Jean-Jacques Rousseau, Carta a d'Alembert, Editorial Tecnos, Madrid, 1994.

15 Según Negri, "las multitudes son conjuntos de átomos que se encuentran según clinámenes siempre intempestivos y excepcionales". Negri, Antonio, "El arte y la cultura en la época del Imperio y en el tiempo de las multitudes", [en línea]. Ediciones simbióticas, 2005. Dirección URL:

http://www.edicionessimbioticas.info/article.php3?id_article=553. [Consulta: 20 de julio de 2007].

16 Ibid.

17 Véanse, acerca de este concepto, los trabajos de Pierre Levy, Aux Origines de L'Intelligence Collective. Pour une anthropologie du cyberspace, La Decouverte, Paris 1994; de James Surowiecki Cien mejor que uno : La sabiduría de la multitud o por qué la mayoría es más inteligente que la minoría, Ediciones Urano, Barcelona, 2005; y de J. Heron, Cooperative Inquiry: Research into the human condition, Sage, Londres, 1996.

18 Sería ésta, de hecho, una de las premisas de partida de lo que se infiere en la expresión "Free Open Knowledge of Production" (FOKP).

19 Véase Yochai Benkler, The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom, Yale University Press, 2006.

20 Ross Dawson, Web 2.0 and user filtered content, [en línea], 9 de Septiembre de 2006. Dirección URL:

http://www.rossdawsonblog.com/weblog/archives/2006/09/post_2.html. [Consulta: 20 de julio de 2007].

21 De las muchísimas propuestas existentes, la obra titulada "Subvert" <http://www.subvertr.com/de> Les Liens Invisibles, puede que sea una de las más claramente orientadas a subvertir políticamente las relaciones entre imagen y palabra. Por otra parte, la aplicación "10x10™" www.tenbyten.org diseñada y desarrollada por Jonathan Harris y que trata de representar visualmente cada hora y a través de 100 imágenes y palabras el presente del imaginario informativo a escala global incidiría mejor que ningún otro proyecto en las posibilidades de la práctica artística como sistema de visualización de las relaciones de las imágenes con los acontecimientos informativos en la era de la comunicación globalizada, de las formas de su repetición y diseminación a escala global.

22 <http://obsessiveconsumption.com/>. [Consulta: 20 de julio de 2007].

23 <http://www.eat22.com/>. [Consulta: 20 de julio de 2007].

24 Véase, en relación a esta idea de una recomposición ecológica de la comunicación la entrevista de Futur Antérieur a Félix Guattari titulada "Hacia una autopoietica de la comunicación", [en línea]. Dirección URL: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/guattari.htm>. [Consulta: 20 de julio de 2007].

25 Véase Theodor W. Adorno, *Teoría Estética*, Taurus, Madrid, 1992.

ISUBMIT, YOUPROFILE, WERANK

La deconstrucción del mito de la Web 2.0

Geert Lovink

En 2005, la Red, que se había recuperado de la crisis de las puntocom al tiempo que lo hacían las cifras económicas internacionales, se reencarna en la Web 2.0. La población de cibernautas superaba la cifra del billón, y los blogs, las wikis y las “redes sociales” como Friendster, Orkut y Flickr, se presentaban como la siguiente oleada de trabajo voluntario. El término de comunidades virtuales quedaba desprestigiado por su “vinculación a ideas desacreditadas que relacionaban el ciberespacio con un sistema de gobierno independiente y a ideas erróneas en las que se consideraban a las puntocom como agentes creadores de comunidades a la sombra de una marca de difusión masiva, por ejemplo, los foros en el sitio de Coca Cola”.¹ Con el tiempo, comienzan a revelarse como conversaciones entre multitudes, muchedumbres, masas. Los medios de comunicación se convierten en algo social.

La producción de contenido colaborativo como la Wikipedia o la posibilidad de compartir enlaces de Internet con Digg, fueron muestras ineludibles de que había surgido un nuevo anhelo. Si la publicación de blogs fue algo tan de moda en el 2004, la BBC designaría el 2005 como el “año del ciudadano digital”. El tsunami del 26 de diciembre de 2004 mostró de forma descarnada el potencial de estas herramientas. Poco después, y en ese mismo año, las explosiones del 7 de julio en Londres y los huracanes que azotaron los Estados Unidos, subrayaron el hecho de que los ciudadanos desempeñaban ahora un papel mucho más importante en la producción de noticias que antes. La BBC recibió por correo electrónico 6.500 imágenes de móvil y videoclips en los que aparecían los incendios del depósito de combustible de Buncefield, miles de imágenes más que las recibidas tras las explosiones de Londres. El informe de la BBC concluyó declarando que los medios empezaban a mostrarse más participativos y globales.

El siguiente paso imprescindible en la escalada del mito fue la elección por parte de la revista Time de “TÚ” como Persona del año 2006, como reflejo del espectacular incremento en el número de usuarios de sitios de redes sociales como MySpace (fuente: News Corporation) y YouTube (fuente: Google). ¿Será el 2007 un año de lluvia de “críticas hacia la Red”? Cada vez son más las personas que empiezan

a cuestionarse el modelo de negocio que respalda la Web 2.0. ¿Qué lleva a los usuarios a enviar tanta información sobre su vida privada cuando infinidad de empresas se enriquecen obteniendo beneficios de millones de dólares gracias a esa información? ¿Por qué el envío de contenido por parte de estos usuarios es gratuito mientras que un sinfín de empresarios de la Web 2.0 ganan millones? ¿Qué precio estamos dispuestos a pagar por todo este material “gratuito”? ¿Por qué no utilizamos nuestra “imaginación colectiva” y pensamos en modelos sostenibles que permitan una ciberestructura pública? Ha llegado el momento de acabar con el consenso libertario. Es minúscula la línea que separa lo social de lo socialista. Ha llegado el momento de volver a ser utópicos y crear una esfera pública fuera del interés corporativo a corto plazo y de la voluntad del gobierno por poner orden. Es hora de invertir en educación, reinstaurar la confianza y desprendernos de la retórica sobre seguridad generada después del 11-S.

Si queremos analizar la Web 2.0, no deberíamos perdernos en posturas sobre cómo se intenta manipular nuestra percepción de la misma. La Web ofrece increíbles oportunidades que van más allá de los locos sueños de empresarios cuyo único objetivo es vender a toda costa y cuanto antes. El reto consiste en plantear “meditaciones rigurosas” que reflejen discursos en tiempo real en Internet, basados en un compromiso documentado. A pesar de la aparición de una nueva generación de aplicaciones y del espectacular crecimiento de la población de internautas, sin olvidar el aumento de la implicación de los usuarios, la mayoría de los temas relativos a Internet siguen siendo los mismos: control corporativo, vigilancia y censura, “derechos de propiedad intelectual”, filtrado, sostenibilidad económica y “gobierno”. En este ensayo, me centraré en dos aspectos particulares: la tentación de participar en la “libre” economía y los asuntos relativos a la vigilancia dentro de los sitios de redes sociales y por qué los jóvenes creen que tienen buenos motivos para ignorarla.

El crítico en cuestiones de la Red, Nicholas Carr, pregunta si existe un argumento en contra del mito de la Web 2.0. “Todo lo que la Web 2.0 representa –participación, colectivismo, comunidades virtuales, falta de profesionalidad– son, sin lugar a dudas, elementos muy positivos, elementos que se deben alimentar y aplaudir, emblemas de progreso hacia un estado más iluminado. Pero, ¿es ésta la realidad?”² Los promotores de la Web 2.0, declara Carr, “veneran al aficionado y desconfían del profesional”. Se aprecia en los elogios a la Wikipedia y en el culto con el que ensalzan el software de código abierto y fomentan la publicación de blogs como

alternativa a los “medios más convencionales”. Mi respuesta difiere con respecto a la de Carr, quien se muestra reacio a criticar las partes positivas del modelo profesional tradicional. El elogio libertario del aficionado surge de una desconfianza y resentimiento hacia las grandes organizaciones que se muestran recelosas de las recetas anarco-capitalistas sobre cómo innovar. Empero, hemos dejado atrás la crítica del comportamiento institucional prehistórico. La utilización de redes abiertas amenaza los sistemas cerrados de gestión del conocimiento enfocados en soluciones IP. En el enfoque libertario, el profesional supone un obstáculo debido a este comportamiento sindical. El resultado de una falta de diversidad de modelos supone una reticencia desarticulada a idear modelos económicos destinados a los profesionales (jóvenes) que dejan atrás la estructura de los derechos de autor, pero que están desesperados por poder encontrar una forma de ganarse la vida con su trabajo.

La pregunta que planteo aquí es cómo se puede debilitar el indiscutible elogio del aficionado, como hace Andrew Keen en su último libro *El culto del aficionado*, no desde la perspectiva de los valores consagrados en peligro de extinción, sino desde la de la (sub)clase creativa, la inteligencia virtual, la “precariedad”, la multitud que busca la profesionalización de su posición social como nuevos empleados mediáticos. Lo que necesitamos son modelos económicos que permitan que los aficionados más ambiciosos se ganen la vida. Tenemos la obligación de convertir al aficionado en profesional, para poder poner fin al trabajo precario y establecer nuevos medios que sirvan de abono para una prosperidad económica, y no sean únicamente asunto de una noche: “Todo el mundo puede ser un profesional”. En relación con este tema surge el debate, pendiente todavía, sobre los estándares profesionales, las certificaciones y los códigos: ¿qué es el diseño web, quién puede hacerlo y cuánto cuesta? Si todo el mundo puede hacerlo, ¿significa también que todo el mundo tiene la misma sensibilidad estética? ¿Cómo se adaptan las nuevas tareas, relacionadas con las redes informáticas, a las instituciones existentes como los hospitales, sindicatos, empresas de construcción de metales o museos? No podemos responder sin antes haber codificado las prácticas de trabajo, de la misma forma en que lo hacían los gremios en el pasado y en que lo hacen las asociaciones profesionales en la actualidad. ¿Consiste el objetivo de la profesionalización del trabajo de los nuevos medios en crear nuevos sectores independientes en la sociedad, o deberíamos diluir estas tareas en las profesiones existentes?

DEFENSORES A ULTRANZA DE LA LIBERTAD

Todavía pululan en el aire los fragmentos no reconstruidos de la ideología de Internet de los años 90. La mayoría de ellos son conceptos “facilitadores” que atraen la atención de los usuarios más jóvenes, amantes de la libertad. Para el blogger Ian Davis, la Web 2.0 “es una actitud, no una tecnología. Permite y alienta la participación mediante servicios y aplicaciones abiertas. Con ello me refiero a que son aplicaciones técnicamente abiertas, o lo que es más importante, socialmente abiertas, con derechos concedidos para utilizar el contenido en contextos nuevos y atractivos. Naturalmente, la Web ha tenido siempre como insignia la participación y no sería nada sin ella. Su único y más destacado logro, el hipervínculo en red, ha alentado la participación desde sus inicios”.³ Léase la pegadiza autodefinición de Digg: “Digg contiene únicamente contenido activado por sus usuarios. La comunidad Digg envía y vota cada uno de los artículos publicados en Digg. Comparte, descubre, marca y promueve aquellas noticias que consideres importantes”. No basta con destruir el atractivo de un libertarismo tecnológico de esta envergadura en una publicación académica o en una lista de correo. El debate económico del “cambio” con tintes de rebeldía sigue pendiente de un análisis con ojo crítico. Ningún disidente se ha levantado todavía para oponerse al hipócrita programa que esconden los términos “libre” y “abierto” en foros públicos más amplios. Lo que se debería hacer en realidad es solicitar a los gurús de la libertad que ideen un modelo económico innovador cada vez que “liberen” una actividad social o cultural.

Desde un punto de vista más visionario, el fundador de la Wikipedia, Jimmy Wales, enumeró diez elementos que deberían ser gratuitos. La fuente de inspiración de esta lista reside en el discurso que pronunció David Hilbert en el Congreso Internacional de Matemáticos de París en el año 1900, en el que propuso 23 problemas sin resolver de gran relevancia para las matemáticas. Aparte, obviamente, de la Enciclopedia Libre y del Diccionario Libre, se incluyen libros escolares estándar, mapas, comunidades, publicaciones académicas, música y arte, además de listados televisivos, identificadores de productos, motores de búsqueda y formatos de archivo.⁴ La confusión por la que Richard Stallman nunca logró formar parte de la historia, en particular, por el hecho de que esa libertad no implica gratuidad sino que expresa la posibilidad de cambiar el código informático, no debería reproducirse de nuevo. En mi opinión, no existe una conexión directa entre gratuidad y libertad. La ideología de los reclamos gratis (como ocurre con la cerveza), facilita y, en última instancia, satisface a millones de personas y su objetivo es conseguir

mistificar y distraer la atención sobre el hecho de que los empresarios, y la clase virtual en general, se embolsan su parte en otro eslabón de la cadena. Lo que la ideología de la libertad está haciendo, a pesar de sus buenas intenciones, es escapar deliberadamente a la pregunta sobre la viabilidad económica de la llamada “sociedad del conocimiento”. Los Defensores de la libertad tienden sistemáticamente a rehuir las discusiones relativas a sus propios modelos económicos y, en su lugar, suelen hablar de los otros: del Usuario, el Programador, el Ciudadano, el Blogger, etc. al que se debe liberar.

El énfasis que aportan Lessig, O'Reilly, Kelly, Ito y muchos otros sobre el derecho de mezclar la información disponible en formatos convencionales, es un factor importante aunque no vital, dado que los artistas con aspiraciones producen su propio trabajo. Declarar que la producción cultural actual se compone únicamente de citas, constituiría un cliché posmoderno de mal gusto. El enfoque exclusivo en aficionados jóvenes e inocentes que sólo quieren divertirse y el resentimiento frente a los profesionales no es una cuestión fortuita. Es mucho menos probable que el aficionado exija y reclame una parte del valor de los beneficios cada vez mayores (ya sea de forma simbólica o en términos monetarios reales) que genera Internet. Los profesionales de mayor experiencia entenderían rápidamente qué implicación tendría para los productores de contenido el que un gigante como Google terminara controlando los flujos monetarios en lugar de hacerlo las editoriales. Lo importante aquí es prever las fuentes de ingresos sostenibles que van más allá de los regímenes de derechos de autor actuales.

Deben conocerse los vicios de la arquitectura de Internet, para que no queden exentos de cuestionamiento, de modo que sus virtudes puedan prevalecer. La ideología de la libertad como uno de sus componentes principales, forma parte del lascivo lenguaje comercial. Ross McKibben, en su ensayo *The Destruction of the Public Sphere*, declara que el arma más poderosa de la profesionalización de la gestión de mercados ha sido su vocabulario. “Estamos familiarizados con la forma en que este lenguaje influye y domina. Debemos ocupar nuestro sitio en la cúspide, situarnos en un centro de excelencia, tener aversión a las industrias dominadas por los productores, exigir una gran diversidad de proveedores, prosternarnos ante nuestros jefes, e incluso aún más ante nuestros directivos, obtener resultados, proporcionar variedad. Nuestros estudiantes son ahora clientes, nuestros pacientes y pasajeros, consumidores”.⁵ Según McKibben, este lenguaje se concibió primero en las escuelas empresariales, pasó después a círculos gubernamentales y, en

la actualidad, se ha extendido a todas las instituciones. “No tiene un verdadero predecesor histórico y resulta particularmente atractivo. Pretende ser neutral: de este modo, todos los procedimientos deben ser “transparentes” y “sólidos”, todos son “responsables”. Es un lenguaje duro pero efectivo debido a que el sector privado en el que se basa es igualmente duro y efectivo. Es eficaz; evita el derroche; brinda respuestas a todas las preguntas. Lideró la cultura empresarial de la era Thatcher. Es mucho más poderoso que el tipo de lenguaje que Flaubert satirizó en *Dictionnaire des idées reçues* que, por muy ridículo que parezca, determina la forma en la que piensan nuestras élites políticas (y económicas) sobre el mundo”.

“Darás todo gratis (libre acceso, sin derechos de autor) y cobrarás sólo por los servicios adicionales, con los que te harás rico”. Éste es el primero de los “Diez mandamientos comunistas liberales” que publicó Olivier Malnuit en la revista francesa *Technikart*. La persona que mejor representa estos valores es el emprendedor capitalista japonés, pirata informático y activista Joi Ito. Slavoj Žižek citó los mandamientos de Malnuit e incluyó a Bill Gates y George Soros como comunistas liberales. Žižek afirma: “El significante de la neolingua del comunista liberal es “listo”. Listo significa dinámico y nómada en oposición a la burocracia centralizada; diálogo y cooperación contra la autoridad central; flexibilidad contra la rutina; cultura y conocimiento contra la vieja producción industrial; e interacción espontánea y autopoiesis contra las jerarquías fijadas. Su dogma es una nueva versión posmodernizada de la mano invisible de Adam Smith: el mercado y la responsabilidad social no son opuestos, pueden utilizarse conjuntamente para un beneficio mutuo.”⁶ Žižek continúa diciendo que los comunistas liberales son pragmáticos; odian los enfoques doctrinarios. “Hoy en día, no existe una clase trabajadora explotada, sino tan sólo problemas concretos que hay que resolver como el hambre en África, la situación de las mujeres musulmanas o la violencia religiosa fundamentalista”. Las conclusiones de Žižek no nos sorprenden: “No deberíamos ilusionarnos: los comunistas liberales son el enemigo de cada lucha progresista actual”. Los comunistas liberales regalan con una mano lo que consiguieron con la otra. Esta idea está fuertemente enraizada con la ideología de Internet que nos ciega a la hora de ver lo que realmente pagamos, y nos brinda felicidad excesiva al sentirnos parte de una economía gratuita de la libertad. Žižek hace referencia a la necesidad que impera en determinados casos como el racismo, el sexismo y el antisemitismo, de formar coaliciones con los comunistas liberales. Sin embargo, ¿qué ocurre en el caso de Internet? ¿No es hora ya de liberarnos de los programas compartidos de los libertarios, exigir el éxodo y

enfrentarnos a los libertarios con sus programas dobles? Felix Stalder y Konrad Becker de Viena resumen de forma clara la lucha por la libertad de los medios. “El objetivo consiste en concebir nuevas formas en las que la información pueda fluir libremente de un sitio a otro, de una persona a otra. En lugar de insistir en la fragmentación, la información y las culturas deben ser recursos de dominio público y no privado. Las personas deberían ser libres para poder disponer de aquella información que consideren adecuada, en función de sus propias necesidades y deseos históricos y personales, y no tener que consumir los productos estandarizados del McWorld.”⁷ En mi opinión, sólo podemos continuar difundiendo estas llamadas a la libertad si éstas además contienen declaraciones antagonistas sobre el “estado de libertad”. No podemos continuar apoyando de forma frívola a Creative Commons, el código abierto y el conocimiento para todas las plataformas como Wikipedia, si no podemos discutir sus premisas ideológicas.

“Please, God, just one more bubble!” (pegatina para el parachoques). Sigue siendo importante el análisis del mito de la Web 2.0 en el 2007 y de cómo difiere de los días de las puntocom de los noventa. Los días de portales vacíos son ya historia. En su lugar, los grupos de música y las marcas corren detrás de las multitudes itinerantes de usuarios en un intento por fomentar su popularidad. Si en algo hemos avanzado con respecto al año 1999 es en entender que la gente no acude a la Web por el comercio electrónico sino para poder conversar.⁸ En lugar del término Web 2.0 que acuñó Tim O’Reilly, Trebor Scholz prefiere hablar de “medios web sociables”. Trebor publicó en su lista iDC: “El término Web 2.0 es otra burbuja fraudulenta más, diseñada para engañar a los inversores con novedades pretenciosas. Es como si McDonald volviera a apilar sus grasientas capas de ternera para vender un producto completamente nuevo cada seis meses”.⁹ No obstante, el grupo de aplicaciones conocidas como Web 2.0 es relativamente nuevo, al igual que lo son las decenas de millones de usuarios que utilizan las redes sociales como Digg y Facebook y los sitios como la Wikipedia. Y no olvidemos los intercambios económicos realizados a través de eBay, Second Life y Craigslist, en especial.

Siguiendo el discurso de la misma lista de correo, encontramos que lo que fascina realmente al tecnólogo Andreas Schiffler es cómo la Web 2.0 presenta un redescubrimiento de las tecnologías existentes como RSS Netscape 1999, AJAX XML/HTTP Request IE5 y DHTML/CSS IE5. Todas disfrutaban de una gran popularidad entre las empresas que se basaban en navegadores y, posteriormente, se transformaron en un “fenómeno social”. Sería absurdo clasificar los alrededor

de setenta millones de usuarios que tiene MySpace como meras víctimas de los medios corporativos, simplemente porque Newscorp de Rupert Murdoch adquirió el sitio en un momento determinado. Resulta difícil para los asesores corporativos, piratas informáticos y activistas mediáticos, alejarse del modelo de difusión y aceptar al 100%, más allá del bien y del mal, el masivo interés que ha generado la producción de contenido generado por los usuarios y las redes relacionadas de amigos. El desdén de los usuarios de AOL atrapados en sus penosos productos Microsoft se encuentra ya muy enraizado, aunque en realidad sólo demuestra que las élites pioneras perdieron hace tiempo su dominio en la Red.

Se ha acusado, y con razón, a los promotores de la Web 2.0 de promocionar sitios emergentes para después venderlos a emprendedores capitalistas que a continuación sustituían a los directivos y alineaban a los usuarios, a los que no les quedaba otra solución que cambiar de producto, de modo que se iniciaba un ciclo nuevo en otra parte. Y aquí no acaba la historia. Jon Ippolito afirma: “Descartar las innovaciones de la Web 2.0 simplemente porque los emprendedores capitalistas utilicen este insignificante término para sacar dinero a los inversores, sería como descartar el movimiento ecologista porque los políticos británicos ondean de repente banderas verdes para seducir a los votantes en un año de elecciones. No confundamos a los oportunistas con las comunidades”. Saul Albert admite: “No hay nada malo con la propuesta empresarial si se puede mantener el delicado equilibrio entre lo que son mis necesidades y los imperativos de los fundadores y publicistas”. A continuación, presenta el ejemplo de del.icio.us que tuvo la oportunidad de reemplazar a (acabar con) Google con una completa infraestructura pública de conocimiento ascendente justo antes de que se produjera su adquisición. Juha Huuskonen de Pixelache en Helsinki recuerda a la lista de participantes que “parece esencial para cualquier organización/servicio/herramienta el poder mantener la imagen de “chicos buenos”, algo que resulta cada vez más difícil para los servicios comerciales del futuro. Un asunto extremadamente complejo e importante resulta ser el modo en que se gestionan los monopolios, tanto en el campo de los servicios comerciales como Google, como en lo que respecta a proyectos como la Wikipedia. El increíble papel que desempeñan los “dictadores benévolos” como Jimbo Wales para Wikipedia o Linus Thorvalds para Linux no parece ser una solución duradera”.

DANAH BOYD Y LA DIALÉCTICA DEL CONTROL

El “contenido generado por usuarios” es gratuito por una sencilla razón. Los usuarios no tienen que pagar por los servicios en línea por el simple hecho de que

se les pueda investigar. Se analizan perfiles de millones de jóvenes inocentes que sólo pretenden divertirse, y se establecen correspondencias con su comportamiento en línea. ¿Y qué?, dirían muchos. La privacidad ya no existe. Es sólo un sueño de los tiempos de la burguesía, argumentan algunos piratas informáticos. Observar y ser observado es todo un placer, dirían algunos voyeuristas (entre ellos quizás usted mismo). Pero, ¿qué ocurriría si perdiera su puesto de trabajo porque se haya encontrado alguna imagen que le comprometa en Flickr? ¿Y si no pudiera solicitar un trabajo porque la persona encargada de ofertarle el puesto extraja algunos datos y no le gustó su perfil High5 de hace unos cuantos años? ¿Quizás haga algún comentario “políticamente incorrecto” (en el año 2015) o participe en una manifestación sospechosa y un motor de búsqueda de vídeos reconozca su cara entre la multitud?

En el gran mundo en el que vivimos, la vigilancia y el control son recursos ilimitados. Nunca tenemos suficiente. Siempre existen nuevas técnicas y campos de intrusión que todavía no se han tratado. Frente a este enfoque “instrumental” de recursos, podríamos ofrecer el punto de vista cínico que declara que el control es limitado y no podemos traspasar su propio horizonte de transparencia tecnocrática. El software sólo puede leer lo que el programador de ese software le ordena que detecte. No se precisa saber nada más una vez hemos encontrado todo lo que se debe grabar y observar. Y así, en cuanto se conoce una ubicación o un comportamiento, no se debería indagar más. Se puede profundizar y centrarnos en pequeños aspectos de la información que ya se conoce, pero sin incrementar el control sobre los sujetos vigilados.

Hasta el momento, los activistas se han quejado de los nuevos métodos de control y vigilancia principalmente mediante el empleo de vías legales, creando campañas para presionar a los políticos con el fin de que modificaran la ley. En lugar de poner freno al poder de los organismos de control, que constituye la estrategia más habitual de los ciudadanos afectados, ha surgido otra mentalidad de libertad relativa que ignora el poder del control. La pregunta que quiero plantear aquí es la siguiente: ¿Pueden los artífices de medios tácticos, activistas y artistas ir más allá del paradigma crítico de tolerancia, y adoptar una posición amoral para ver el control como un entorno por el que navegar, en lugar de simplemente condenarlo como una herramienta en manos de las autoridades?

Este argumento es una adaptación, una revisión de los hallazgos de Danah Boyd (www.danah.org). Esta investigadora estadounidense, que realizó su doctorado en UC Berkeley y trabaja para Yahoo, investigó la cultura juvenil en los sitios de redes sociales como Friendster y MySpace. Sus hallazgos tienen implicaciones interesantes con respecto a la forma pasiva en la que solemos quejarnos habitualmente sobre el continuo crecimiento de las tecnologías de control invisibles. A continuación, utilizo principalmente el discurso de Danah Boyd pronunciado en la Asociación Americana para el Avance de la Ciencia del 19 de febrero de 2006 que lleva por título "*Identity Production in a Networked Culture: Why Youth Heart MySpace*".¹⁰ Conforme a las declaraciones de Boyd, la diversión se ha trasladado ahora a Internet. Los adolescentes charlan durante horas en los chats de mensajería instantánea (IM), en donde se sienten acompañados y comparten chismes culturales de la web y sus pensamientos del día. Lo mismo ocurre con MySpace, aunque de forma más pública. MySpace es tanto la ubicación en la que se cuelgan cosas como el propio pegamento cultural. MySpace, IM y SMS se han convertido en herramientas de relevancia fundamental para los adolescentes que permiten mantener "comunidades de carácter privado activas las 24 horas del día" en las que encontrarse con sus amigos, incluso cuando se encuentran físicamente separados. Esta constante intimidad y el contexto cultural compartido permiten a los jóvenes solidificar sus grupos sociales. La paradoja con la que tenemos que lidiar aquí es que Internet, con su carácter tremendamente público y abierto, se utilice para crear intercambios considerados como privados entre amigos y colegas. Y todas estas conversaciones pueden guardarse y se guardarán e indexarán durante las próximas décadas.

Danah Boyd apunta que los adultos se preocupan con frecuencia de la cantidad de tiempo que los jóvenes pasan en línea, argumentando que lo digital no puede reemplazar a lo físico. La mayoría de los adolescentes estarían de acuerdo con esto, declara Boyd: "No es la tecnología lo que anima a la juventud a pasar su tiempo en línea; es más bien la falta de movilidad y acceso a espacios juveniles en los que puedan pasar el tiempo de forma ininterrumpida". En este contexto, conforme a las declaraciones de Danah Boyd, existen tres clases importantes de espacios: el público, el privado y el controlado.

"En el caso de los adultos, el hogar es la esfera privada en la que se relajan con la familia y amigos. La esfera pública es el mundo de los desconocidos y personas de todo tipo de estatus en el que se debe siempre mostrar la mejor cara. Para

la mayoría de los adultos, el trabajo es un espacio controlado en el que los jefes dictan las normas y el comportamiento aceptable. La segmentación del espacio de los adolescentes es ligeramente distinta y aquí es dónde comienza la teoría de Boyd. La mayor parte del espacio del que disponen está controlado. Los adultos autoritarios controlan el hogar, la escuela y la mayoría de los espacios de actividad. A los adolescentes se les indica dónde deben estar, qué deben hacer y cómo deben hacerlo. Como los adolescentes sienten que no ejercen un control propio en casa, muchos no la ven como su espacio privado”.

Los activistas no han tratado todavía esta compleja realidad y pueden condenar, como iniciativa personal, la actitud mediática procorporativa de los jóvenes como ingenua, inmadura y favorecedora del consumo. Aunque esto pueda ser cierto, dicho enfoque moralista tiene con frecuencia un efecto mínimo y es de hecho irrelevante. Una conferencia al estilo Chomsky indica que por muy fatídico que pudiera resultar el imperio Rupert Murdoch, propietario de FOX y MySpace, no reduciría el número de visitantes en MySpace. El problema radica en la propiedad de los medios y en los turbios papeles que juegan los emprendedores capitalistas e inversores en las nuevas empresas jóvenes de Internet, y no en la necesidad de que existan sitios de redes sociales en sí.

Para comprender mejor el éxito sin precedentes de MySpace, así como de otros sitios de redes sociales, tenemos que analizar esta plataforma Web como espacios sociales y, únicamente en segundo plano, como medios. Conforme a las declaraciones de Boyd “el espacio privado es un espacio juvenil que aparece principalmente en los intersticios del espacio controlado. Éstos son los lugares en los que los jóvenes se juntan con los amigos y se apoderan de los espacios públicos o controlados. Por ejemplo, los dormitorios con puertas cerradas. Los espacios públicos de adultos son generalmente espacios controlados para los adolescentes. Su espacio público es donde los adolescentes se congregan en masa; aquí es donde las presentaciones de lo que es uno mismo cobran importancia. Pueden entrar los adultos, pero los que realmente importan son los colegas”.

En países como los Estados Unidos, los adolescentes tienen mucho menos acceso al espacio público. Los locales clásicos de los 50, como las pistas de patinaje y los burgers, están desapareciendo, al tiempo que los centros comerciales y los Seven Eleven están prohibiendo la entrada de adolescentes que no vienen acompañados de sus padres. Pasar el tiempo en la calle o en el parque se considera poco seguro

por miedo a malhechores, traficantes de droga y secuestradores. Se espera de los adolescentes que vuelven a casa después del instituto, mientras sus padres todavía se encuentran en el trabajo, que permanezcan en casa y que únicamente se junten en las casas de sus amigos cuando sus padres estén presentes. Los padres responden a una situación percibida de peligro llevando en coche ellos mismos a sus hijos por la ciudad hasta que empiezan el instituto o incluso después, estableciendo de este modo un círculo vicioso en el que los adolescentes no aprenden a distinguir entre una situación intimidatoria y los sitios oscuros habituales de la vida en la calle.

Danah Boyd explica que están aumentando las actividades estructuradas en espacios controlados. “Después de las actividades escolares, es una práctica común desarrollar alguna actividad deportiva o extra curricular en todas las clases socio-económicas y muchos adolescentes se encuentran en espacios controlados desde el amanecer hasta el anochecer. Sus horarios son tan apretados que no tienen ni tiempo de relajarse tranquilamente con sus amigos”. En el mundo virtual, las tecnologías digitales permiten a la juventud (re)crear espacios juveniles públicos y privados mientras se encuentran en espacios físicamente controlados. La mensajería instantánea se utiliza como un espacio privado mientras que MySpace ofrece un componente público. En línea, los jóvenes pueden generar los entornos que permiten una socialización juvenil.

Puede resultar evidente que el público digital sea radicalmente distinto del físico. Engloban un grupo de colegas mucho más amplio. Al igual que la radio y los medios de comunicación de masas ya lo hicieron hace décadas, MySpace permite a la juventud interactuar con este grupo de coetáneos más amplio, en lugar de simplemente recibir información por parte de los medios.

El gran reto, declara Boyd, es que el público juvenil en línea se mezcle con el público adulto. Mientras que los adolescentes reciben la influencia de la versión para veinteañeros de los medios de comunicación, pocas veces tienen la oportunidad de interactuar con ellos directamente. Según Boyd: “Al igual que los adolescentes se pasan las horas en MySpace, los más “in”, las divas del porno y las criaturas de la noche utilizan MySpace para reunirse y socializar como lo hacen los veinteañeros. Consideran el espacio como algo propio y no imaginan que sus acciones sean imitadas por los adolescentes; obviamente, su contenido no es apto para adolescentes. Es evidente que hay adultos que desean acercarse

a los adolescentes y MySpace les permite obtener acceso a las comunidades de jóvenes sin ser vistos, lo que no goza del beneplácito de los padres. Asimismo, hay adolescentes que buscan las atenciones de los adultos, tanto por motivos positivos como problemáticos”.

En conclusión, la mayoría de los adultos y adolescentes no desean mezclarse y ser sociales fuera de su ámbito generacional, aunque no ocurre lo mismo en los espacios públicos digitales. Como respuesta a esto, la mayoría de los adolescentes ignoran a los adultos, centrándose únicamente en la gente que conocen o admiran. Cuando le pregunto a una adolescente qué es lo que opina de las proposiciones de un extraño, se encoge de hombros. “Simplemente, las borramos”, declara sin darle demasiada importancia. “Hay tipos bastante repulsivos”. Los espectáculos de chicas ligeras de ropa que pretenden atraer la atención de adolescentes de 16 años no van dirigidos a un público adulto. Asimismo, los espectáculos de borracheras que pretenden ser “guay” no van dirigidos al Director del Instituto. Sin embargo, existen un sinnúmero de ejemplos de este tipo en línea dado que los jóvenes están explorando la formación de su identidad. La negociación simultánea de la cultura juvenil con la vigilancia adulta no es un plato de buen gusto para muchos jóvenes y su respuesta, por lo general, es ignorar por completo el asunto.

Asimismo, los padres se preocupan por la tenacidad de los públicos digitales. Muchos adultos han aprendido que sus propios errores del pasado pueden reaparecer en el presente, pero se trata de un conocimiento adquirido culturalmente que con frecuencia se presenta a través de los propios errores. Según Boyd, “la mayoría de los jóvenes no prevén las potenciales interacciones que se pueden producir en el futuro. Si no existe un motivo para ello, los adolescentes no suelen optar por la opción privada de MySpace y, es casi seguro, que no tienen miedo de malhechores o de futuros jefes en potencia. Quieren ser vistos por otros adolescentes, no únicamente por sus amigos. Preferirían no tener cerca a los adultos. A ninguno, ya sea padre, profesor o un tipo repulsivo”. El motivo por el que la legislación y los sistemas de control están tomando cartas en el asunto se debe a casos de pánico moral como los contactos establecidos entre jóvenes y adultos a través de MySpace.

Danah Boyd concluye que a pesar de que los potenciales malhechores o futuros jefes no suponen un motivo de preocupación para los jóvenes, sí lo son para los padres y profesores. “Como reacción al aumento de la vigilancia por parte de los

adultos, muchos adolescentes están privatizando sus perfiles o creando otras cuentas con nombres falsos. En consecuencia, se exige a muchos padres que ejerzan un control absoluto sobre los comportamientos digitales de los adolescentes. Esta dinámica con frecuencia destruye el valor más importante de las relaciones de los niños con sus padres: la confianza”.

MÁS ALLÁ DE LA CULTURA DE LA QUEJA

En lugar de las dos fases habituales, prefiero distinguir tres fases diferenciadas en la cultura de Internet: en primer lugar, el período exclusivamente textual, científico, precomercial anterior a la World Wide Web; en segundo lugar, el período eufórico y especulativo en el que Internet apareció ante el público en general, y que culminaría en la obsesión de las puntocom de finales de los noventa; y en tercer lugar, la crisis posterior a las puntocom/período posterior al 11-S, que está finalizando con la Web 2.0. Los blogs, weblogs o bitácoras son fenómenos muy interesantes que se iniciaron realmente entre los años 1996 y 97, durante la segunda fase eufórica, pero a los que no se les prestó atención dado que no contenían ningún componente de comercio electrónico. El cambio significativo de los últimos años lo constituyen la “masificación” y posterior internacionalización de Internet. En el año 2005, se sobrepasó el billón de usuarios.

La “globalización” de Internet ha sido en su mayoría invisible para la cultura anglo-americana dominante debido a la obstinada ignorancia organizada y a un déficit en el dominio de lenguas extranjeras. Resulta difícil para algunos ser conscientes de lo que significa que el contenido Web en inglés haya caído por debajo del 30%. Este crecimiento ha llevado también a una posterior “nacionalización” del ciberespacio, principalmente mediante el uso de idiomas nacionales, a diferencia de la supuesta Red sin fronteras que quizás nunca haya existido. Las empresas occidentales de TI no tienen ningún reparo en equipar a los regímenes autoritarios con cortafuegos nacionales. Como algunos dirían, el mundo es grande. En la actualidad, la mayor parte del tráfico de Internet se desenvuelve en español, chino mandarín y japonés.¹¹ Esta imagen se complica todavía más si tenemos en cuenta el potencial de los “*cross media*” de dos millones de usuarios de teléfonos móviles, la blogmanía en Irán, el hecho de que Corea del Sur posea una de las infraestructuras de banda ancha más densas del mundo y la emergencia de China. ¿Quién podría pensar que Polonia, Francia e Italia se encuentran entre los países con el mayor número de blogs de Europa?

No hay duda de que tecnologías como Internet se alimentan del principio de cambio permanente. No hay ningún tipo de normalización prevista. La tiranía de lo *Nuevo* sigue imperando y es este eco de la era de las puntocom lo que hace que la Web 2.0 se vea como un fenómeno agotado nada más salir del cascarón. Podemos despreciar la incesante inestabilidad como un truco de marketing y preguntarnos por qué nos entusiasmos una y otra vez con las aplicaciones o artilugios más novedosos. En lugar de alejarnos del bullicio del mercado y desentendernos, podríamos reconciliarnos con el “cambio” de siempre e intentar disfrutar precisamente de las “revoluciones” fabricadas y seleccionadas. Una década después de su aparición y rápido crecimiento en popularidad, la cultura de Internet es destrozada por fuerzas contradictorias que impiden poder hablar de tendencias generales, ya sea en direcciones positivas o negativas. En tanto que el cambio permanente toma el control y se aplican los regímenes de control masivo, las decenas de millones de nuevos usuarios que se están incorporando mensualmente, ofrecen al medio giros insospechados dado que aceptan alegremente lo que se les da y se apropian de los servicios de maneras que nunca hubieran presagiado los observadores del mercado.

Con el único objetivo de evitar el cinismo y las palizas corporativas, me gustaría proponer la superación del mito de la Web 2.0 y su crítica necesaria. Tenemos que desarrollar un alfabetismo de los medios que vaya más allá de las cuestiones de acceso. Esto se ha expuesto infinitud de veces, pero me gustaría enfatizar el hecho de que las habilidades de la Web 2.0 tienen sorprendentemente muy poco que ver con la formación o la educación. Debemos alejarnos del ordenador y sus redes para comprender que la educación precisará importantes inversiones en dólares y euros. La educación, a cualquier nivel, no puede ser sustituida por el acceso al conocimiento informático. El proyecto *One Laptop per Child* de Negroponte está a punto de cometer nuevamente este garrafal error.¹² Los piratas informáticos, los activistas y los artistas deben crear de forma colectiva una mayor distancia hacia la Esfera Digital con el fin de destacar que las (redes) informáticas sólo pueden desempeñar un modesto papel en la erradicación de la pobreza en el mundo, el cambio climático, la desigualdad de género, el racismo, etc. Sin adoptar una posición ludita o su entendido homólogo, el tecnodeterminismo, debemos ser capaces de comprender lo que la comunicación a través de ordenadores puede y no puede lograr.

Con el objetivo de desarrollar un nuevo espacio social para la acción, debemos superar la religión de la libertad. Es de crucial importancia para los “medios sociales” el desarrollo de su propia economía. Ofrecer el contenido generado por uno mismo de forma gratuita debería constituir un acto voluntario y generoso, pero no debería ser la única opción disponible. En lugar de aplaudir la cultura del aficionado, deberíamos desarrollar una cultura de Internet que ayude a los “aficionados” (que en su mayoría son gente joven) a convertirse en profesionales. Esto no se consigue predicando que la única posibilidad que tienen es ganar dinero con trabajos mal pagados durante el día, de modo que puedan celebrar su “libertad” en línea por la noche. Lo que necesitamos es una redistribución del dinero, de los recursos y del poder. Hasta la fecha, la Web 2.0 únicamente ha contribuido a que los ricos sean todavía más ricos. Ha llegado el momento de que las “multitudes” se liberen de esta lógica.

NOTAS

1 Christopher Allen, *Life with Alacrity, Tracing the Evolution of Social Software*, octubre de 2004. URL: <http://www.lifewithalacrity.com/2004/10/index.html>.

2 Nicholas Carr, *The Amortality of Web 2.0, Rough Type*, 3 de octubre de 2005, http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the_amortality_o.php.

3 <http://iandavis.com/blog/2005/07/talis-web-20-and-all-that>

4 Véase Ethan Zuckerman, *Ten or Maybe a Dozen Things That Will Be Free*, 6 de octubre de 2005, <http://www.worldchanging.com/archives/003593.html>.

5 Ross McKibben, *The Destruction of Public Sphere*, London Review of Books, 5 de enero de 2006. URL: http://www.lrb.co.uk/v28/n01/mcki01_.html

6 Slavoj Žižek, *Nobody has to be vile*, London Review of Books, 6 de abril de 2006. http://www.lrb.co.uk/v28/n07/print/zize01_.html

7 Konrad Becker & Felix Stalder, *IP and the City*, publicado el 22 de octubre de 2005. URL: <http://world-information.org/wio/readme/992003309/1135254214>

8 Hace referencia a la célebre frase del Manifiesto Cluetrain: “Los mercados se están volviendo más inteligentes; y lo hacen más rápido que la mayoría de las empresas: estos mercados son conversaciones”. URL: <http://www.cluetrain.com>.

9 Trebor Scholz, *Against Web 2.0*, discusión sobre la lista de correo IDC, 26 de mayo de 2006. Las siguientes citas pertenecen a la misma serie.

10 Según Boyd: “*Identity Production in a Networked Culture: Why Youth Heart MySpace*.” Asociación Americana para el Avance de la Ciencia, San Luis (Missouri). 19 de febrero de 2006.

11 Véase: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

12 Véase por ejemplo el sitio independiente de noticias *One Laptop per Child* <http://www.olpcnews.com/>.

TELEPATÍA COLECTIVA 2.0 (TEORÍA DE LAS MULTITUDES INTERCONECTADAS)

José Luis Brea

2666: LA DESAPARICIÓN DE LOS TELÉPATAS

En 2666 hay un pasaje extraordinario en el que Roberto Bolaño narra cómo al invadir el continente americano los colonizadores se encontraron con que los nativos disponían de algún oculto mecanismo de comunicación que les permitía conocer prácticamente al instante lo que ocurría en cualquier otro lugar del continente, teniendo en ello un arma de información –o contrainformación, podríamos decir ahora- excelente e imposible de combatir o neutralizar. Fuera cual fuera la barbaridad realizada por los conquistadores, su noticia se trasladaba de modo casi instantáneo a todos los rincones y pueblos indígenas, que poseían de este modo una red de información mucho más eficiente que ninguna de las que los invasores eran capaces de implementar. Por más que éstos intentaron localizar el lenguaje utilizado no lo lograron. Poco a poco fue cobrando cada vez más verosimilitud la leyenda de que existía una red de telépatas, descendientes sagrados de dioses, que se comunicaban los acontecimientos –o diría: los conocían simultáneamente- a una velocidad que ninguna tecnología contemporánea ha sido todavía capaz de alcanzar.

La leyenda se convierte enseguida en un argumento esencial de la novela, ya que ésta nos narra cómo uno de los protagonistas –Amalfitano, el huraño profesor de filosofía interesado en Duchamp y la matemática del límite- empieza de pronto a escuchar en su interior pensamientos venidos de alguna otra parte, para enseguida descubrir que, muy probablemente, y a través de una investigación que le conduce al hallazgo de un documento de época, él mismo es descendiente lejano de algunos de los héroes legendarios a los que las tradiciones y leyendas atribuían la cualidad telépata.

“Sólo después del año 1700 –cuenta el documento encontrado- se percataron los españoles del envío de mensajes por medio de las ramas. Estaban desconcertados por el hecho de que los araucanos sabían todo lo que pasaba en la ciudad de Concepción. Aunque lograron descubrir el *adkintuwe* jamás lograron traducirlo. De la telepatía no sospecharon jamás”.

Añade más adelante Bolaño las conclusiones que de la lectura del documento extrae su protagonista filósofo:

“Por lo que se concluía que, 1: todos los araucanos o buena parte de ellos eran télépatas. 2: la lengua araucana estaba estrechamente ligada a la lengua de Homero ... 7: por el contrario, la comunicación telepática nunca fue descubierta, y si en algún momento dejó de funcionar fue porque los españoles mataron a los télépatas. 8: la telepatía, por otra parte, permitió que los araucanos de Chile [supongo que no necesito recordarles en qué país nació Bolaño] se mantuvieran en contacto permanente con los emigrantes de Chile desparramados por lugares tan peregrinos como la poblada India o la verde Alemania. 9: ¿se debía deducir de todo esto que el propio autor del documento, Lonko Kilapán, era télépata? Pues sí, se debía deducir”.

LECTURA Y TELEPATÍA: BENJAMIN VS DAN GRAHAM

Toda la escritura de Bolaño —quizás diría incluso que toda escritura lo es, por lo menos y de una u otra forma la novelística— es *telepática*. Acaso lo fascinante del episodio mencionado sería que, precisamente, al respecto se hace autorreferencial —como es ciertamente inevitable en un buen filósofo duchampiano. Incluso diría que más que autorreferencial el pasaje es autogenerativo, a la manera del *Schema* de Dan Graham: produce aquello de lo que habla: *la telepática en la escritura*. Sigue el pasaje:

“También se podía deducir (y, con un poco más de esfuerzo *ver*) —subrayo el entre paréntesis— otras cosas, pensó Amalfitano mientras se tomaba concienzudamente el pulso y observaba el libro de Dieste colgando en la noche del patio trasero”.

Para cualquiera que venga leyendo el pasaje entero, el pensamiento se carga inmediatamente de imágenes, de ideas, de contenidos que —en realidad— más adelante se confirman (o defraudan). La escritura hace rápidamente *telepatía* —lo que significa que deja escuchar (*ver*, dice Bolaño) incluso aquello que *no dice*, aquello de lo que todavía no ha hablado. Lo que resulta curioso es que, dependiendo de la forma en que nos lo tomemos, este enunciado, esta tesis —que la escritura sea *telepática*— podría parecernos bien disparatada y fantasiosa bien vacía, por, al contrario, excesivamente obvia, evidente.

Hay un conocido pasaje en que Benjamin defiende –expone- la creencia en que podría aprenderse un idioma desconocido si se mirara con suficiente insistencia y concentración un texto escrito en él. Alguien podría pensar que ello estaría relacionado con un gran poder deductivo, pero se equivocaría: más bien lo está con esa otra convicción de la que advierte en *Calle de Dirección Única*: que la lectura es siempre *alucinógena* (sic), que no hay droga capaz de inducir iluminación profana mejor que *ella*. Que toda escritura porta una carga de contenido que requiere del cómplice ejercicio *alucinatorio* –eso que llamamos lectura- para advenir, para tener lugar en, digamos, el pensamiento. Por supuesto que detrás de todo esto lo que tenemos entonces es una cierta teoría del conocimiento -que se desarrolla simultáneamente como una teoría de la escritura, y otra de la lectura.

Tomar entonces el pasaje –la novela entera, incluso- de Bolaño como una *alegoría de la lectura* en el sentido de Paul de Man, no sería desacertado. Lo que Bolaño nos está contando –quizás me atrevería a decir *telepatizando*- es que efectivamente *leer*, pensar un contenido a partir de que los ojos recorren una sucesión de signos, de marquitas negras trazadas sobre fondo blanco (o el oído escucha una de sonidos, quizás yo también les estoy ahora *telepatizando* a ustedes un pensamiento), de que *leer* es el resultado de una operación *productiva*: se *piensa un pensamiento* en este lado que, podríamos decir, mima, reproduce o mimetiza otro que, antes, se produjo en el otro.

La escritura no es más que un *médium* y la lectura es el *procedimiento psi* mediante el cual viene a cobrar cuerpo, en nuestro espíritu propio, el *fantasma* que en aquellos garabatos –en la materialidad absoluta de sus gestos mudos- *vocea* secretamente un pensamiento, el contenido de significancia que destila en la oscuridad radical y ciega del significante –tomado como puro garabato, como algo que en sí mismo no puede *decir* nada, pero sí *dejarlo hablar*.

La cuestión entonces –la cuestión de la telepatía, vale- tiene que ver fundamentalmente con dos cosas: primera, cómo el significado comparece *como fantasma* allí donde no está –o cómo lo que no habla *habla*- y, segunda, cuál es la temporalidad que en su proceso se instaura. O dicho de otro modo: si en la telepatía se produce realmente simultaneidad, *sincronía* entre pensamientos dispares, o tal vez la misma *anticipación* –en dos unidades de comprensión, de manera *simultánea*. Pero no, no nos anticipemos, no *me telepaticen*: vayamos por partes.

PRIMERA CUESTIÓN: DE CÓMO LO QUE NO HABLA, HABLA.

Primera cuestión entonces: que la telepatía tiene sobre todo que ver con la cuestión de cómo lo que no habla, *habla*. O quizás sería mejor decir: de cómo “lo-que-no-habla” *piensa*. Y *dice*. Pero también, y además, de *cómo lo que habla dice algo otro*, algo más, *que lo que dice*. Y ya puestos, de cómo entonces un texto tampoco dice nunca entera y realmente (todo) lo que dice. Y por lo tanto, de cómo la interpretación –y la crítica como su epítome analítica- es en realidad lo único que hace a la lectura, al propio acto del pensar, como recorrido hecho elucidación por las tersuras, por las texturas, de lo inconsciente, de lo puramente material.

Si tenemos en cuenta todo ello, entonces concluiremos que es normal que Freud incluyera su particular e interesante reflexión sobre la *telepatía* precisamente en el núcleo mismo de los ensayos principales sobre los que se apoya toda su teoría: los ensayos metapsicológicos. Y no es extraño porque efectivamente lo que se funda en la *posibilidad* de la telepatía –de la que como es sabido finalmente Freud se declaró *creyente*- es precisamente la posibilidad misma del inconsciente, de la máquina que fabrica pensamientos sin ser, todavía, un yo, un sujeto constituido.

Para Freud, en efecto, la *telepatía* es el resultado de un trabajo equiparable al del sueño, al “trabajo del sueño”: un trabajo que pone pensamiento donde solo hay significativo, que pone vida psíquica donde sólo materialidad pura. Si recordamos un sueño en el que el efecto telepático es candente, lo veremos. Por ejemplo aquél en el que un padre sueña que su hijo se le acerca y, sacudiéndole, le dice: “padre, ¿no ves que ardo?”. Despertado por el fantasma parlante de su hijo –telépata, sin duda-, el padre se da rápidamente cuenta de que en efecto, el hijo arde muerto en su ataúd en la habitación de al lado, porque una de las velas encendidas a su alrededor ha caído sobre su cadáver, de *cuerpo presente*.

¿Qué es lo interesante de la historia? –por supuesto nada “paranormal” nada “metapsíquico”, podríamos decir. Sino el hecho de que en relación con una percepción sutil –que no es necesario explicar: un aumento de calor, reflejos de luces en el cuarto próximo ...- se construye todo un “trabajo” literario, narrativo, interpretativo, que rápidamente –diría que llegando incluso a anticiparse a la propia percepción que lo origina- da cuerpo a un conocimiento que se constituye en crucial por representar una “emergencia” –en el doble sentido del término- para la vida psíquica del sujeto. Independientemente de que en sí misma esa “anticipación” constituye como veremos la forma temporal propia de lo telepático –podríamos decir que entonces cercana a la de la premonición, en una microinstantaneidad

que se adelanta a su propio *suced*er en el tiempo del acontecimiento “histórico”- lo importante es cómo se constituye aquí una doble trama, una doble estructura de memoria-red.

La primera pone al sujeto en relación con la colectividad de la que se distingue-indistingue –la red de las relaciones en cuya trama se gesta su ser específico, el tejido de su “historia épica” en palabras de Lacan. La segunda, al acontecimiento detonante de la percepción emergente con la propia red que forma su narrativa. Digamos que una red de “trabajo” mítico –u onírico- que relacionando cada elemento del sistema interpretativo con los otros construye una unidad verosímil de sentido. Así, cabe decir que la telepatía –como el contenido latente mismo del sueño- sólo se elabora en el tiempo posterizado de la interpretación. Pero en tanto ésta es construida, aunque de modo todavía no autorreflexivo, en el propio momento del acto psíquico –sueño o impresión telepática- podemos decir que éste en sí mismo es ya un acto *pensante*, *cargado de fuerza cognitiva*: tanto el sueño como la impresión telepática tienen esta naturaleza ya elaborada (por los trabajos del sueño o el mito) de formas de lenguaje, de pensamiento, constituido.

Lo que en la realidad misma de la experiencia psíquica no es más que una carga-fuerza que pone la señal de alerta en relación con una percepción inconclusa, insuficiente pero que es al mismo tiempo una emergencia, la emergencia de algo que interesa a la red social del sujeto frente a sus afectos, es construido como una narrativa hilada, como un relato, por un proceso interpretativo ultrarrápido y que en realidad se adelanta –en el reordenamiento lógico que de ello fabrica el sujeto como sujeto intérprete- incluso como percepción *anterior*. Esto es la *telepatía*. Digamos: saber que se sabe algo que no se sabe, escuchar cómo lo que *no habla* nos dice que sabemos algo que no sabemos que sabemos ...

SEGUNDA: DEL TIEMPO LÓGICO DE LA TELEPATÍA COMO ANTICIPACIÓN DE LA CERTIDUMBRE

Segunda cuestión clave en relación a la telepatía, entonces: la de su temporalidad propia, la de su “tiempo lógico”, un tiempo que veremos que se dará “como anticipación de la certidumbre”, como conocimiento anticipado de lo que *ya se sabe* desde antes de saberlo.

Seguro que en el título que le propongo a este epígrafe al menos alguno de vds habrá podido reconocer el de un conocido *écrit* lacaniano, que comienza con

la historia de un grupo de presos a los que se ofrece una posibilidad de escapar de su encierro por la adivinanza del color que les marca, deducido a partir de la observación del que portan los otros (digamos, por la autodeducción del ser de la diferencia propia a partir del re-conocimiento de la de los otros). Para ello, a cada uno de los presos se les coloca una carta (de cinco posibles 2 son blancas y tres negras) sobre la cabeza, en un lugar bien visible para los otros pero cegado para uno mismo.

Lo que el pasaje lacaniano pone en evidencia es cómo la adquisición de una certidumbre en cuanto al conocimiento de uno mismo –la autorreflexión en que se cumple una adquisición de identidad- no se limita a una ecuación lógica precisa, con un grado de exactitud absoluta (en efecto, aunque uno vea dos blancos le puede caber la duda de si él es blanco o negro). Sino que la adquisición de la certitud depende de la percepción *ultrarrápida* de cómo es percibida nuestra imagen –como la de su recíproca *otredad*- en aquél al que nosotros mismos percibimos como *otro*.

Aquí se abre una doble dinámica decisiva, que antes que nada tiene que ver con la velocidad de lo que está en juego: para efectivamente ganar en el juego-sofisma propuesto es imprescindible que seamos los primeros en adquirir *certidumbre* respecto a quienes somos, qué seña portamos, cuál es la cualidad que nos distingue, cómo conocemos la que erigimos en *diferencia* propia.

El problema es que sólo podemos resolverla *en relación* a la percepción de ella que el otro tiene, y a cómo en virtud de ello actúa –para él mismo intentar anticiparse a la nuestra. Es así que se abre una carrera fulminante de reciprocidades que es la que justamente propicia el proceso *tele(sim)pático*, bajo la forma de una propagación instituyente. De tal forma que, espontáneamente, es la forma de una socialización –de una constitución colectiva, simultánea, sincronizada- la que hace posible ese efecto de autopercepción *a través del otro* en el que se instaura como postulación, como gesto decisor, (o quizás debiera decir decisionista), la autoasignación de una u otra diferencia regulada –en la relación al grupo, al conjunto de los otros en sus movimientos recíprocos- en el momento en que “simultáneamente” se pone en juego la *suspensión de la incertidumbre*.

No hay por tanto adquisición fundada de certitud lógica, no hay conocimiento seguro y bien fundado –del ser que uno mismo es. Sino una negociación ultrarrápida y permanentemente revisada del juego de reciprocidades, de mutualidad, que

únicamente es cortado por efecto de un ejercicio de voluntad afirmativa que resincroniza instantáneamente, en cada momento, la economía de reciprocidades de la propia colectividad.

Para saber si soy A o B tengo que atender puntualmente a cómo aquellos a los que percibo como As o Bs me ven a mí: pero para saber cómo me ven a mí necesito esperar a percibir cómo se mueven, cómo actúan en relación a la propia percepción que tienen de “cómo yo, a mi vez, les veo”. Para entonces, y claro está, ya tengo que haberme movido (de otra forma, ni ellos pueden saber qué ellos mismos son, con un grado de certidumbre suficiente, y yo mismo ya no tendría forma de ganar en el juego). Tanto para ganar, como para proporcionarles a ellos una información sin la cual tampoco ellos podrían hacerlo, en algún lugar debe de suspenderse la incertidumbre “lógica”, debe convertirse en *supuesto saber*, en conocimiento, en pensamiento, lo que ciertamente *no lo es*.

Lo que únicamente es un proceso de percepción intensiva de la *otredad* se constituye, de ese modo y por efecto de la cadena de percepciones sincronizadas de sutiles micromovimientos recíprocos, en forma y ejercicio de una *sinestesia* colectiva –en la que, energética e instantáneamente, se desarrolla un proceso instituyente de sujeción socializada (sin el cual ninguna afirmación de identidad propia o particular posee base real de certidumbre).

Proceso que en realidad es entonces del orden del deseo, de la vida de los afectos: que tiene la forma de una dinámica constelada por el sumatorio difuso de la trama de reciprocidades de autoafirmación -de la voluntad-, como proyección negociada de los fantasmas mutuos, de las imágenes de otredad que se dan por buenas sin más fundamento que una sospecha que necesitamos dejar rápidamente atrás en beneficio de la eficacia de la actuación. Es esa *suspensión precipitada de la incertidumbre* la que *produce* como saber –o hace pasar por saber, por pensamiento- lo que no pasa de ser en realidad mero presentimiento, una economía de microgestos interpretados anticipadamente: para en ese ceremonial devenir escalofriante ejercicio –fiduciario, mitopoético- de *reconocimiento*, de participación ritual en la concelebración del advenir un “yo”, únicamente en la turbia constelación de un *nosotros*.

Lo que llega a convertirse en *forma elucidada de un pensamiento* se origina así como una pura tensión afectiva abstracta –la proyección de una forma deseante

cuyo objeto último es el reconocimiento del ser que la efectúa-; lo que llega a convertirse en estatuto de afirmación diferencial de una particularidad de experiencia –en *vida de un sujeto*- no es más que la propagación de un torbellino de fantasmas en un cuerpo social, en el entorno de un paisaje de reciprocidades relacional –ante el que se efectúa una tensión de anticipación, que necesariamente se sincroniza innumerablemente, con una velocidad de refresco imposible de contabilizar, de percibir, de numerar. Con la velocidad misma del tiempo continuo, (a)histórico, absoluto –al que un balcón intemporal y eterno, extendido a todos los lugares, de repente, nos asoma.

LA PRODUCCIÓN DE LO PSÍQUICO: EL ESCENARIO DE UNA PSICOPOLÍTICA

Me gustaría dejar por un momento de lado esta cuestión de lo “telepático” para acercarme más claramente en cambio a la cuestión que, creo, en todo momento está en realidad detrás de mi reflexión. Bajo mi punto de vista, lo que está en juego en ella no es otra cosa que, efectivamente, una acerca cómo se desarrollan los procesos de fábrica de las subjetividades, cómo un sujeto, “lo *sujeto*” diría, *se produce y es puesto* bajo un conjunto de condiciones específico. Condiciones que, en todo caso, un análisis radicalmente materialista pueda reconocer plenamente, sin titubeos –hoy que una cierta *biopolítica* parece dispuesta a coquetear con el retorno a un *animismo* esencialista, ya sea bajo parámetros biólogos ya “neurománticos”, camuflados unos y otros bajo las potencias de la nueva neurofisiología.

Por mi parte, yo tomaría partido a favor de afirmar en cambio el carácter primordialmente político –incluso diría que doblemente político, enseguida se verá por qué- bajo el que se formalizan las dinámicas instituyentes de las formaciones de la subjetividad. Podríamos decir, siguiendo en ello al Foucault de *Hermenéutica del sujeto*¹, que esa producción del sujeto será el canal conductor del nuevo *arte de gobernar*, de la nueva forma en que lo político despliegue su potencial. Pero también, y al mismo tiempo, que en ese trabajo de producción radica el inicio de toda posible línea de resistencia y desvío, “si se acepta que no existe otro punto de apoyo, primero y último, de resistencia al poder político, que el que se encuentra en la relación de uno *consigo mismo*” –cito a Foucault, explícitamente.

Dicho de otra manera: que producir el yo, el *sí mismo*, el *sujeto* que porta un nombre, es muy probablemente, y por un lado, la estrategia fundamental mediante la que hoy –quizás podríamos haber dicho *siempre*; pero, sí, digamos *hoy*- opera el poder, el movimiento mediante el que el poder sienta su *imperio*. El inicio de

todas las relaciones de dominación se formatea en efecto ahí, en esa *constitución patrocinada* de los procesos de sujeción: en el conjunto de las operaciones mediante los que la *vida humana* se constituye como la “vida de un yo”, de un sujeto, de un “sujetado” también diría.

De hecho, ésa es la tarea de la que por excelencia se apropia *hoy* la máquina del capital, para apoyar sobre ella su lógica del poder: la tarea de generar los *modos de vida*, sus formas de darse, aquella bajo las que *advenimos a ser* aquel “yo”, aquel “sí mismo” que diríamos “somos”. O, por decirlo a la manera antiesencialista de Judith Butler, “estamos” —como cuando ella decía “no soy mujer, estoy mujer”. Ella misma habría resaltado, por cierto y con singular acierto, cómo en el ejercicio de la *gubernamentalidad* actual, el poder fabrica las vidas “controlando las diferencias, produciendo y organizando socialmente las imágenes y los deseos, invistiendo determinados rangos, recortando determinados afectos, estableciendo jerarquías y separaciones, incluso construyendo mecanismos por los que ciertos grupos son despojados de humanidad”² —esos que quedan de ese modo reducidos a lo que Agamben ha llamado una “vida nuda”.

La paradoja comienza cuando nos damos cuenta de que ése es el mismo escenario, el mismo teatro de operaciones —el que concierne a la redistribución de las diferencias, la reorganización de los afectos y las intensidades, la modulación de los deseos y el trabajo en los imaginarios- en el que habría de desarrollarse cualquier forma de trabajo crítico, de subversión (esta es al menos la perspectiva de la biopolítica). A causa de ello, entonces, la fórmula que pone en ese *trabajo sobre lo uno mismo* —aquel *souci de soi* al que invitaba Foucault- el punto de fundamento de alguna posible política de *resistencia* o deriva, tendrá que enfrentar una grave dificultad de partida: tendrá que recorrer la interpelación de una posible contradicción grave.

Que en realidad consiste no sólo en el hecho de que el territorio en que operan tanto el poder como nuestras posibilidades de resistirle sea el mismo, y que lo que se disputen parezca ser también de hecho el mismo objeto: precisamente el yo, ese *nosotros mismos* que se ve atrapado —producido- en la gestión del poder, pero también en nuestras prácticas de emancipación de él.

Sino, y de una forma aún más inquietante, que nos puede caber una más que fundada duda de si cualesquiera de esas *práctica de resistencia* o fuga —esas que

nos representamos bienpensantemente como prácticas de resistencia o fuga- son otra cosa que un trazado más, un vericuerdo más, prefigurado justamente por la segregación de los imaginarios –en este caso el imaginario de resistencia, ese que lleva a los cazadores de tendencias a seducirnos con consignas tipo “your rules”, be yourself”, etc- que mejor convienen a la constitución del proceso instituyente de las subjetividades en el contexto preciso de las nuevas *economías de la experiencia* que justamente fundan al capitalismo contemporáneo como capitalismo identitario, como megafábrica de las subjetividades.

Evitando caer en el derrotismo que podríamos reconocer en esa fantasía agobiante –que me recuerda a la fórmula de la continuación de MATRIX, cuando el arquitecto explica que *se ha fabricado la ilusión de la resistencia* para mejor asegurar el confinamiento y la reclusión total de los sujetos en el seno del *modelo generado de la experiencia* desarrollado mediante los programas gestores de la realidad psíquica que los habitantes de matrix sienten como sus vidas, incluso como vidas resistentes o hasta emancipadas-

Digo: evitando caer en el derrotismo que podríamos reconocer en esa fantasía agobiante podríamos por lo menos decir algo así como que sería en el ejercicio de su trabajo de gubernamentalidad que *ello*, el poder nos *produce*, pero lo hace de tal manera que en algún punto esa fábrica nos consiente entregarnos al compromiso y la voluntad –o cuando menos al intensísimo deseo, tal vez- de escapar a su presión por alguna *línea de fuga* o deriva, aunque únicamente sea para retomar en otro punto, bajo otra economía, la misma gestión, la misma tarea: la de producirnos, el seguir al fin y al cabo fabricándonos como un sujeto de existencia, como una *instancia de vida*- sólo que ahora, tal vez, acaso, de otra manera, *bajo otro régimen*.

Desde el punto de vista deleuziano, no tendríamos que apelar aquí a ninguna sustancia “segunda” –sino admitir que es la extensión misma de *la vida como inmanencia* la que se procura tanto esa tensión de resistencia, de subversión, deriva, exceso y desbordamiento de la estructura en la que ella misma se encuentra atrapada y sometida, como la propia fábrica previa –acaso- de esa misma estructura despótica, sometedora. Podríamos incluso defender –dándole un poco la vuelta a la fantasía de reclusión y su un poco tedioso relato de salvaciones- que si ella se da así, bajo esa conformación despótica, es justamente para hacer posible y fundado el acontecer preciso de nuestro existir relatado justamente como permanente deriva, nomadismo que desmonta y desterritorializa toda frontera –y sobre todo cualquier

modelización, cualquier cristalización en estructura estabilizada.

Así, y sea que nos entreguemos a una u otra de estas fantasías extremas, habríamos de reconocer que enfrentar el biopoder debería -bajo esta perspectiva que es la de la biopolítica- debería evitar retomar cualquier clásico modelo de confrontaciones bipolares, dicotómicas y más o menos maniqueas en sus simplificaciones analítico-críticas, para asumir que en lo que concierne a las modalidades instituyentes de los modos de vida y las formaciones de la subjetividad, todo es, sobre todo, una pura cuestión intensiva: una cuestión, fundamentalmente, de velocidades, de regímenes, de experimentaciones, de intensificaciones ...

EXPERIMENTACIONES BIO O PSICOPOLÍTICAS

Experimentaciones, entonces. Movimientos que por inesperados, anómalos, excesivos, sutiles, intensivos, afectivos, estilísticos –nunca es más convincente Foucault a la hora de formular sus políticas del *sí mismo* que cuando enumera entre ellas las *prácticas de estilo*- movimientos que por todo ello desterritorializan o cuando menos desplazan las modelizaciones que institucionalizan los modos de vida del existente cualsea, para mantenerlo sometido a la precarización de una existencia devaluada, a una vida del espíritu empobrecida y enajenada, a la indignidad del sentir la *carencia de una vida propia*.

No sería fácil enumerar –y aún sin la pretensión de ser exhaustivos- la serie de estos posibles movimientos -experimentaciones. Entre otras cosas, algo nos dice que es mejor callarlos, mantenerlos a resguardo de esos *cool hunters* que tan rápidamente convertirían sus líneas de fuga en (nuevos) aparejos de captura, en operaciones de institucionalización. Algunos de los asistentes seguro querrían señalar en la asociación fértil de algunas prácticas de activismo social con otras de comunicación artística un territorio privilegiado para su desarrollo, y por mi parte coincidiría en reconocer que lo es, probablemente. Pero, cuando menos por ahora, preferiría al respecto callar cautamente ...

Y más que entrar a esa enumeración o proponer algunos ejemplos de ese tipo de prácticas de resistencia por las que yo sentiría particular aprecio, lo que me gustaría es sugerir apenas algo acerca de cómo entiendo que ellas habrían de moverse en particular en relación a un eje muy específico: el de la formación, diría, de las *formaciones de la subjetividad*. No tanto entonces, el de la producción de la vida en general, sino de modo muy específico en cuanto a la *producción de la vida psíquica*,

la producción de los *modos de experiencia* por los que cada vida se siente e imagina a sí misma, se autopercibe como *vida vivida*.

Me permitiré decir –y con esto terminar este largo excursus- que ellas siempre permanecerán atrapadas en el modelo hegemonizado de gestión por el poder –asociado a la forma contemporánea del capital- en tanto en cuanto se muevan arriba y abajo por un único eje de resoluciones: el de las *formaciones orgánicas*, aquél que hacia abajo conduce a la institución del yo, hacia la particularización de su forma individuada, y acaso hacia arriba hacia la noción de estado, de cuerpo social organizado –pongamos la nación, ahora que la fantasía universalista de una humanidad cosmopolita y pacificada en el horizonte de homologación feliz alcanzada bajo la tutela del proyecto de las luces –es decir como utópico resultado del progreso del conocimiento y los usos especulativos y éticos de la razón- ha sido finalmente abandonada como fantasía estéril, donde no interesada.

Consecuentemente entonces: que será en la producción experimental de formatos *inorgánicos* de sujeción donde podremos encontrar o levantar líneas de fuga a lo trazado en los modelos orgánicos, allí donde esas prácticas experimentales sean capaces de conducirnos, en lo micro, hacia el estallido indomesticado de los puros devenires que configuran cada vida, hacia el reconocimiento del complejo de multiplicidades –de singularidades intensivas- que, bullendo por debajo de su ominosa figura- no se dejan reducir a la figura del yo-individuo, del self.

Del mismo modo, y en el otro extremo del eje, nos vendremos a encontrar con tentativas cada vez más insistentes –y eficaces, diría- de articular, desde el punto de vista de las prácticas biopolíticas, formaciones inorgánicas de subjetivación colectiva –como la comunidad en Agamben o de otro modo en Bauman, como la noción de multitud en Negri-Hardt- que operan como máquinas abstractas, como dispositivos, proyectadas desde la aspiración a hacerlas resistentes a la reducción que sobre ellas siempre querría efectuar la conformación organicista, la cristalización que como resultado de la catexis que sobre un campo intensivo decide la imposición homologadora de un único significante despótico se proyecta en tanto identidad como repetición de lo mismo impuesta a la colectividad de las diferencias despojadas bajo su imposición de su potencia de despliegue salvaje, indomesticado.

Todas las nociones que hasta ahora han pretendido articular la práctica política alrededor de una organicidad en las formaciones de subjetividad, han venido

adoleciendo del mismo defecto: juegan a hacer cristalizar en identidad lo que, antes bien, es pura tensión anómica de reciprocidades, de vida de mutualidad, de coalición, a la que para presuponerle una capacidad de *actuación orientada a fines* no es preciso entregarla al enquistamiento que supone su constitución orgánica, organizada, ya en la impostura del yo-individuo, ya en esa indecencia que llaman naciones. Como escribía Nietzsche, *no hay yo, no hay estado, no hay especie: tan sólo altos y bajos de intensidades*. Tan sólo se trata, diría, de liberar la potencia de éstos.

COALICIÓN 2.0: TEORÍA DE LAS MULTITUDES INTERCONECTADAS

Volvamos ahora ya, entonces, a nuestra reflexión sobre lo telepático, sobre la forma del pensamiento y el producir(se) de las subjetividades que adviene en ello, como tensión potencial de coalición inorgánica, reticular, unimental (bromearía, pero quienes conozcan los comics de Kirby saben a qué me refiero). La forma que adquiere el (no)saber que veníamos describiendo en su figura carece de recursividad: no posee retorno. Nada de lo que en ese (no)saber acontece le era anterior, un a priori, un trascendente. Nada de lo que se produce allí estaba ya, sino que adviene, *se pone* allí, es un devenir puro. Algo que se pone como interpretación o pensamiento del instante anterior proviniendo del propio futuro posible (entrópico) del sistema (tanto del sistema materia como del sistema lectura), de un *topoi* que seguramente era (si quisiéramos adivinar qué) su espontánea dirección de caída —digamos de distensión.

Así, un doble movimiento de compresión —esa ecuación de carga por la que el juego se atrae como un sofisma abstracto, irresoluble, y distensión inmediata como forma de (no)respuesta cumplida, decide la lógica funcional de este operar. Sístole y diástole, compresión y distensión, inspiración y expiración, algo captura la constelación del juego diferencial de las partes como el magnetismo centrípeta de su nube molar, para de nuevo, e instantáneamente, dejarlo distenderse, propagarse en una dispersión en deriva hacia sus infinitas líneas de fuga.

Coalición se llama el resultado momentáneo de la ecuación centrípeta, el momento vectorial de una fuerza de mutualidad que depende del ponerse en *el mismo lugar* —el mismo plano de consistencia, como inmanencia- una multiplicidad itinerante de diferencias, de altos y bajos de intensidad, el momento electrificado de una tensión de potenciales entrelazados. Coalición, o podríamos decir *momento multitudinario*, tensión de una gregariedad anumérica que cobra cuerpo instantáneo en la forma

de un movimiento constelado, compuesto, como dirigido por una voluntad unánime. Pero sería un grave error tomar esta colectividad emergida y autoinstituyente como otra cosa que ese mero *momento de fuerza*, el provisorio cuerpo virtual –cuerpo sin órganos, máquina abstracta- de una unidad funcional (y estremecida) de acción y (no)conciencia, máquina de movimiento fulgurante que se efectúa, apenas instantáneamente, entre las líneas del tiempo.

Y sería un grave error porque nada en ello se estabiliza, nada cobra cuerpo simbólico, nada cristaliza en la forma de una identidad cumplida, cerrada, en la clausura de un nombre propio. No: esto no escenifica una u otra identidad colectiva fijable, no es el nombre de un Sujeto de la Historia trascendente y autónomo, recursivo, anclado a una u otra bioterritorialidad –aquí no hay nada de nación, de etnia, de clase, de unidad de destino en la historia, nada de todo eso. No: aquí no hay más que un momento de giro, una economía de afectos censada por lo inaprensible de un tiempo-intensivo, el requiebro de un puro dibujo aéreo que reúne y dispersa en décimas de segundo una multiplicidad indeclinable de movimientos autónomos conjugados, de trayectorias convergentes en instante de negociación magnética, de líneas de vidas cruzadas que son, a cada momento y simultáneamente, líneas de encuentro y líneas de fuga.

Este es el escenario de una figura en cambio efímera, negociada instante a instante en el curso de una acción posible –y que se ejecuta, a la que se *da lugar*. En constante construcción, nada adquiere aquí carta de estabilidad, territorio, pasaporte o acta de diputación o parlamento. Sino, como mucho, carta de naturaleza sobrevenida, derecho consuetudinario, fuerza de colegiación y vida compartida. Estamos aquí en el escenario en que la ciudad es entendida como pura constelación fractal de los afectos, de las potencias de obrar. No importa que ésta no disponga de un cuerpo propio, de una materialidad –o territorialidad- específica: no hay fronteras ni biología, sino la pura transitividad negociada de los movimientos respectivos, un espacio relacional y en curso, una mera esfera-pública, un lugar de dialogación muda desplegado por propagación, por puro contagio de los afectos, en esa economía de anticipación al reconocimiento del otro que fluye constante e infijable como un pulso instantáneo y siempre en caída, siempre en tránsito entre sus momentos de compresión y distensión, de eros y muerte.

La ciudadanía que aquí se efectúa no pide ni otorga nombres: fluye líquida en la tensión de contagio de una dinámica de los afectos propagados (allí donde ellos

se procuran crecimiento, fuerza mutua). Todo aquello que recorre los cuerpos y los precipita más allá de sí para volcarlos a la potencia de uno sin órganos, tensional, aquel no-cuerpo (o cuerpo del *socius*) en el que las potencias de obrar de todos los que lo integran se multiplica exponencialmente, con la fuerza de cada nodo en su cruce con todos los otros. No: esto no es la fría estadística de esa grosería que llaman un *estado de opinión*. Acaso, y como poco, es una efervescencia histórica, un incendio eleusino de pasiones de vida, de mejor vida, de vida más noble, más alta. Acaso, podríamos decir, un *estado de pasión*, una fluídica de los afectos que se mueve a la velocidad de una sola ecuación implacable: la del deseo en sus composiciones recíprocas, en sus innumerables travesías de lo ciudadano, a cada instante negociadas. No, aquí no hay *intelección colectiva*, sino pura afección compartida, *tele-pathía* colectiva.

REVOLUCIÓN Y TELEPATÍA: EL INCONSCIENTE POLÍTICO

Y la pregunta, entonces, podría ser: qué clase de saber constituye éste, que es fruto –decimos– de una pura *telepatía* colectiva –de un estado que es mera coalición epidémica de estados afectivos, propagación y flujo a distancia de las empatías –en el escenario de un *cuerpo sin órganos*, de un puro plano de inmanencia abstracto– y no pensamiento lógico, formalizado, enunciado autorreflexionable.

Diría que se trata de un pensamiento estructuralmente negativo, un pensamiento acerca justamente de lo que en cada tiempo *no hay* –un pensamiento inducido precisamente por *lo que no hay*. La telepatía –como expresión de imaginario colectivo, de una especie de unimiente conformada como sumatorio de un innúmero de pequeñas microfuerzas– es siempre un pensamiento de ese orden, un pensamiento que se constituye en el otro lado de la insuficiencia con que nuestro deseo –un deseo infradelgado, pero al mismo tiempo ineludible– expresa su absoluta inconformidad con el mundo que tenemos, con la forma de vida mermada que se nos quiere entregar como vida –suplantada por la vileza empobrecida que, en cada construcción efectiva del mundo, naufraga en *lo falso*.

Máquina abstracta, quien en esta forma de *pensamiento-afecto* habla es entonces el anhelo incolmable de algo otro, de vida auténtica, la pasión incontenida de magnificencia, de plenitud –que surca y atraviesa todos los momentos de la historia como un hilo rojo, para encender en ellos la vecindad de un mismo impulso revolucionario. Quien en esta forma de *pensamiento-afecto* habla es la misma ecuación de reciprocidad que instituye como *sistema de ciudadanía* el cuerpo

sin órganos de una multiplicidad innúmera, aquella *imitatio affecti* que Spinoza imaginaba como utopía política radical: la ciudad como enjambre mismo del espíritu coaligado de los hombres insobornables.

Este saber-(no)saber es entonces bandera y máquina de guerra antes que pensamiento propiamente, antes que saber constituido. Es *cupiditas*, pasión encendida antes que objeto o lugar formulado. Es el reverso del saber constituido, es la forma en que habla lo que carece de lugar propio, de voz legítima: algo a lo que entonces, y quizás, podríamos llamar *el inconsciente político* de cada tiempo, para reconocerlo en el nuestro.

Es, en última instancia, maquinografía y gramática nebulosa de la reciprocidad, incendio de un deseo de absoluto que no toma otra forma que la de un vuelo movedizo, fugaz, plasmado en una sucesión indecisa de formaciones flotantes -del imaginario colectivo. Que no dice sino, acaso, exigencia de una vida más alta, más verdadera: la negativa ineludible a conformarse con nada menos.

Es, acaso, el estallido y la fuerza de una tensión de pensamiento sinergizado en la complicidad de los muchos, allí donde su multiplicidad postula una gestión inexorablemente inclausurada –y por tanto siempre abierta a la deriva, a sus derivas. Acaso el producto de una *memoria intensiva* que no es menos la ecuación de interacción de *los otros para con sus otros* que el recuerdo entonces invertido de un anhelo de futuro que desde siempre, y como conciencia de incompleción fatal, late como *pulsión y fuerza política* en el silencio de lo que, en cada tiempo, habla con la voz de un fantasma invicto. Acaso aquel *espectro* que desde la lejanía de un tiempo por venir, nos interpela con la fuerza de un destino amado, con la vocación de merecimiento de un nombre que aún, que todavía, estamos ciertamente muy lejos de tener derecho a portar. Acaso, simplemente, el de *humanidad*.

NOTAS

1 Y así nos lo recuerdan Francesco Giorgi y Robert Rodríguez en la introducción a su recopilación de *Ensayos sobre biopolítica*.

2 Citada en el mismo lugar.

DESLICES DE UN AVATAR: PRESTIDIGITACIÓN Y PRAXIS ARTÍSTICA EN SECOND LIFE

Mario-Paul Martínez Fabre y Tatiana Sentamans

Desde sus inicios, Internet ha demostrado ser un canal idóneo no sólo para la comunicación y el capitalismo agresivo, sino también para la creación artística y la contra-cultura. Un vistazo histórico al net-art, sin duda, da cuenta de cómo el desarrollo de un lenguaje expresivo específico en la red se ha consolidado con el paso de los años, configurando una disciplina artística autónoma. Ello se ha visto respaldado e incentivado a través de la producción de un saber propio divulgado por portales como *w3art*, *rhizome* o el difunto *aleph-arts*, entre otros. Del mismo modo, y en relación a lo específicamente artístico en tal medio, han proliferado galerías virtuales que exhiben y/o comercian con obras artísticas colgadas en sus muros de ceros y unos, con mejor o peor acierto, un conjunto de webs individuales de artistas “de todo tipo”, publicaciones digitales, reseñas, blogs, etc., que han alterado, a la vez que ampliado, el tradicional circuito artístico y cultural.

Tras su apertura al público en 2003, Second Life, un universo virtual en tres dimensiones alojado en este entramado trazado por Internet, ha posibilitado la coexistencia de dichas producciones en el seno y en la periferia de la vasta comunidad de internautas. En poco tiempo, y al amparo de una economía cultivada dentro y fuera de sus límites, ha modulado un entorno virtual que, sirviendo a su misma vez de plataforma de entretenimiento, autopista de intercambio y compra de información y cuartel de proyectos de acción social, ha conseguido recrear un espíritu popular abierto a la accesibilidad, la interactividad, o la reciprocidad, etc. que ofrecen los nuevos medios tecnológicos.

La presente investigación pretende determinar y analizar la posición que adopta el ideario artístico y su cupo de producciones dentro los parámetros de este universo virtual. En qué medida los proyectos creativos desarrollados por avatares (internautas participantes en Second Life) o colectivos de avatares, podrían constituir un referente artístico, configurado por un imaginario y un conjunto de nuevos *modus operandi* o *scripts* singulares, que enriquezcan el I + D + i (investigación, desarrollo e innovación) de nuevas prácticas artísticas en el futuro. O en qué medida todo ello podría resultar ser, en definitiva, un fenómeno vacuo, sin

profundidad, anclado en una mera trasgresión efectista de “lo real” y traicionado por el exceso especulativo que, en determinados niveles, caracteriza la plataforma.

1. QUÉ ES SECOND LIFE

Para quién todavía no lo conozca¹, Second Life se describe como un universo virtual² alojado en el entramado de Internet. Un mundo paralelo, muy parecido al que conocemos- con sus bares, tiendas, residencias y demás- donde es posible pasear, comprar, y relacionarse con los otros usuarios con la soltura de quién actúa tras un alter-ego virtual. Un avatar, como allí lo nombran, que configuramos de la cabeza a los pies para la ocasión. En este espacio podemos desglosar, como su título indica, una segunda vida que supla algunos de los tangibles inconvenientes de la realidad. Y no me refiero a las facilidades que nos ofrece el programa de volar, teletransportarnos o cambiar de sexo o raza a voluntad, si no a la oportunidad de prosperar social y económicamente sin los complejos escollos a los que nos tiene acostumbrado el entorno real. Si manejamos bien nuestros linden (la moneda local), y afinamos nuestro olfato especulador, cualquier compra efectuada puede llegar a convertirse en un valor al alza renegociable por dólares auténticos. Comprenderán el verdadero alcance bursátil del invento cuando conozcan las inversiones e importaciones que empresas como IBM o Nissan están realizando sobre el terreno.

2. ANTECEDENTES: COMUNIDADES VIRTUALES

Suele atribuirse el origen de las comunidades virtuales a los MUDS, Multi Users Domains³, unos sistemas de comunicación colectiva que eclosionaron a principios de los 90, cuando la Red, a falta de la tecnología actual, todavía basaba buena parte de su funcionamiento en el lenguaje textual. Sin gráficos, los participantes debían echarle imaginación y desarrollar colectivamente toda la literatura que describiese el entorno y el entramado del juego, tal y como ocurre en las partidas en vivo de rol. No es que no se hubieran dado precedentes, como es el caso del juego “Habitat” de Lucas Arts que, en 1985, a través de la red Compuserve⁴ ya intentó, sin demasiado éxito levantar una comunidad virtual con sistemas y avatares gráficos. Sino que las redes de comunicación en las que se inscribían tales comunidades, no eran lo sobradamente potentes como para solidificar tales proyectos.

La siguiente generación, apoyada ya en la red de Internet, llegó de la mano de los videojuegos On-line⁵ y de su intento de crear plataformas globalizadoras que sustentasen las partidas a través de Internet. En ellos, aunque la finalidad del juego termina por ser una consecución de objetivos irremediabilmente violentos,

la premisa de supervivencia pasa por la necesidad de solventar problemas en grupo. Cabe destacar entre estos, uno de los pocos intentos de videojuegos On-line desarrollados por la industria española: el juego “La prisión”. Queda claro desde las primeras partidas que, para sobrevivir en esta comunidad, dependemos de nuestra capacidad de negociación y de nuestro ascenso entre las bandas que han forjado el resto de usuarios.

Otro peculiar proyecto de construcción social en línea es el “Haboo Hotel” un espacio que mezcla la estética pixelada de los albores de la imagen sintética con las posibilidades del Chat. Un espacio de dialogo de textual determinado por los sistemas comunicativos que ya instauraron el IRC⁶ o el programa Messenger⁷.

Ninguno de los ejemplos anteriores cumplía con el factor evolutivo básico de Second Life: el sistema económico que lo sustenta. Y por ello, en la actualidad, y como demuestran su número de afiliados y de inversiones, solo pueden contarse dos competidores directos de Second Life. Estos son “Entropía Universe” de Mindmark y “Cyworld” de SK Comunnications. El primero es un metaverso⁸ futurista que aúna el concepto de comunidad virtual, pacífica y constructiva, con el adictivo sentido de la adrenalina del videojuego On-line, violento y con objetivos y misiones marcadas. En él, la moneda de cambio asegura la permanencia y el poder; es decir, a mejores armas, superiores sistemas de defensa y, evidentemente, mejores relaciones para cubrir tus espaldas. El otro es “Cyworld”, una sociedad electrónica de intercambio de datos y de operaciones financieras que basa su funcionamiento en un evolucionado sistema de bitácoras personales. Una especie de diarios actualizables que, gracias a su pantalla central en tres dimensiones, sirven a su vez de salones de encuentro, clubes privados u oficinas de canjeo y trato de divisas.

3. CANALES DE DIFUSIÓN ARTÍSTICA

Dentro de SL tenemos diversos canales de difusión artística. Por ejemplo, sucedáneos de la *Real Life* como el Second Louvre Museum⁹, que aprovechan el tirón del nombre para después deprimir a un espectador, mínimamente especializado, cuando este se encuentra con una farragosa imitación de los preceptos más banales de la cultura museística combinados con los gustos más irritantes de la vida virtual.

Al margen de este tipo de experiencias, cada vez son más los centros y galerías de arte de la RL que abren sedes en SL, sin ofrecer, no obstante, mucho más que un sustituto virtual con reposiciones de “lo real”. Por ejemplo, recientemente, el

centro de cultura respaldado por la obra social de Caja Madrid La Casa Encendida, complementa su sede de Madrid con una réplica en SL (en la llamada Isla de la Casa Encendida), donde los visitantes podrán recorrer desde su terminal las exposiciones que allí se exhiben, o asistir en diferido a los conciertos y espectáculos allí organizados.

Por otro lado, la Asociación para el desarrollo y la creación contemporánea Art Plus (Association pour le développement de la création contemporaine), creada por el Ministro francés de Cultura y Comunicación Renaud Donnedieu de Vabres, ha establecido un centro denominado como Contemporary Art Simulator, que hace de interfaz para tal asociación sin sede en la RL, siendo el propio político quien inauguró y visitó las instalaciones en SL de Arts Plus¹⁰.

Sin embargo, de entre los centros y galerías virtuales, exclusivamente y si comentamos la praxis artística específica del entorno, debemos mencionar la galería de vanguardia por antonomasia de SL, Ars Virtua, New Media Center¹¹, un centro de Nuevos Media que se define a sí mismo en su *statement* como “un espacio destinado a los nuevos medios”, entendemos a las nuevas prácticas de creación desarrolladas en y gracias a la plataforma, aunque puntualmente también para lo que ellos denominan “arte tradicional”.

Entre sus objetivos se detallan cuestiones como desarrollar el medio de SL para la producción artística, convertirse en un laboratorio para la formación de nuevas prácticas artísticas, proporcionar una plataforma para la intersección de los medios y los campos de saber/información, o promover el desarrollo de las comunidades en la red, así como ofrecer un lugar propicio para el intercambio de ideas que supere las fronteras dentro de un espacio de experiencias y de participación. La galería es accesible 24 h al día para un número ilimitado de personas simultáneamente de todo el mundo. Además, el centro ha desarrollado un programa de residencia para artistas pionero en SL llamado AVAIR (Ars Virtua Artists-In-Residence) dirigido a artistas consolidados/as o emergentes que trabajen con el entorno 3D de SL, los cuales reciben unos honorarios de 400 dólares, cierta formación y la disponibilidad de un mentor o tutor –si así fuera requerido-. La residencia, de una duración de 11 semanas, culmina en una exposición y/o evento en la galería. Es interesante señalar que el proyecto AVAIR es una propuesta teórica que pretende reflexionar entorno al concepto de residir en un espacio que no tiene localización física, se trata pues de una alternativa radical a las propuestas artísticas porque no existen límites físicos, ni en lo concerniente a materiales, de construcción, sólo se está constreñido a

convenciones sociales y al software (que es maleable y desarrollable). De entre los foros artísticos más visitados y con más prestigio entre las comunidades artísticas de SL cabe destacar las revistas específicas online como *Slart*¹² palabra compuesta por el acrónimo del multiverso y el término arte en inglés o *Spark Magazine*¹³, una revista que sólo puede encontrarse y leerse en unas coordenadas concretas de SL.

4. PRAXIS ARTÍSTICA EN SECOND LIFE. TIPOLOGÍA

Como se ha descrito, en el multiverso sintético predominan una gran cantidad de proyectos artísticos cuya factura y montaje expositivo se rigen según códigos del circuito artístico “real” más convencional. Durante el pasado año, el número de galerías de arte abiertas en SL ha crecido vertiginosamente, pasando de un grupo muy reducido al inicio de la plataforma a las más de 200 existentes hoy día. Esto es indicativo, del la toma de conciencia del potencial de mercado de SL, pues a pesar de que muchas de éstas no estén obteniendo beneficios, hay artistas como Dancoyote Antonelli aka DC Spenseley, que estima haber vendido unos 5 millones de Lindens (casi 19000 dólares americanos al cambio), y que cada vez recibe más encargos, un dinero que se reinvierte en investigación, pago de programadores y otros empleados de SL. De hecho, podemos encontrar la mayoría de estos “mercadillos de arte” agrupados en barriadas temáticas como el Cetus Gallery District¹⁴.

4.1. PROYECTOS DIVERSIFICADOS: A CABALLO ENTRE LO REAL Y LO VIRTUAL

El proyecto “Femmes héroïques, une mythologie moderne”¹⁵, realizado por el colectivo The Computer Band, que se inspira en el universo icónico del cómic y más en concreto en el de los superhéroes, protagoniza la primera exposición temática organizada por la anteriormente mencionada asociación Arts Plus en su centro de SL. “Mujeres heroicas, una mitología moderna” “pretende rendir homenaje a las mujeres del mundo entero, mediante una instalación laberíntica con 11 siluetas que representan a un conjunto de criaturas mutantes y sus poderes”.¹⁶ En el mundo real, la exposición tuvo lugar del 8 al 30 de marzo de este año en el Musée de l’Homme del Palais Chaillot, ubicado en la parisina plaza del Trocadéro. A partir de la inauguración tal día festivo -protagonizada por el ministro francés-, la muestra tuvo su eco en las instalaciones de la asociación en SL (108, 161,33), donde se ha invitado a los residentes del entorno creado por Linden Lab a producir e introducir avatares basados en las 11 heroínas descritas en la muestra. No obstante, se trata ni más ni menos, de un proyecto que parte de un concepto estereotipado y

esencialista sobre la mujer, que huele al clásico oportunismo de la agenda política prototípica del 8 de marzo de cada año.

Los activos Eva y Franco Mattes también conocidos como 0100101110101101.ORG realizaron a principios de 2006 su primera incursión en SL, y desde entonces, han estado explorando sus terrenos e interactuando con sus peculiares habitantes. Dada la condición intrínseca de “fábrica de identidades” del entorno SL, el tándem se ha visto atraído sin remedio a sus dominios, algo lógico si tenemos en cuenta que la demolición del culto alrededor de la figura del artista, y del concepto de autoría artística convencional, ha constituido un foco de interés para el dúo desde sus inicios en Luther Blisset (1994-1999), pasando por la creación del alias Darko Maver, un artista atormentado (1998-1999).

El primer resultado visible de lo que ellos han denominado su “video-game flânerie” han sido varias series de retratos, expuesta por primera vez en la galería virtual Ars Virtua, y titulada, homenajeando a Warhol “13 Most Beautiful Avatars”, inaugurada el 15 de noviembre de 2006. Para la muestra, los Mattes -con ayuda de James Morgan (Ars Virtua)- han recreado en la galería virtualmente una reconstrucción exacta del espacio físico de la Italian Academy de la Universidad de Columbia de Nueva York, donde los trabajos –impresiones digitales sobre lienzo- se expusieron 15 días más tarde (el 30 de noviembre de 2006), en cuyo segundo piso había una pantalla gigante conectada a la exhibición virtual. Se trata de un juego de espejos orquestado por los artistas entre lo real y lo virtual: el espacio virtual es una reconstrucción del real de la galería, pero la exhibición real es una reproducción de la realizada con anterioridad en lo virtual. En este sentido, es interesante además reflexionar entorno a la audiencia en RL y en SL, en la aplicación virtual fueron visiblemente algunos de los propios sujetos de los retratos, mientras a la exposición real quién sabe si alguno de ellos pudo desplazarse a NY City, y aun así, ser reconocido sin su interfaz virtual.

¿Cuál es el sentido de retratar un avatar?

Los artistas entienden el propio concepto de avatar (interfaz visual de un sujeto en un mundo sintético online) como un autorretrato. A diferencia de la mayoría de retratos, la técnica del retrato en SL no se basa en cómo es el sujeto de la representación, sino más bien en cómo le gustaría ser, así que no serían exactamente retratos, sino imágenes de autorretratos.

Eva y Franco Mattes no eligen la belleza como tema sino que subrayan tal concepto en el título de la serie. En su opinión, los que eligen la belleza según el canon occidental clásico son los “alter-egos” de los avatares que construyen su morfología en concordancia a éste, y los retratos son tan *cool* y *sexy* como trágicos y aterradores, un *cocktail* clásico de la carta de la cultura pop, muy presente en este trabajo, confirmado por la alusión a Warhol en el texto y en citas de sus textos, y es que consideran que las comunidades online y los videojuegos son en la cultura popular el equivalente al comic de los 60 y lo que éste supuso en el imaginario de artistas como Warhol o Lichtenstein.

Synthetic Performances es una serie iniciada en enero de 2007, que consiste en la representación de performances históricas dentro de un mundo sintético como SL. Todas han sido llevadas a cabo a través de sus avatares, realizados a partir de su fisonomía real. La gente puede presenciar el desarrollo de las performances *online* durante la ejecución, o bien acudir a la documentación (fotográfica y videográfica) después. Las de Vito Acconci, Marina Abramovic, Valie Export, Peter Weibel, fueron proyectadas en su exposición individual de la RL titulada “The Theatre of Life” en la Galleria d’Arte Civica di Trento (Italia) el pasado 31 de enero y alojadas en Ars Virtua gracias a James Morgan. Los Mattes, realizan una gran producción con colaboradores-programadores encargados de ejecutar para ellos, arquitecturas, animación y modelado 3D, y diseñadores de figuras y *skins* de sus avatares. Entre algunas de estas performances recreadas se encuentran títulos como: “Synthetics Performances/Valie Export’s Tapp und Tastkino” (2007) o “Synthetics Performances/Chris Burden’s Shoot” (2007).

En “Synthetics Performances/Joseph Beuys’ 7000 Oaks” (2007) se recrea el proyecto que Beuys dio comienzo el 16 de marzo de 1982 en la Documenta 7. Éste consistía en plantar 7.000 robles, cada uno emparejado con la acción de colocar una piedra de basalto en forma de columna. El artista teutón tenía la intención de que el trabajo iniciado en Kassel fuera la primera fase de un proyecto en curso de reforestación, que se extendiera alrededor del mundo como una parte de una misión global, cuyo propósito era el de llevar a cabo un cambio medioambiental y social. Los Mattes han reactivado el trabajo de Beuys, efectuando la nueva performance en el mundo sintético de SL. Los primeros árboles y piedras virtuales fueron plantados el pasado 16 de marzo, exactamente 25 años después de que el primer roble original fuera plantado por Beuys en Kassel. 7.000 piedras basálticas han sido apiladas en la isla de SL de los Mattes llamada *Cosmos Island*, cuya disminución

indicará el progreso del proyecto, que continuará hasta que los 7000 robles y rocas sean colocados (distribuidas) por el mundo sintético.

Este proyecto se ha expuesto recientemente dentro de la exposición “Deambulatorios de una jornada, en el principio y el proyecto Tindaya” comisariada por Nilo Casares para el Centro de Arte Juan Ismael de Puerto del Rosario (Fuerteventura)¹⁷, del 16 de marzo hasta el 14 de abril, con obras de Eduardo Chillida, Robert Smithson, Hamish Fulton, Christo o Santiago Cirujeda, entre otros, cuyo propósito es el de profundizar en las relaciones entre el arte y la naturaleza, mostrando documentos de obras cumbre de arte y territorio, y otras obras activas contemporáneas.

BORDER-ART. John Craig Freeman aka. JC Fremont es profesor asociado de Nuevos Medios del Departamento de Visual and Media Arts del Emerson College de Boston. La obra *Imaging Place SL* es una aplicación de una obra del “mundo real” homónima, una pieza desarrollada desde 1997, en colaboración con Greg Ulmer, quien ha aportado la teoría al proyecto. Éste incluye un trabajo de campo desarrollado a lo largo del mundo, y que combina fotografía panorámica, vídeo digital, y tecnologías 3D para investigar y documentar situaciones donde las fuerzas de la globalización producen un impacto en lo local. Entre los objetivos del proyecto se cuenta desarrollar las tecnologías y la metodología para obtener una narrativa verdaderamente inmersiva y navegable, basada en lugares reales. Eso sí, utilizando estructuras narrativas no lineales, posibles gracias a las tecnologías computacionales y las telecomunicaciones provistas por la *World Wide Web*. En vez de seguir la estructura prototípica del cine documental tradicional, está más cercana a la “database narrative” y el “softcinema” de Lev Manovich, pues el proyecto permite conectar las historias a través de una navegación no lineal a partir de la base de datos generada por el artista y la exploración simultánea de ésta en varios planos espaciales.

Imaging Place documenta lugares históricos por motivos políticos, sociales, económicos o medioambientales o lugares cuya cultura está siendo desplazada y eliminada por la globalización, y se ha centrado en un primer momento en aquellos lugares donde las fuerzas de la globalización afectan las vidas de las comunidades locales, lugares como fronteras, puestos, muros y vallas, los límites de la política pública.

El pasado 5 de enero de 2007, en la Galería 2 de Ars Virtua se inauguró una muestra de una porción parcial del proyecto global titulada “Imaging Place SL: U.S. / Mexico Borders”. Para este trabajo Fremont se desplazó 15 días a la frontera de Méjico con USA en la región de Tijuana concretamente en la localidad de San Isidro, investigando y desarrollando su prototípico trabajo de campo (vídeos, mapas, fotos, etc.), que luego pasan por la mesa de postproducción digital.

En esta pieza en concreto, Fremont reflexiona entorno a 3 cuestiones de lo público y lo político, a saber: primero, las contradicciones e intolerancia de la política de inmigración de USA hacia América Latina, las explotaciones medioambientales propiciadas por el Acuerdo de Libre Comercio de Norteamérica, y tercero, el tráfico de esclavos, las pésimas condiciones laborales en la maquila o ya en territorio yanqui, y la industria del sexo.

Formalmente el trabajo se divide en dos partes: una frontera larga y una pieza audio con 360 nodos de imagen. La formación es una réplica de la frontera entre Méjico y USA en Tijuana y San Ysidro, un muro con redes electrificadas y focos amenazantes, un set que pretende que el público experimente algo similar a una experiencia fronteriza.

4.2. MACHINIMA

Otro tipo de proyectos artísticos de más éxito en Second Life es el Machinima. El Machinima es un arte del crear cortos de animación y piezas audiovisuales de otra índole a través de los motores de procesado de los videojuegos. Como esta definición indica, el origen de tal práctica ni se encuentra en Second Life ni es una experiencia exclusiva del medio, pero por afinidades obvias -que ahora explicaremos-, ha encontrado en este entorno virtual uno de sus mejores campos/platós de rodaje.

Los comienzos del Machinima radican en las presentaciones y fragmentos animados¹⁸ que los videojuegos intercalan entre la consecución de una pantalla y otra. A modo de premio (y de pausa) cuando el jugador termina con éxito un nivel, suele aparecer una animación lineal que continua el hilo narrativo del juego ¿Qué ocurriría si nos adueñáramos de tales presentaciones para realizar un nuevo montaje de lectura más personal, con nuevos significados? ¿Y si además, a este, le acoplamos secuencias tomadas directamente de la acción ocurrida en el escenario interactivo de juego? El resultado es una animación construida por nosotros mismos actuando través de los personajes de los videojuegos. Saltar, disparar, esconderse, etc. Y los demás movimientos permitidos en el juego se convierten entonces en

las herramientas de actuación de las que disponemos para construir una historia. A estas les sumaríamos las posibilidades que tal juego nos ofrece de controlar las cámaras, la iluminación e incluso el atrezzo y vestuario personaje.

La eclosión del Machinima llegó precisamente cuando una serie de videojuegos, muchos de ellos para multijugadores On-line, como el Quake o el Unreal, incluyeron en sus menús estas opciones creativas (Mods)¹⁹, y la edición de escenarios, el control de las cámaras o la grabación y montaje de partidas se convirtieron en el pan de cada día de los jugadores. Tales reestructuraciones llevaron a algunos usuarios a hacerse con el control del juego para reinventarlo a su manera. Y lo que en un principio solo tenía como objetivo saltar plataformas o matar soldados para recuperar a la princesa u tesoro de turno, puede subvertirse, por ejemplo, en una *SitCom*²⁰ (Comedia de situación) al más puro estilo televisivo, o en un alegato de las revueltas raciales acontecidas en las barriadas de París.

En Second Life la libertad creativa es todavía mayor. Lejos de estar constreñido por los factores estéticos y funcionales del guión establecido por la plataforma de juego, o por los problemas de copyright²¹ que estas apropiaciones conllevan, este espacio no ofrece más murallas que las propias limitaciones del software que lo sustenta. Cualquiera puede moldear la figura del actor, trascendiendo maquillaje y vestuario para definir subjetividades biomórficas más allá de las leyes de la física. Los escenarios se construyen como en cualquier plató pero ha costes irrisorios, sin personal de mantenimiento y sin inconvenientes de transporte. Aunque lo cierto, es que, una de las curiosidades del Machinima en SL, es imaginarse a un grupo de avatares, rodando en tiempo real²², mientras al otro lado de la realidad, los actores de carne y hueso interpretan su papel a golpe de ratón y cursores de movimiento. La interacción se convierte en un peculiar juego en tercera persona que se rige mediante unos códigos específicos derivados en buena parte de los lenguajes comunicativos de los videojuegos.

En este sentido, al no haberse alcanzado todavía un punto óptimo en el desarrollo del interfaz²³ gráfico y sonoro, las acciones desprenden un toque ortopédico propio de las películas del cine mudo. Estos meta-títeres no poseen rostros expresivos ni emiten sonidos –aunque el doblaje o el subtitulado capean un inconveniente que ya se está solventando (ya existen versiones Beta del programa para comunicarse por voz)- y la comunicación se basa en la ponderación gestual y los golpes de efecto que nos permite la máquina. Resulta relativamente sencillo bracear un rechazo

mientras incendiábamos nuestro avatar y vomitamos una miríada de gatos. Lev Manovich, en su obra “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” (Paidós, Barcelona 2005), es quien mejor se acerca a la definición de este tipo de operaciones. Lo llama “Teleactuar” aludiendo al poder del control remoto en tiempo real. Pero, ante el reciente fallecimiento del maestro Jean Baudrillard, resulta difícil no recordar la definición que este presentaba para este tipo de casos: “Cyborg” como hombre y máquina operando a través del interfaz²⁴. ¿Qué concluiría de Second Life? ¿Y de su producción Machinima? ¿De éste meta-simulacro basado en la interacción de un humano y su proyección digital, con el resto de avatares, y con un entorno sintético carente de existencia en el plano terrenal? A estas alturas, tendría mucha oferta que investigar. La producción de Machinima en Second Life es abrumadora. Las propuestas son múltiples, y pasamos del video-clip al porno virtual con esa facilidad de asimilación que tiene Internet para acoger caprichosamente toda clase de contenidos.

Si bien podemos destacar entre todas ellas, piezas de calidad, debemos diferenciarlas por el grado de sus fuentes de apoyo y producción. Por un lado, tenemos manufacturas de *alto caché*, financiadas y divulgadas por empresas visionarias a la espera de próximos beneficios. En este grupo cabría destacar un “Machinima” pionero del rodaje íntegro en Second Life: El corto “Silver Bells and Golden Spurs” (ver imagen 44, 45 y 46), un western grabado en verso -como leen-, producido por Bezzadle Studios y el propio Linden Lab, padres del multiverso SL. Acción, balas y sangre inspiradas por un viejo poema del oeste americano que bebe de las fuentes propias de los clásicos cinematográficos como John Ford²⁵.

Otra productora respaldada por Linden Lab es “La-Interactiva”, el grupo dirigido por el español Richard Gras, un auténtico gurú de los machinimas, que, en su intento por acercar este arte a Internet y a SL, creó en el año 2005 la “Isla Machinima”. Un islote virtual de uso exclusivo, que sirve a las veces de centro de pruebas y reuniones, y de plató para desarrollar la serie de mismo título. “Machinima Island”, tiene como pretensión no quedarse en el puro ejercicio de estilo e insta a la audiencia a participar en el devenir de la serie. Para la realización del segundo episodio, a día de hoy no publicado, se están barajando los comentarios llegados en forma de Post’s, mails, e incluso mensajes de móvil, que aporten nuevas líneas al guión básico establecido por sus creadores.

Al contemplar estas filmaciones, se advierte que, aunque los ejemplos son un indudable testimonio de la corriente Machinima, el trasfondo narrativo no se despegue de las pautas convencionales establecidas por el séptimo arte. Y, ni la peculiaridad de escenarios o de los personajes, ni los modos cooperativos de guión, ofrecen un léxico propio del Machinima en Second Life. Se echan en falta modelos y conductas propias de este tipo de comunidades virtuales como, por ejemplo el don de la ubicuidad, la trasgresión del género y los modos performativos de la identidad, o el uso de los sincopados sistemas de comunicación.

De momento, el riesgo se encuentra en los peldaños inferiores de las producciones independientes. Aquí, entre la ingente morralla, de vez en cuando aparecen pequeñas joyas como “My second life”, un modelo ciertamente decente de aquello que, en un futuro, podría llegar a establecer una tipología del Machinima producido en Second Life. La pieza se presenta como un documento que pulula por la Web, como una naufraga botella con mensaje que espera ser hallada por algún usuario. Abriéndola asistiremos a los diarios filmados de un tal Molotov Alba, un desaparecido del mundo “real”, que, según narra en sus periplos, busca reencontrarse a sí mismo desde el día en que abandonó su corporeidad física para dar con sus huesos en la segunda vida. En realidad, detrás de este ingenio inmersivo, se encuentra el buen hacer de Douglas Gayeton, quién, con la excusa del falso documental, despliega una serie de cuestiones intrínsecas a la Web y a Second Life. De partida, trata conceptos naturales como las dicotomías entre realidad y virtualidad, y entre ficción/no-ficción; que exploran la noción de existencia a través de los periplos de un fantasma virtual. Una práctica de apuntes fraudulentos, marcada por precedentes como el mito ficticio del Net Art, “Mouchette”²⁶, que ya forjaba un estudio de las existencias en la red. Gayeton también se acerca, aunque con menos acierto, a los estándares de adaptación y modulación de la identidad necesarios para mediar en SL. Su personaje, en su intento por configurarse, se queda en la mera anécdota blanco-negro, gordo-flaco, alto-bajo, etc. sin llegar a vulnerar las barreras morfológicas de género o especie que este entorno permite. Solo observamos un atisbo de estas posibilidades cuando aparece divagando con el apéndice de su memoria sujetado a su cuello.

En el plano formal, las secuencias hacen gala de muchas de las ventajas de la producción sintética: Travellings aéreos, paisajes fractales, efectistas inmersiones en los templos de la memoria y de la sabiduría socrática, alternancia entre imágenes sintéticas y fotografías reales, etc. Alardean del uso del software en SL.

Tratamientos de mayor interés, si continuamos teniendo presente que se trata de una producción independiente. Una síntesis del nuevo ilusionismo que nos lleva a plantearnos, como una de las siguientes cuestiones principales, cuales son las posibilidades últimas del formalismo en Second Life y que relaciones establece con sus orígenes: El código fuente²⁷ y el entramado real y virtual que lo sustenta.

4.3. PRÁCTICAS ESPECÍFICAS

4.3.1. HYPERFORMALISM

El Hyperformalism es el término instaurado en Second Life por el avatar Dancoyote Antonelli, DC Spensley en el mundo real, para establecer un arte que, según sus palabras, se define por la singular relación que conecta al creador con sus herramientas digitales de trabajo. Partiendo de la base de que estas herramientas son en sí mismas abstracciones matemáticas controladas por algoritmos²⁸, -que, para que nadie se pierda, es lo mismo que explicar que detrás del puntero de ratón existe un sistema de secuencias y coordenadas para que este actúe- Dancoyote subraya que las creaciones digitales/basadas en píxeles no son más que procesos de códigos llevados a mayor escala²⁹. Un pensamiento cosmológico que suscribe que todo está conectado, del micro al macro, y que cualquier fenómeno a pequeña escala conlleva la existencia y la relación con un equivalente mayor. No en vano, lo que se traduce a nuestro idioma como “hyperformalismo” también ha sido denominado “Mathematical Art” por parte de otros miembros practicantes de esta disciplina como Bathsheba Dorn o Seifert Surface.

En todo caso, ambos neologismos apuntan a la continuación de un arte, otras veces practicado, dentro y fuera del entorno computacional³⁰, que combina las calidades puramente formales o abstractas de una obra (estructura, composición y color) con las secuencias de números y algoritmos que definen las operaciones matemáticas.

La terminación “formalismo” también alude al sistema formal o sistema axiomático que explica la utilización de un método matemático riguroso para representar, a través de símbolos encadenados, un cierto aspecto de la realidad. En este sentido, uno de los precedentes más cercanos es el “Fractal Art” o el desarrollo de piezas creativas mediante estructuras afines que se repiten a diversas escalas, en las que es posible apreciar su propia dinámica evolutiva.

Un romanescu, híbrido de brécol y coliflor, es un elemento de la naturaleza cuya estructura presenta una geometría fractal. El parecido con las esculturas

hyperformalistas, como pueden ser las de Batsheba Dorn, es lo suficientemente revelador como para explicar las virtudes y defectos de esta tendencia artística. Por mucho esfuerzo invertido en reflatar la teoría del formalismo matemático-computacional, el ideario de esta tendencia hace tiempo que fue sopesado por las corrientes minimalistas y conceptuales³¹, y la mejor aportación que puede dar el “hyperformalismo” es la megalomanía de sus autores; decididos a transgredir, en Second Life, las leyes naturales que acotan los elementos en la realidad cotidiana.

Las esculturas e intervenciones virtuales que promueven, al aprovechar las condiciones ambientales de Second Life, es decir, al conocer los entresijos de sus códigos informáticos, permiten (inverosímiles en la realidad) alteraciones de la gravedad, del peso, o del tamaño, así como inauditos logros químicos que hermanan partículas dispares como las del fuego, el agua, el ácido o el metal. Tales aberraciones solo respetan tangencialmente las leyes de la perspectiva y de las masas, para dar cierta credibilidad a la consistencia y a las metamorfosis de las propias esculturas.

Este servicio de los imposibles de la física también elude los problemas de la economía real. Pocos artistas podrían costearse estas colosales producciones y pocos serían también sus posibles compradores. Encontramos en esta virtud de Second Life el porqué del éxito de tales prácticas: La falta de corporeidad es suplida por el aumento del espectáculo y el abaratamiento económico.

Dancoyote Antonelli subraya, además, la importancia de entender que unas esculturas que no están realizadas con las manos, tampoco tienen porqué seguir los mismos modos de exhibición que en la práctica real³². Esto le ha llevado a explorar los límites terraformativos del entorno de Second Life forzando los scripts/códigos que establecen su materia y espacio. En Octubre del 2006, en el campus virtual “NMC Campus Observer”³³, realizó una intervención colosal que alteraba, ni más ni menos, que un SIM del paisaje; una medida equivalente a 16 acres, unos 65 kilómetros cuadrados de la realidad. Lo que comenzó como una simple inscripción de su firma personal -una mano con seis dedos que simboliza la primitiva capacidad de adaptación del ser humano, en este caso al metaverso virtual - terminó por detonar un festival de terrenos inestables que se desglosaban en patrones y texturas fluidos y sólidos.

Como puede observarse a través de estas obras, el interés se mantiene, en buena parte por la grandiosidad del espectáculo; y aunque están acordadas las teorías de conexión que el Hyperformalismo desglosa entre pequeños y magnos procesos, en el momento en que descendemos de escala, algunas obras caen por su propio peso. Este es el caso del popular avatar Sasun Steinbeck y de su también renombrada pieza, “Morphing Sculpture” Notorios, porque de un tiempo a otro, Steinbeck, con la pieza bajo el brazo, recorrió todos los medios especializados de SL hasta alcanzar una fama que casi eclipsa a la escultura misma, y que bien le ha valido un considerable número de portadas. Se trata de una obra metamórfica, con sonido integrado, cuyos cambios pueden ser controlados a través de un panel de mandos. El avatar lo utiliza para permutar colores, texturas y densidades que se combinan en un armónico juego de variables. Parte del interés de la obra radica en esta propuesta interactiva, pero, pasado un rato, y trasteadas muchas de sus combinaciones, la escultura deviene un ejercicio superfluo sin otro acento que el impuesto por la estética formalista. No desdeño la capacidad técnica del artista, ni mucho menos su *savoir faire* ante los medios –como demuestran los desnudos obtenidos en el diario Second Life Herald³⁴– pero al final, siendo sinceros con nosotros mismos, de su obra solo nos queda un recuerdo en tres dimensiones del salvapantallas del Windows Media Player.

A esta escala, puede señalarse que existen proyectos de mayor calado, como pueden ser las obras “Come Together” o “Second Soup”, del avatar Gazira Babeli que, si bien no se ciñen a los postulados hyperformalistas, si guardan una relación análoga en cuanto al uso del script/código como herramienta plástica esencial para la reestructuración de las formas y el espacio. Babeli, como Steinbeck, también abre una puerta a la interacción, invitándonos al disfrute de la metamorfosis. Solo que ésta, más que incitarnos a la sosegada modulación de las formas promulgada por Steinbeck, aboga por la cruenta deformación de lo conocido a través de la exaltación de la anormalidad y la anomalía. En “Come together” los avatares que suban al pedestal terminarán solapados, los unos sobre los otros, formando un nuevo cuerpo simbiótico que aporta una nueva definición de relaciones físicas y psíquicas en Second Life. En “Second Soup” si nos acercamos demasiado a las latas Campbell seremos perseguidos por la herencia *warholiana* hasta que, al ser engullidos, experimentaremos otro trasgresor ejercicio de fusión.

4.3.2. CODE PERFORMANCE

Dentro del grupo de prácticas artísticas específicas, destaca, junto con el Hyperformalism, lo que sus propios adeptos han denominado como Code-performance.

Esta no es sino una variante actualizada de lo que conocemos como *performance*, con añadidos virtuales. En la *performance* como género artístico, entran en juego varios conceptos fundamentales, a saber el tiempo, el espacio y la presencia física, y en la Code-performance, los citados conceptos están presentes de manera diversa gracias a Internet y a las características del entorno de SL, tiempo real –con un *delay* implícito debido al envío de las órdenes desde las terminales de los artistas a Internet³⁵–, pero espacio y presencia virtual.

El procedimiento concreto radica en la elaboración de un *script* previo o guión, que es susceptible de ser variado durante el transcurso de la obra. Usando su avatar como médium performativo, los *code-performers* envían una serie de *code-scripts* u órdenes encriptadas, que hacen que sus avatares se comporten de determinadas maneras –a veces incluso a la desprevenida audiencia- y/o que modifican el entorno virtual en el que se hallan.

Second Front es aparentemente el colectivo artístico de *code-performers* pionero en SL fundado en 2006, y formado en la actualidad por 8 miembros³⁶. Según ellos mismos, toman influencias de numerosas fuentes, entre las que se encuentran Dadá, Fluxus, la Síntesis Futurista, el Situacionismo y performers como la neoyorquina Laurie Anderson o el chicano Guillermo Gómez-Peña, unos referentes a partir de los cuales, y según afirman, “generan teatros del absurdo que desafían el concepto de *performance online* y la creación de una narrativa virtual”.

Se trata de una agrupación muy activa, entre cuyas obras se cuenta desde una revisión de algunos de los artistas más significativos del s. XX titulada “Translations / Tower of Babelfish” (13 abril 2007) hasta una movilización en forma de manifestación pacifista titulada “Martyr Sauce” (2007) realizada en una de las zonas de conflicto de SL, donde algunos de los miembros del colectivo perdieron algunas de sus vidas³⁷.

La presuntamente primera Code-performance colectiva de SF tuvo lugar tras a la *première* de *Strange Culture*³⁸ en SL, un documental independiente de Lynn

Hershman en el cual se debate el arresto y la causa pendiente de Steve Kurtz, miembro del Critical Art Ensemble³⁹, a la que Los SF fueron invitados⁴⁰.

La historia se desencadenó el pasado 2004 cuando la esposa del artista, llamada Hope Kurtz falleció de un ataque al corazón en la residencia de ambos en Buffalo (NY), y el artista llamó al 911. Kurtz estaba trabajando en ese momento en un proyecto interdisciplinar sobre ingeniería genética titulado *Marching Plague* para el Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts, hoy disponible en la Web del CAE.

Los miembros de SF acudieron al acto ataviados con monos amarillos con el símbolo de bio-hazard estampado en el pectoral en color rojo y máscaras anti-gas, como señal de apoyo a la causa Kurtz y de mofa de la autoridad estadounidense, pues a pesar de que las bacterias encontradas parecieran inofensivas y de las credenciales de Kurtz como artista y profesor asociado de arte del Departamento de Estudios Visuales en la Universidad Estatal de Búfalo (NY), los agentes de policía llamaron al FBI temiendo un posible ataque de bioterrorismo. Habida cuenta de la presencia en la casa de cultivos biológicos y otro tipo de material de investigación biotecnológico, los agentes del FBI acordonaron la vivienda e incautaron equipo, biblioteca, correspondencia y ordenadores, ataviados con trajes anti-bacteriológicos. Posteriormente, el sospechoso y aturdido Kurtz fue detenido durante 22 horas según la nueva ley antiterrorista⁴¹.

Los componentes de SF se sentaron y vieron el film, y tras el pase, los asistentes se levantaron y chatearon los unos con los otros, mientras el mismísimo Kurtz, conectado por audio, contestaba a las preguntas de los avatares, y mientras los SF realizaron algunas mini-performances (p.e., el avatar Great Escape dio vueltas en forma de cadáver rodeado de moscas zumbonas por el lugar). Kurtz llegó a comentar con regocijo lo apropiado de la indumentaria de los SF, y las reminiscencias icónicas a la identidad gráfica de McDonald's (amarillo, rojo y proximidad compositiva del icono de biohazard), y con posterioridad al turno de preguntas, Gazira Babeli lanzó al cielo signos de interrogación y logos de McDonald's -en su mayoría invertidos- mientras Great Escape hacía gala de sus "fuegos", aunque no de artificio.

Por otro lado, el pasado 17 de enero, Second Front participó con una performance titulada "Arts's Day Birthday" dentro de la sección multimedia, comisariada por Peter

Coutermanche, en el *Art's Birthday Festival*⁴² organizado por el Western Front de Vancouver⁴³, que fue retransmitida por la Web y proyectada en directo en el centro. La intervención, puede dividirse en dos partes. Por un lado, en el espacio virtual de la sala de SL habilitada para la ocasión, varios miembros de SF realizaron una performance, en la que observamos varias características del *modus operandi* y la iconografía del colectivo, como las vueltas en círculo de los avatares, el uso del fuego, y especialmente, debido a que se trataba del “cumpleaños del arte”, una tarta con velas, bebida, comida y petardos. Mientras uno de los componentes lanza fuego, otro bebe de una copa y vomita, de forma cíclica. Esta bacanal performativa al más puro estilo romano, culminó con la otra parte de la acción, la proyección de un mural viviente titulado “The Last Supper” (2007), una revisión en clave de parodia del mural de Da Vinci *La última cena*, en la que los 8 miembros mientras comen y beben abundantemente, devuelven todo lo ingerido, circulando alrededor y sobre la “sagrada mesa”.

Spawn of the Surreal o “Engendro de lo surreal” tuvo lugar el 11 de febrero de 2007 como parte del programa del festival *Chaos* organizado por In Kenzo para el NM Connect Campus (New Media Campus). Éste dio comienzo tras la toma de asiento de la audiencia, literalmente, asistida por algunos miembros de SF, que, dotados de linternas, hicieron las veces de acomodadores, insistiendo a los presentes para que se sentaran bajo pretexto de que la performance iba a comenzar. En efecto, en las escaleras habilitadas para los espectadores, se habían instalado convenientemente unas almohadillas similares a las colchonetas de fútbol de color verde que estaban “cargadas” con un código que les convirtió paulatinamente en avatares mutantes, adoptando diferentes configuraciones formales.

Los miembros de SF también participaron de la mutación física, variando en *random* las posibilidades formales del código. Inesperadamente –no estaba en el *script* inicial- parte de la coreografía metamórfica, en la que extremidades y cuerpos se transformaban en formas bizarras tuvo lugar por los aires, desorientando más si cabe a la audiencia: hubo quien salió despavorido de escena y quien solicitó más intensidad en las mutaciones

La idea de los avatares mutantes, llegó a ellos –según sus propias palabras- cuando uno de sus miembros, Gazira Babeli, les comunicó que uno de sus *code scripts* estaba funcionando mal y deformando sus avatares. En Second Life y generalmente en otros mundos virtuales (p.e.: *multiplayer online games*), prevalece la compulsión

de crear avatares atractivos físicamente según los cánones. Fue entonces cuando consideraron como vía más efectiva para cuestionar el estereotipo de belleza del idealismo Clásico, “infectar” seres miembros de Second Life con su código “pasado” o “podrido” también conocido como *Code Deforma*, entre cuyos efectos se cuentan alargamiento y retorcimiento de miembros y extremidades y la inversión de las cabezas, una pócima venenosa suministrada a través de la escalera encriptada (*scripted*), que formaba parte de la instalación.

Según SF, tras varias discusiones titularon la performance “Spawn of the Surreal” porque consideraron que agrupaba el cine fantástico y de terror de serie B, y el tipo de operaciones surrealistas alborotadoras, de desorientación y ruptura que planearon lanzar sobre su audiencia. Durante el cierre del primer acto, se dio no sólo la huida de avatares de la escena sino también otros solicitando más deformación, lo que un miembro, en tributo a la programadora de SF Gazira Babeli, denominó *Gazzing*.

Realmente más que una performance, se trató de un happening, puesto que la obra se dio gracias a la “participación” involuntaria de la audiencia presente, que fue convertida en parte de la obra, en actores mutantes involuntarios dentro de la propia obra. La falta de aviso supuso un escape para SF dentro de que constituyó un evento oficial y organizado, cuando el colectivo se inclina por las intervenciones sin previo aviso.

El grupo escultórico compuesto por barricadas generado para el final de la descrita *Spawn of the Surreal* fue utilizado en la performance realizada por el colectivo para la inauguración de la exposición *Imaging Place SL: The U.S./Mexico Border* de JC. Freemont en la galería virtual Ars Virtua (2007) anteriormente comentada. Titulada *Border Patrol* (o Patrulla Fronteriza) consistió en una *site-specific* performance a tiempo real, desarrollada a partir del trabajo de Fremont en relación a las fronteras. Así, generaron una situación de caos y persecución, mediante sonidos, tiros, fuego, barricadas y helicópteros y *rangers* para generar en los asistentes una sensación de persecución fronteriza.

5. CONCLUSIONES

Lo expuesto en esta investigación deja lugar a pocas dudas; es innegable que existe una cultura artística emergente en Second Life. Un movimiento que responde al gusto y a la demanda tanto de los usuarios no *entendidos* en el campo de las artes,

como por una serie de usuarios ya adiestrados en ellas que han decidido explorar los espacios plásticos que ofrece la virtualidad.

Esto ha sido posible por diversos factores, dos de los cuales responden a las necesidades y lastres que la naturaleza humana retiene, incapaz de abandonar ni siquiera en el universo virtual: El ego y la “bolsa” (la economía). Ego porque Second Life es un universo joven, con mucho por explorar y por crear y con mucho por declarar en patrimonio. “Bolsa” porque en SL todo el mundo es libre para exponer, gestionar y montar un espacio artístico sin las trabas políticas y financieras del mundo real. En cierto sentido, el usuario disfruta de la *tabula rasa* que supone la novedad de un medio relativamente asequible, en cuanto a conexión y aprendizaje de sus herramientas y sistemas, cuya única traba es, como en todas las artes, la especialización y perfeccionamiento en el uso de éstas.

Según lo expuesto, es fácil discernir que no relucen todas las piezas que circulan por Second Life. Al contrario, esta falta de restricciones, esta libertad virtualizada, no elude la falta de exigencias que muchos ostentan en sus creaciones. La crítica interna es escasa y, a pesar de la labor llevada a cabo medios comentados⁴⁴, prima un “arte” sin reparos, de titubeante inspiración, más cercano al virtuosismo técnico o al hallazgo casual que facilita el juego con el interfaz del programa, sobre un arte de verdadera coherencia plástica. Es más, son mayoría los casos en los que los artistas deciden subir a Second Life las obras que han gestado en la realidad. Colgando, por ejemplo, en las galerías virtuales, fotografías de sus óleos, dibujos, etc. o reproducciones de baja calidad de estas mismas, para comerciar con obras que, en ningún momento, participan de la evolución de un arte virtual propio y que, en última instancia, aparte de la mera transacción comercial, sólo facilitan la promoción individual del artista.

Todo ello nos lleva a la respuesta de otra de las cuestiones clave que rigen esta investigación ¿Pueden constituir tales prácticas un referente artístico de calidad? Salvando los escollos comentados, creemos poder afirmar que sí.

Se ha demostrado a lo largo del texto que existe en Second Life un circuito de producción artística interesado en encontrar nuevas fórmulas plásticas que no traicionen el espíritu de la virtualidad, es decir, que utilicen su lenguaje y sus sistemas para generar un arte propio, dispuesto a profundizar lo suficiente como llegar a consolidarse. Estos intentos no sólo han superado el *status* de género

novedoso, sino que, en el afán de sus artistas productores, han encontrado un canal de interés que incluso supera las propias barreras de su metaverso de acción.

Las prácticas plásticas más interesantes quedan entonces agrupadas en dos espacios de acción: aquél que busca la fricción entre la realidad y la virtualidad para establecer un campo de reflexión entre los distintos niveles y percepciones del entorno vital, y aquél que se refiere a las prácticas artísticas específicas que han surgido en este medio y que, como su descripción indica, ni funcionan ni tienen sentido fuera de este área.

El primer bloque, representado en esta investigación por ejemplos como los llevados a cabo por Eva y Franco Mattes o los concluidos por JC Freemont, establecen un sano ejercicio plástico y conceptual a favor de la de reflexión que ofrece el reflejo de uno mismo y que plantea una serie de temáticas de interés suscitadas por cuestiones como la virtualidad y la realidad superpuestas en un reflejo, la distorsión que provoca un mundo sobre el otro, el intercambio de realidades, etc. Todas ellas, cuestiones sobre las que aplicar análisis de género, de migración, de lo micropolítico, etc. para cuestionar ambas realidades a fin de entenderlas mejor y comprender qué nos depara el futuro.

El otro bloque, comprende las artes que han sido asimiladas por el entorno o que se han visto inspiradas por referentes de la realidad, para luego establecer nuevas formas de expresión inherentes al medio. Tales prácticas⁴⁵, con sus aciertos y desaciertos, pueden convencer o no a las exigencias de un arte elevado, pero lo indudable es la firma patente dejada por sus autores que, en su constancia, han llegado a definir un punto y seguido en el circuito artístico virtual.

Los intentos del Machinima o de aquellos realizados por los autores hiperformalistas, no pueden evitar, por ejemplo, llevar un lastre (paradójicamente insustancial) en sus obras, que provoca una sospecha de vacuidad, muchas veces incentivada por los críticos necesitados de una veracidad corpórea.

En el caso de la Code-performance, los diversos ejercicios, en ocasiones de corte estético, y en ocasiones de corte activista, carecen de una corporeidad esencial que acarrea inherentemente una acusación de ligereza declarada por la evidente falta de riesgo (físico), y por el cómodo escudo que supone el actuar tras el alter-ego virtual del avatar. Este es el marco en el que pueden compararse las code-performances con sus predecesoras inminentes. Trabajos artísticos como las acciones articuladas por

Marcel.li Antúñez Roca⁴⁶ o Stelarc⁴⁷ en las que la teleactuación entraña un doloroso desgaste físico, o las manipulaciones quirúrgicas llevadas a cabo por Orlan⁴⁸ en las que la cirugía no tiene vuelta atrás, recrean una veracidad difícilmente sostenible en las performances de *Second Front*. En el body art no virtual, el cuerpo del performer, su interfaz físico “real” se expone no sólo al público, sino al dolor, la piel, la carne, es el soporte artístico –de hecho la propia Orlan lo denomina *Carnal Art*- y el dolor es un límite “natural” de tal soporte que puede ser paliado en ocasiones por la tecnología (anestésicos). Por lo tanto, podemos afirmar que una de las carencias de la code-performance es la inexistencia de riesgo, pues el interfaz alter-ego no se expone a ningún daño y/o al escarnio público.

Es interesante, en este sentido, comentar cómo existe sin embargo, una evidente conexión iconográfica entre el tipo de acciones perpetradas por los artistas citados y la Code-performance, que aluden a la manipulación-transformación tecnológica del cuerpo (a través de máquinas caseras de tortura interactivas y cirugía plástica, en los casos de Marcel.lí y Orlan respectivamente) y al concepto de “gravedad cero” en su plano más formal (en el caso de Stelarc).

Por lo tanto, cuando se buscan valores artísticos consistentes en Second Life, debemos visualizar y asimilar estas prácticas en su faceta más trascendente. Aquella que radica, precisamente, en la investigación y elaboración de unos sistemas de conocimiento basados en unas leyes de la virtualidad que no sólo pueden extrapolarse a otras y futuras plataformas de comunicación virtuales, sino que también sirven como fuente de análisis de una cultura marcada por la inercia de la tecnología. Las obras generadas en el seno de Second Life han creado un punto de inicio desde el cual se abre un espectro que alberga una conciencia de la realidad, la comunicación y la emotividad capaz de potenciar las experiencias alternativas de la virtualidad y sus modos de vivir fuera del cuerpo.

BIBLIOGRAFÍA SELECCIONADA:

- ALONSO, Francisco: “Universos virtuales, la reinención de Internet”. <Suplemento ABCD, Las artes y las letras>, ABC, Madrid 2007
- ANONYME, Société: “La redefinición de las artes plásticas S.21”. <Suplemento ABCD, Las artes y las letras>, ABC, Madrid 2007
- AUGÉ, Marc: *Ficciones de fin de siglo*. Gedisa, Barcelona 2001
- BAIGORRI, Laura, y CILLERUELO, Lourdes: *Net Art. Prácticas y políticas en la Red*. Brumaria. Madrid 2006
- BAUDRILLARD, J.: *Cultura y simulacro*, Paidós, Barcelona 1995

CARRILLO, Jesús: *Arte en la Red*. Cátedra, Madrid 2004

CASACUBERTA, David: *La creación colectiva*. Colección Cibercultura, Gedisa, Barcelona 2003

GIANNETTI, Claudia: *Estética digital*. Ediciones L'Angelot, Barcelona 2002 LANDOW, George: *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona 1995

MANOVICH Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós, Barcelona 2005

RAMÍREZ, J.A. y CARRILLO, J. (eds.): *Tendencias del arte, arte de tendencias*. Cátedra, Madrid 2004

STERLING, Bruce: "Pequeña historia de Internet", www.web.sitio.net/faq.

TURKLE, S.: *La vida en la pantalla*. Paidós, Barcelona 1997

WANDS, Bruce. *Art of the digital age*. Tames & Hudson, Reino Unido 2006

VIRILIO, Paul: *Un paisaje de los acontecimientos*. Paidós, Barcelona 1997.

LINKS SELECCIONADOS:

<http://slartmagazine.com/>

<http://slatenight.com/>

<http://www.the-avastar.com/slfe/jsp/microsite/pages/index.jsp>

<http://www.secondlifeherald.com/>

<http://www.secondlifeinsider.com/>

<http://secondlife.reuters.com/>

<http://sl-art-news.blogspot.com/>

<http://secondlife.com/events/>

<http://sl.nmc.org/>

<http://arsvirtua.com/>

<http://www.elastico.net/>

NOTAS

1 Son numerosas las noticias y los textos divulgativos que cubren el reciente origen y desarrollo del universo Second Life. Desde su creación hasta la fecha actual, la calidad de su propuesta se ha visto respaldada por la curiosidad de un público que lle usuarios, se estima que unos 4.500.000 millones de residentes, los que, participando de este sueño colectivo, han atraído las miradas desde múltiples ámbitos de la realidad. En política no hay partido que no haya flirteado con el entorno (casos singulares como el discurso que propicio Gaspar Llamazares, principal representante del grupo Izquierda Unida, en SL, o las manifestaciones de avatares frente a la sede virtual del Partido Socialista protestando por la huelga de hambre de De Juana Chaos, facilitaron primicias a los media), arquitectos como N. Foster ya han tanteado las posibilidades de este metaverso, y artistas del calibre de U2 o Suzanne Vega también cayeron en las redes de SL actuando en directo a través de sus avatares.

2 Por universo virtual puede entenderse un entorno interactivo generado en tres dimensiones a través de los medios informáticos. En esta definición caben todas las ramas derivadas de este concepto, desde las escenas VRML (Lenguaje para el Modelado de Realidad Virtual) a los escenarios de los videojuegos en 3D, pasando por las películas de realidad virtual en formato Quicktime.

3 MUD son las siglas de Multi User Dungeon que literalmente traducido del inglés al español significa "mazmorra (o calabozo) multiusuario". Es un juego de rol en línea que es ejecutado en un servidor de Internet. Los MUDs fueron creados en los años 70, en la primera época de la Red cuando la mayoría de los programas se manejaban por texto. Obviamente el género evolucionó con el tiempo, y se crearon juegos del mismo tipo pero con interfaces visuales y gráficos cada vez más avanzados, a los que se llamó MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game). Actualmente existen muchos juegos de este tipo, entre los que se encuentran Diablo, Neverwinter

Nights, Lineage 2 y World of Warcraft. La temática sin embargo sigue siendo la misma: avanzar un personaje en capacidades físicas y habilidades, equipamiento y riqueza.

4 CompuServe, (CompuServe Information Services, o CIS), se estableció como el primer servicio comercial de Estados Unidos durante la década de los 80 debido a su oferta de creación de redes de información para las empresas. Produjo y distribuyó sus propios procesadores en red y escribió todo su software para vender conectividad a nivel nacional. Hoy en día sigue estando en la palestra de los servicios más importantes de la Red.

5 En el espectro de Internet, el término On-line (En línea) hace referencia a la conexión establecida con la Red. En lenguaje coloquial de los internautas, si se está conectado desde una terminal, significa que se está "On-line".

6 IRC (*Internet Relay Chat*) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates en grupo o entre dos personas y que está clasificado dentro de la Mensajería instantánea. Es un sistema de charlas ampliamente utilizado por personas de todo el mundo. Fue creado por Jarkko Oikarinen (alias "WiZ") en agosto de 1988 con el motivo de reemplazar al programa MUT (talk multiusuario) en un BBS llamado OuluBox en Finlandia. El IRC es popularmente utilizado para hablar, hacerse de amigos y reunir grupos de gente con los mismos gustos. Para ello, cualquier persona puede iniciar el canal específico. Además de esto un canal de iRC también es utilizado como sitio para compartir archivos. Los hay especializados en música y en libros, entre otros. Otra modalidad muy utilizada es la de los juegos, en el que se destacan los Cyberjuegos, habiendo cientos de canales en todos los servidores.

7 Windows Live Messenger, también conocido como MSN Messenger, es una aplicación de mensajería instantánea creada por Microsoft. En la actualidad, uno de los sistemas comunicativos de mayor éxito en la Red, sobretudo entre el público joven. Se trata de una evolución de los sistemas IRC ya que basa su funcionamiento en parámetros similares: Conexión y charla textual, más descarga de archivos, entre usuarios afiliados. Las últimas versiones ya permiten la comunicación vía voz y video conferencia.

8 El término metaverso viene de la novela *Snow Crash* publicada en 1992 por Neal Stephenson, y se usa frecuentemente para describir la visión del trabajo en espacios 3D totalmente inmersivos. Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan social y económicamente como iconos a través de un soporte lógico en un ciberespacio que se actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas.

9 Coordenadas en Second Life: 153, 97, 100

10 Coordenadas en Second Life: 118, 160, 32

11 Ars Virtua, New Media Center. Coordenadas en Second Life: 11, 16, 52

12 www.slartmagazine.com

13 Coordenadas en Second Life: 38,154,26

14 Coordenadas en Second Life: 217, 7, 40

15 www.femmesheroiques.com

16 El colectivo The Computer Band, responsable del proyecto, posa su mirada sobre la situación y la imagen de las mujeres, y, utiliza la figura de la superheroína como una metáfora. Así como cada uno de los dioses de la mitología griega representa las fuerzas del universo, cada una de las heroínas representa cada uno de los caminos recorridos por las mujeres durante el transcurso de los siglos hasta la actualidad, "como el amor, la transmisión de la vida y del saber, la belleza física, la relación con el trabajo, con la familia y con el poder" –traducción libre del francés-. P. e. *Esthética*, es la heroína de la metamorfosis que busca la juventud y belleza eterna (!).

17 Recientemente, también en 2007, los Mattes han participado en la colectiva titulada *Gameworld*, organizada por el Centro de Arte de la Universidad Laboral de Gijón, dirigido por Rosina Gómez-Baeza (30 marzo – mayo 2007)

18 Estas presentaciones, también conocidas como "intros" (de introducción) han llegado a establecerse como un arte altamente apreciado entre los consumidores de videojuegos. Aparte de su función lúdica y narrativa, también cumplen una función exhibicionista que sirve para mostrar las capacidades productivas de los creadores del juego.

Hecho que ha desencadenado en la actualidad, una auténtica competición por la superación de las barreras dentro del género y que ha llevado a muchos festivales de artes digitales ha incluir una categoría especial para este tipo de prácticas. Este es el caso, por ejemplo, del festival autóctono, pionero en la materia, *ArtFutura*. Su sección *Full motion Theater* cuenta anualmente con las mejores producciones llevadas a cabo en el panorama internacional de los videojuegos.

19 En términos informáticos, Un mod es un programa modificador que produce cualquier tipo de cambio a algún programa, generalmente más complejo, mejorándolo o cambiándolo parcial o completamente respecto a la forma original del mismo.

En el mundo de los videojuegos un mod (del inglés *modification*) es una extensión que modifica un juego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc. Prácticamente todos los juegos modernos incorporan herramientas y manuales para que pueden ser modificados y así crear un mod.

Los mods más populares son aquellos desarrollados para los *First Person Shooters* (juegos de disparos en primera persona), como para los citados Quake o Unreal Tournament, que permiten cambiar las apariencias de los personajes, los sonidos que emiten o incluso los niveles de violencia del juego. También los juegos de Estrategia en Tiempo Real como *Warcraft III* o *Command & Conquer* gozan de múltiples mods para variar el programa de juego. Hay que tener en cuenta que aunque los programas que se utilizan para crear mods pueden ser oficiales, los *modders* (personas que crean mods) son en su mayoría aficionados con ganas de indagar más en sus juegos favoritos

20 *Sitcom* (abreviación en inglés de Situation comedy) o *Comedia de Situación* es un tipo de comedia televisiva originaria de Norteamérica que suele incluir un público asistente para amenizar la serie con sus carcajadas. O, cuando el presupuesto es bajo, una serie de risas “enlatadas”, es decir, risas previamente grabadas, que sirvan de apoyo a la función. La acción se desarrolla en su mayor parte en platós (sets), y suele ser autoconclusiva, es decir, las historias dan comienzo y finalizan dentro del mismo capítulo.

21 Los personajes de los videojuegos o los propios motores con los que estos funcionan pertenecen a sus compañías creadoras. El personaje *Super Mario* es propiedad de la compañía Nintendo como *Sonic* lo es a Sega. Si las piezas de Machinima que utilizan producciones ajenas se emplean para obtener beneficios financieros, se origina una infracción del código de los derechos de autor que puede ser penalizada por la ley. Esto provoca que, a nivel profesional muy pocos productores/productoras puedan permitirse crear Machinima sin saltarse el copyright (derecho de copia), lo que, en la actualidad, restringe la capacidad de opciones de este movimiento.

22 Denominación para un tiempo de reacción muy breve de la computadora, inferior a la capacidad de percepción humana, que permite la sensación de inmediatez entre acción y recepción/reacción. Comúnmente se asocia a la transmisión de datos “en directo” pero esto no deja de ser una ilusión, el tiempo real efectivo no es todavía, científicamente viable.

23 Según la definición de Claudia Giannetti (*Estética Digital*) el/la interfaz es la “Conexión entre dos dispositivos de Hardware, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, que facilita el intercambio de datos mediante la adopción de reglas comunes, físicas o lógicas”.

24 BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona. 1984.

25 John Ford está considerado uno de los realizadores más importantes del periodo clásico de Hollywood (entre finales de los años 20 y 60 del siglo XX). Entre sus logros, se le atribuye la consagración de los cánones del western cinematográfico a partir de películas clave como *La diligencia* (1939) o *Centauros del desierto* (1956) obras maestra del género.

26 [Http://www.mouchette.org](http://www.mouchette.org). “Mi nombre es Mouchette. Tengo casi 13 años. Soy una artista o quizás soy un proyecto artístico... En la red no hay diferencia entre ser un artista o una obra de arte. En Internet nadie sabe exactamente lo que ‘yo’ significa y es probable que esta palabra se irá cargando de un nuevo significado”. Esta es

la personalidad de Mouchette. Una identidad en plena pubertad que regularmente amenaza con suicidarse y año tras año celebra su última fiesta de cumpleaños ([My Last Birthday Party](#)) dónde invita sus net.artistas favoritos a mostrar su trabajo. Su website puede ser considerado en sí mismo una obra de net.art con múltiples facetas y un tono constante de insinuación erótica contenida. Cualquier internauta puede acceder a ser miembro de su club de fans y también puede escribirle. Mouchette responderá.

27 Conjunto de líneas que conforman un bloque de texto, escrito según las reglas sintácticas de algún [lenguaje de programación](#).

28 Un algoritmo es un conjunto finito de instrucciones o pasos que sirven para ejecutar una tarea o resolver un problema. En la vida cotidiana empleamos algoritmos en multitud de ocasiones para resolver los problemas diarios. Formalmente, se trata de una secuencia finita (matemática o lógica) de instrucciones realizables, cuya ejecución conduce a una resolución de un problema.

29 Esta propiedad también se conoce como *modularidad*, término que Lev Manovich (*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*) utiliza para definir la “estructura fractal de los nuevos medios”. Sus proposiciones indican que “de la misma manera que un fractal posee la misma estructura a diferentes escalas, el objeto de los nuevos medios presenta siempre la misma estructura modular”. Manovich, al referirse a los nuevos medios, alude a los objetos mediáticos (la radio, la TV, la fotografía, etc.) que han pasado por el filtro de la informática y se han convertido en *medios computables*. Al sufrir tal transformación se convierten en arquitecturas modulares que pueden modificarse en cualquiera de sus órdenes y escalas.

30 Los artistas que apoyan sus proyectos sobre pilares matemáticos son multitud. Michael Field utiliza las matemáticas para trazar representaciones pictóricas secuenciales. Mario Merz, integro las corrientes del Land Art con el concepto matemático de *la Sucesión/Serie Fibonacci* en sus intervenciones y esculturas. *Asimismo*, en el álbum [Lateralus](#) de la banda estadounidense [Tool](#), los patrones de la batería ([Danny Carey](#)) de la canción Lateralus siguen la Sucesión de Fibonacci del número 13 (número de pistas del disco): 1,1,2,3,5,8,13,1,1,2,3,5,8,13,1,1,...

31 Estas tendencias artísticas, sobretudo el minimalismo, tienden a despojar las ideas y las técnicas de todo aquello que no sea lo esencial. En este sentido, el arte minimalista es una corriente que pule los elementos sobrantes hasta alcanzar solo un esbozo de su estructura creativa. Esta búsqueda de lo esencial ha llevado a muchos artistas hacia una abstracción geométrica que elimina la imaginería figurativa y el espacio pictórico de la ilusión, en favor de una imagen única de carácter purista. A menudo la simplificación de las obras ha desembocado en el empleo de composiciones matemáticas para discernir las esencialidades de la naturaleza. Sirvan como ejemplo estas palabras del artista Sol Lewitt: “En el arte conceptual, la idea o el concepto es el aspecto más importante de la obra. Cuando un artista utiliza una forma conceptual, hay que entender que previamente ha realizado todo un proceso de planificación y de toma de decisiones, de forma que la ejecución pasa a ser una cuestión mecánica. La idea se convierte en una máquina que crea arte”.

32 KRASNER, ROSE *Hyperformalism in Second Life*. Revista digital SLart. www.slartmagazine.com

33 El NMC Campus Observer es una plataforma experimental desarrollada para educar e informar sobre las posibilidades y proyectos artísticos que se ofrecen en el entorno de Second Life. Desde principios de 2006, el Campus de NMC ha levantado una serie de edificios y terrenos virtuales para llevar a la práctica tales ejercicios y dar rienda suelta a toda clase de exploraciones formales e informales, y tradicionales y no tradicionales, que potencien las posibilidades de la virtualidad.

34 Medio de comunicación periódica sobre el universo Second Life que funciona principalmente desde su página Web, www.seconddlifheherald.com

35 Véase al respecto el concepto de teleactuación de Lev Manovich antes mencionado.

36 Jeremy Owen Turner (Vancouver), Doug Jarvis (Victoria), Tanya Skuce (Vancouver), Gazira Babeli (Italia), Alise Iborg a.k.a. Penny Leong Browne (Vancouver), Patrick Lichty (Chicago), Liz Solo (St. Johns) y Scott Kildall (San Francisco)

37 Para llevar a cabo su marcha de protesta contra la violencia en SL, se presentaron en el lugar armados con lo que ellos denominaron kit de *peacenik*, compuesto por pancartas de protesta con lemas escritos como “Peace & Love” o “Martyr Sauce” y símbolos de la paz dibujados, code-scripts de SLSD (el LSD de SL) ofrecidos por el avatar Wirxli Flimflam, gigantes flores psicodélicas y hojas de marihuana flotantes, etc.

38 Según el avatar Hazardous, miembro de Second Front, estuvieron presentes: Gazira Babeli, Wirxli Flimflam, Tran Spire, Great Escape and Lizzolo Mathilde, Alise Iborg Zhaoying, y Man Michinaga (Tea Chenille no pudo asistir porque tuvo que atender algunas obligaciones de la RL)

39 El CAE es un colectivo de 5 artistas de varias disciplinas dedicados a explorar las intersecciones entre arte, tecnología, políticas radicales y teoría crítica.

Entre sus publicaciones se encuentran *The Electronic Disturbance*, *Electronic Civil Disobedience* (1995), *Flesh Machine*, *Digital Resistance*, *Molecular Invasión* o *Marching Plague*, todos disponibles en su Web <http://www.critical-art-ensemble.net> en formato pdf.

40 El film fue exhibido con posterioridad -durante esa misma semana- en el Festival de Cine de Sundance, lo que convierte la cinta en el primer estreno en SL.

41 La investigación está siendo desarrollada en virtud de las nuevas leyes antiterroristas de EEUU, que traen de cabeza a la comunidad artística de Internet. La acusación contra Kurtz y otro miembro del CAE Robert Ferrell, puede acarrearles una pena de hasta 20 años de prisión, lo que parece, debido a su trayectoria crítica, una forma de censura velada desde el gobierno federal. En Julio de 2004 un gran jurado refutó los cargos de terrorismo de todo tipo, aunque mantuvo aquéllos agrupados bajo el epígrafe de crímenes federales, como fraude postal y electrónico por obtención fraudulenta de microbios biológicos.

42 El *Art's Day Birthday* fue una iniciativa del artista francés Robert Filliou, que en 1963 sugirió –en su tono siempre humorístico caracterizado por el absurdo-, que el arte había nacido hacía un millón de años, exactamente un 17 de enero, “cuando alguien lanzó una esponja seca en un cubo lleno de agua”, y que se debía celebrar la presencia del arte en nuestras vidas, por lo que propuso una fiesta pública anual. En los últimos años, esta idea de Filliou ha sido retomada, y principalmente canalizada por la red –desde mediados de los 90-, pues las ideas centrales son el intercambio y el desarrollo de las telecomunicaciones para el arte, convirtiéndose en un evento anual desarrollado simultáneamente por algunos centros e iniciativas individuales.

43 El Western Front de Vancouver es un centro “real” en funcionamiento desde 1973, situado en la 303 East 8th Avenue Vancouver, British Columbia, Canadá.

44 Véase el apartado “Canales de difusión artística”.

45 El Hiperformalismo, la Code-Performance y el Machinima en sus variantes específicas para Second Life.

46 Véase al respecto, por ejemplo, *Epizoo* (1994).

47 Véanse al respecto, por ejemplo, *City Suspension* (1985) o *Sentado/Balanceándose con unas rocas suspendidas* (1980).

48 Véase, por ejemplo, *Omniprésence* 1993.

ESCENARIOS EMERGENTES EN LAS PRÁCTICAS SOCIALES Y ARTÍSTICAS CON TECNOLOGÍAS MÓVILES

Efraín Foglia

INTRODUCCIÓN

Al desarrollo de las prácticas sociales colaborativas debemos sumar un nuevo elemento. Se trata de las tecnologías móviles, que cada vez más se convierten en catalizadoras de espacios de convivencia mixtos, en donde la información artificial coexiste con el espacio urbano. Estas tecnologías emergentes llegan en un momento histórico clave, ya que la cultura de redes se encuentra en un nuevo ciclo beneficioso para las prácticas sociales y artísticas. Las promesas de la llamada Web 2.0 empiezan a mostrar su lado más real a través de prácticas de colaboración que, en muchos casos, repiten los vicios pasados. No obstante, la ausencia de intermediarios en áreas como el periodismo (Blogs), el intercambio de información (P2P) y la creación de nodos descentralizados para conectarse a Internet (WiFi) nos muestran nuevas formas de construcción de conocimiento. Sumado a esto, la penetración de las tecnologías móviles se proyecta como una posibilidad de generar escenarios de comunicación alternativos en lugares geográficamente desfavorecidos debido a la precariedad de las infraestructuras tecnológicas. La portabilidad y la capacidad de procesamiento de las tecnologías móviles están propiciando el nacimiento de prácticas que facilitan acciones colectivas al aumentar la posibilidad de trabajar desde la periferia.

MOVIMIENTOS SOCIALES GLOBALMENTE PARTICIPATIVOS Y LOCALMENTE RESTRINGIDOS

En la década de los noventa surgieron movimientos sociales que se han vuelto referencia en la historia mundial. Estas prácticas sociales se gestaron en un momento en que diversas tecnologías de la comunicación emergían para posicionarse como catalizadoras de la participación colectiva. En la actualidad, es difícil imaginar estos movimientos sin el uso de redes de comunicación como Internet. Podemos decir que esas experiencias participativas dieron origen a nuevas prácticas sociales que se han normalizado en la actualidad. El creciente acceso a las redes telemáticas ha propiciado que la participación colectiva en Internet sea el eje de acción. «Además, más allá del nivel de morfología social, las redes están cada vez más relacionadas con valores asociados con la democracia

participativa de base, la autogestión, las conexiones horizontales y la coordinación descentralizada basada en la autonomía y la diversidad.» (Juris, 2006:417).

Podemos situar el nacimiento de estos fenómenos sociales en el movimiento zapatista en la selva chiapaneca de México en 1994. Para entender este suceso socio-político deberíamos analizar la verdadera participación de la sociedad mexicana en este proceso de flujos informativos a través de Internet. En aquellos tiempos, México era -y sigue siendo- un país en vías de desarrollo, a pesar de su engañoso ingreso en el Tratado de Libre Comercio de Norteamérica en 1994 que, supuestamente, lo posicionaba en la lista de países desarrollados. Grandes contrastes económicos y sociales reflejan una desigualdad ingente en cuanto al nivel de vida de gran parte de la población. En definitiva, México es un país que históricamente se ha debatido entre grandes cantidades de pobreza y grandes flujos económicos generados por su riqueza de recursos naturales, culturales e industriales. Un factor importante dentro de este panorama es su proximidad a Estados Unidos, que lo ha dotado de un puente para el acceso a las tecnologías más sofisticadas de forma inmediata -ya sea lícita o ilícitamente-, y cuya diseminación en la población ha resultado desigual.

Se puede decir que en 1994 el grueso de la población mexicana -que podría perfectamente superar el 50% del total- se encontraba muy alejado de las nuevas tecnologías que irrumpían en las sociedades globales, incluso en el ámbito universitario público, que por aquellos tiempos tenía un acceso restringido a la conexión a Internet. Esto sin pensar que más allá de las tres grandes ciudades del país -México D.F., Guadalajara y Monterrey- se tenía poco conocimiento de lo que significaba Internet.

Sin embargo, en el caso de la frontera norte, la relación con la tecnología siempre ha sido diferente por su cercanía con los centros tecnológicos de California.

Es, pues, evidente que la información sobre este conflicto se transmitió a la mayoría de la población a través de los *Old Media*: diarios, revistas, televisión, medios de difusión monolineales y controlados en su mayoría por intereses muy concretos. Paralelamente, como forma de participación colectiva, se sucedieron grandes protestas en las calles de algunas ciudades mexicanas. De ahí que el gran *boom* mediático generado a través de Internet se diera de forma externa, ya que estaba dirigido a receptores en el extranjero.

En su libro *La Ciudad Global* de 1999, Saskia Sassen subraya en relación a estos movimientos sociales que son «movimientos restringidos a jóvenes de clase media con conexión a Internet y recursos para viajar», jóvenes situados en “ciudades globales” principales o secundarias.

En relación al movimiento zapatista podemos concluir que la mayor parte de la población mexicana quedó al margen de los flujos de diseminación de la información a través de Internet. De hecho, fue la clase media-alta y los participantes extranjeros los que finalmente nutrieron este movimiento con el uso de las nuevas tecnologías. En este sentido, el movimiento zapatista se vio favorecido por las posibilidades de nuevas formas de comunicación, que permitieron transmitir sus ideales a través de Internet a personas susceptibles de recibirlos, personas que, a diferencia de la sociedad mexicana, contaban con las infraestructuras necesarias para recibir y amplificar esta información. Paradójicamente, la población nacional no participó tan activamente como otros grupos en las estrategias que llevaron este movimiento a un lugar importante a nivel global. Sin embargo, el tiempo ha pasado y la semilla plantada mediante la cooperación global a través de redes cooperativas ha crecido a lo largo de los últimos años resultando en un modelo ejemplar de participación en función de una causa social.

SALTO DE LA BRECHA TECNOLÓGICA Y NUEVAS POSIBILIDADES DE PARTICIPACIÓN COLECTIVA.

La normalización de las tecnologías móviles en la sociedad se debe, en gran medida, al componente comercial presente en éstas. Las tecnologías que históricamente han evolucionado, como el teléfono fijo o Internet, pueden dar cuenta de ello. Lo paradójico del asunto es que muchos lugares periféricos en los que nunca se desarrolló adecuadamente la telefónica fija y, en consecuencia, las conexiones a Internet, cuentan hoy en día con tecnologías móviles: «[...] la paradoja de estar saturada de las tecnologías de telecomunicaciones más punteras, como la telefonía móvil, al tiempo que se deterioran otras infraestructuras básicas como las carreteras, los servicios postales, el ferrocarril, los generadores de electricidad y las líneas terrestres.» (Rheingold, 2004:185).

Sistemas portátiles de transmisión de datos digitales que anteriormente se percibían como lujos de unos pocos hoy en día los podemos ver en casi cualquier país subdesarrollado debido a su penetración comercial y a los bajos costos.

La comunicación en tiempo real es una característica que ha dado potencia a los movimientos sociales, pues anteriormente la diseminación de la información era bastante compleja, costosa y, además, carente de réplica instantánea. Las nuevas redes de comunicación «proporcionaron mecanismos concretos para la creación de comunicación física y virtual y para la coordinación en tiempo real entre los diversos movimientos, grupos y colectivos.» (Juris, 2006:418).

De alguna forma, se ha dado un salto en la brecha tecnológica en lugares donde la conexión a Internet o la telefonía fija nunca había sido totalmente accesible debido a la precariedad y a la falta de políticas sociales. Estas tecnologías móviles han propiciado formas culturales basadas en nuevos formatos, grupos auto-organizables, con capacidad de transmisión de datos y actualización constante.

Los nuevos modelos culturales basados en la cooperación en red a través de dispositivos inalámbricos pueden convertirse en laboratorios de la democracia en la era de la información. El salto tecnológico ha generado nuevas opciones de cooperación social en el Tercer Mundo y esta paradoja tecnológica puede ser fuente de nuevas fórmulas de participación y creación de conocimiento: «la expansión y diversificación de las redes es mucho más que un objetivo organizativo concreto: es también una meta cultural muy valiosa por sí misma.» (Juris, 2006:429).

A modo de ejemplo, en ciudades como Río de Janeiro o la Ciudad de México, países dentro de otros países, ciudades caóticas con dimensiones geográficas desmesuradas, el uso de Internet desde un ordenador de sobremesa no representó, en definitiva, ningún apoyo logístico u organizativo en la difícil tarea de desplazarse por estas urbes con todo lo que esto supone. En cambio, las comunicaciones portátiles sí que han representado una gran ayuda en diversos aspectos problemáticos, como la seguridad pública o la organización, con su consiguiente impacto en la economía local. Este dato no es en absoluto insignificante si consideramos que, debido a los flujos migratorios globales, las ciudades se están convirtiendo gradualmente en los lugares más densamente poblados de la Tierra y la posibilidad de comunicación se vuelve fundamental en el desarrollo de éstas.

Obviamente, las nuevas oportunidades en este mundo globalizado siempre son aprovechadas de modo eficaz por las corporaciones que buscan nichos de mercado en cualquier cambio social por mínimo que sea. Los comportamientos generados a partir del uso de dispositivos móviles han atraído a la industria audiovisual, que

ha perdido cuota de mercado con la ascensión de Internet y está planificando y aplicando estrategias para invadir nuestras pequeñas pantallas con el envío de todo tipo de contenidos con el fin de generar consumo masivo. En el reciente *3GSM World Congress*, el Congreso Mundial de Telefonía Móvil celebrado en Barcelona, pudimos constatar que esta industria espera recaudar millones de euros por los servicios de difusión de pornografía destinada a dispositivos móviles.

La parte positiva de esto quizás sea que, en definitiva, al tratarse de un gran negocio, se seguirá invirtiendo en investigación sobre esta forma de comunicación y, si somos capaces de idear usos alternativos, probablemente se generen beneficios sociales importantes.

SIMPLIFICACIÓN TECNOLÓGICA Y USO GRATUITO

Cuando se habla de tecnologías de comunicación y se menciona al omnipresente servicio de mensajería *Messenger* de Microsoft, se suele hablar de él de forma peyorativa y su uso parece reflejar una ignorancia informática.

El éxito del programa, así como del correo electrónico gratuito *Hotmail*, reside en el acceso y uso de forma simple, gratuita y, ante todo, en la gran capacidad de gestión. Sin intención alguna de publicitar la empresa creadora de estos programas informáticos y mucho menos sus políticas de control y monopolio, sería importante subrayar que estos servicios han permeado en la sociedad por sus características de fácil uso y accesibilidad y, que hoy en día forman parte de la cultura popular a nivel global. Su penetración en la sociedad ha sido gradual y actualmente muchos millones de usuarios viven utilizando estos servicios de manera cotidiana. El estudio de estos casos es fundamental para tratar de potenciar sus aciertos y dibujar caminos alejados del control corporativo.

Presentimos que su punto fuerte reside en su facilidad de comunicar sin poner demasiadas trabas a la ejecución, pues mientras los usuarios se sientan alejados o temerosos hacia los artilugios tecnológicos será complicado que se decanten por utilizarlos y, muy probablemente, seguirán preocupados o asombrados por la ejecución y no por los contenidos.

Al éxito de estos servicios podemos añadir el nacimiento de las tecnologías de la llamada Web 2.0, Blogs, Wikis, P2P, etc., que tienen un eje común: la simplicidad de uso y las posibilidades de colaboración mediante las que se puede sumar

conocimiento. «Es también un proceso de reivindicación cultural, en el cual el individuo vuelve a acceder al circuito de producción y difusión de la información.» (Rheingold, 2004:195).

Recientemente, el afamado teórico Lev Manovich hablaba de un concepto recién acuñado, la *fisicalidad* de los artilugios tecnológicos, que hace referencia a la experiencia estética de poseer y manejar los nuevos dispositivos móviles. Si bien esto es importante para la industria, parece que aún queda pendiente el uso sencillo e inteligible para sociedades en las que el índice de analfabetismo es muy elevado, es decir, que afecta, al menos, a tres cuartas partes de la población mundial.

NUEVAS POSIBILIDADES PARA VIEJOS PROBLEMAS

¿Qué hacemos cuando contamos con nuevas posibilidades de participación colectiva?, ¿qué ventajas y desventajas representa la irrupción en nuestras sociedades de dispositivos móviles con capacidad de procesamiento y conexión?

Evidentemente, las sociedades en vías de desarrollo que cuentan con problemas serios como el desempleo, la vivienda o la pobreza, no podrán cambiar la situación socio-política de la noche a la mañana por el simple hecho de usar estas tecnologías de cooperación. Los cambios sociales siempre han estado acompañados de políticas sociales y de mejora económica, pero también es cierto que si sumamos experiencias pasadas y conocimiento se pueden proyectar futuros escenarios de acción que apuntan hacia un cambio social. Obviamente, las estructuras de poder controlan los flujos informativos y cognitivos que pasan por sus manos, pero ¿qué pasa cuando estos flujos son pequeños y circulan por nuevos canales de distribución? En este sentido, habría que estudiar a fondo los nuevos espacios de interacción y la cultura que están generando, ya que es ahí donde podremos encontrar formas de creación de conocimiento colectivo emergentes y alejadas del poder hegemónico. «La comunicación inalámbrica ofrece una plataforma poderosa para la autonomía política mediante canales independientes de comunicación autónoma y de persona a persona.» (Castells, 2006:289). Por otro lado, la investigación proveniente de los territorios artísticos que trabajan con estos dispositivos puede ser una savia bruta generadora de ejercicios sociales para la democracia de base coordinada a escala, local, regional y global. «Los medios móviles que pueden complementar los intercambios de información informales, generalmente inconscientes, que se producen en el orden de interacción, o influir en

el tamaño o localización del público de dichos intercambios, tienen la capacidad de cambiar el umbral de la acción colectiva.» (Rheingold, 2004:201).

LA METÁFORA ARTÍSTICA Y SU CERCANÍA A LA ACCIÓN SOCIAL

Cuando una idea en el arte de los nuevos medios se aleja mucho de una posible aplicación real, ésta se convierte en utopía.

Las prácticas artísticas han sido -en mayor o menor medida- catalizadoras de las utopías ligadas al futuro tecnológico de la civilización. Las premoniciones provenientes de la ciencia ficción, tanto en la literatura como en el cine, han arrojado ideas novedosas en relación a las nuevas posibilidades de convivencia entre hombre y máquina. En realidad, muchas de esas utopías han creado esperanzas y finalmente se han derrumbado, dejando a la sociedad a la espera de otra utopía en la que creer para no caer nuevamente en la desesperanza. Nos acercamos al punto más alto de una nueva utopía, la creada por la Web 2.0, en la que se respira gran optimismo. Esta nueva etiqueta se encuentra en la parte más alta de la ola y, en muchos casos, se promete la anhelada “democracia informativa”, si bien es cierto que la historia indica que debemos ser cautelosos con las lecturas futuras de estos fenómenos.

Quizás podemos detectar este *gap* en el hecho de que, en el ámbito de la investigación, siempre se podrá ir más lejos con las palabras que con los hechos. Esto da como resultado líneas teóricas alejadas de la realidad o únicamente aplicables en sectores de la sociedad muy reducidos. El equilibrio podría residir en una investigación paralela situada en un punto medio exacto entre la teoría y su aplicación en el desarrollo tecnológico práctico, como es el caso de los laboratorios artísticos y los de innovación y diseño.

En relación a estas prácticas sociales, una de las líneas más interesantes provenientes del arte puede ser aquella basada en el uso cotidiano de la tecnología, dirigida al ciudadano común y corriente, sin la necesidad de tener que capacitarlo para ser partícipe de una pieza o instalación. En referencia a los medios tecnológicos, Marshall McLuhan afirmaba: «A medida que su uso se hace más fácil, se intensifica la descentralización.» (McLuhan, 1996:131).

En este sentido, es interesante el trabajo de Antoni Abad, *zexe.net*. Son proyectos de participación con tecnologías emergentes, los teléfonos móviles, con el fin de

generar una red en un sector en que se pueden encontrar grandes ventajas de auto-organización social. Como se explica en su página Web, se trata de «un proyecto de comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes».

Este colectivo ha generado conocimiento propio e independiente a partir de las primeras directrices del artista, quien desaparece al iniciarse el proyecto. Con los dispositivos móviles se documentan los trayectos de los taxista de la Ciudad de México, las vivencias de las prostitutas de Madrid y el entorno de los Gitanos de Lleida: «colectivos maltratados mediáticamente para que gestionen su propia representación. [...] mediante la construcción de plataformas y herramientas para que la realidad misma tome la palabra.» (Peran, 2007).

A través de este tipo de proyectos entramos en diversos terrenos de la problemática, desde el acceso a la tecnología, hasta las posibilidades de generar un canal alternativo a los medios hegemónicos. «Sólo con reconstruir sus costosas negociaciones para acceder a la tecnología necesaria en tan diversos lugares, podría construirse un elocuente relato sobre los protocolos económicos, sociales y políticos que rigen la gestión de las nuevas tecnologías de la comunicación.» (Peran, 2007).

Otro ejemplo es el colectivo británico Blast Theory, con su proyecto *Can You See Me Now?* Trabajan con los sectores excluidos de países desarrollados, concretamente, habitantes rurales, adolescentes y demás personas que, por una cuestión demográfica y/o geográfica, se encuentran desfavorecidas. Involucrar a este tipo de grupos sociales resulta destacable, pues históricamente la importancia de las poblaciones se ha relacionado con la cercanía al centro del poder. «Cuando se ponga en práctica un funcionamiento “cultivado” fuera de los ámbitos especializados y de los medios restringidos en el que generalmente está encuadrado, se habrá comenzado a resolver numerosos problemas cruciales del mundo contemporáneo.» (Lévy, 199:108).

El proyecto mezcla la información virtual y el espacio físico y explora la relación de las infraestructuras tecnológicas con las ciudades y los escenarios de interacción donde los habitantes conviven. Lo cierto es que la penetración en la sociedad de dispositivos de comunicación inalámbrica constituye un proceso irreversible y este tipo de proyectos ayuda a visualizar las posibilidades de prácticas futuras.

Un tema que se ha tratado recientemente es la labor pedagógica que se debe realizar desde el arte y las nuevas tecnologías hacia las personas ajenas a este ámbito. En este sentido, se debería facilitar el entendimiento de estos proyectos a partir de su diseño, es decir, a partir, por ejemplo, de la proyección de piezas fácilmente digeribles por el público en general. Quizás debamos pensar en el diseño como una disciplina clarificadora, de manera que no solo los investigadores y artistas puedan imaginar futuras aplicaciones, sino que el ciudadano común y corriente también pueda contribuir transformando la tecnología y adaptándola a sus necesidades, pues finalmente él es el partícipe de esta sociedad.

DE LA PERIFERIA A LA “CIUDAD GLOBAL”

Las Ciudades Globales, como lugar en donde se concentra todo el poderío e infraestructura tecnológica, se caracterizan por tener demasiados intereses económicos y políticos dentro de su funcionamiento, lo cual es comprensible si tenemos en cuenta que en los tiempos del mercado global las corporaciones proyectan su poder sobre el Estado-nación. Además, las políticas referentes a las telecomunicaciones constituyen un eje en el desarrollo de muchos países. Siguiendo esta lógica, poblaciones pequeñas o poco trascendentes por su falta de visibilidad y alejadas de estos centros neurálgicos tienen la posibilidad de experimentar de forma despreocupada y convertirse en laboratorios de investigación socio-tecnológica. El paradigma en el mundo del arte tecnológico se encuentra en Linz, una ciudad austriaca pequeña, nada especial para estar situada en Centro-europa, que vivía a la sombra de Salzburgo con Mozart aún como residente. En la era de la globalización, lugares con estas características pueden convertirse a través de ideas innovadoras en auténticos laboratorios de la comunicación, creando modelos que posteriormente son copiados por las grandes ciudades por su probada efectividad.

En la ciudad de Vic, en Cataluña, ha surgido el proyecto *guifi.net* como reacción a la necesidad de conexión de datos de forma inalámbrica entre sus pueblos aledaños. El proyecto se ha gestado de forma independiente a través de la colaboración de personas que, sin ningún tipo de interés económico y sin salirse de la legalidad, han colaborado de tal forma que en la actualidad cuentan con 3.253 nodos de conexión inalámbrica de intercambio de archivos y de conexión compartida a Internet distribuidos entre Vic y los pueblos vecinos.

Joan Gaudes, un estudiante de la Escuela Politécnica de Vic, menciona que el proyecto se ha gestado con el único compromiso de cooperar. Han pedido ayuda al ayuntamiento para comprar el hardware necesario, ya que según Gaudes el

ayuntamiento debe ayudar, pues «nosotros los pusimos ahí y si quieren seguir ahí deben ayudar a la ciudadanía, el dinero que ellos ponen es nuestro dinero». Este proyecto nació con la idea de conectar dos pueblos a través de cables para jugar videojuegos en serie y hoy en día diversos grupos de la ciudad de Barcelona les piden ayuda para hacer lo mismo. Gaudes asegura que si el sistema de células de distribución de nodos de acceso se implantara en algunos edificios de Barcelona, seguramente se iría sumando gente hasta llegar al punto en que empresas de telefonía terminarían integrándose en este sistema, pues les resultaría más rentable prestar sus servicios con este modelo. Como comenta Gaudes, la gente se acerca al proyecto pensando que el beneficio es solamente la conexión a Internet, pero el proyecto abarca la comunicación en general e implica cooperación, intercambio de ideas y asesoramiento para la instalación de este sistema en otros pueblos. Todo esto se lleva a cabo en una atmósfera de colaboración en la que, al parecer, todos los participantes entienden que el beneficio es común.

Otro caso similar relacionado con esta tendencia serían los programas de código abierto usados por la administración pública de Extremadura. La Junta sostiene que las ventajas son diversas y pasan por una relación más sencilla con los usuarios hasta el ahorro de muchos millones de euros que, generalmente, iban destinados a la compra de programas comerciales.

Estos proyectos nos hacen pensar que se está creando un nuevo modelo para la producción colaborativa de masas y que, a pesar de los intereses de la industria, podemos ver luces en el camino hacia el conocimiento en grupo, camino que, aparentemente, es de la periferia hacia el centro.

CONCLUSIONES

Han pasado 13 años desde que la insurgencia zapatista sorprendió al mundo con su forma novedosa de utilizar el nuevo medio con fines sociales y muchas cosas han cambiado, especialmente en cuanto al uso de Internet. Hoy en día las posibilidades de colaboración se muestran infinitas y, posiblemente, el problema resida en entender si existen ciertamente nuevas formas de acción social o si nos hemos convertido en meros consumidores de estas prácticas en beneficio de los productores de tecnología, sin contribuir realmente a la mejora de la sociedad. En definitiva, la sociedad ha madurado y como menciona Manuel Castells en referencia a la tecnología inalámbrica: «No solo encontramos nuevos escenarios, sino que ya existe una serie de estrategias, a nivel institucional y de los consumidores, para

apropiarse de las tecnologías de comunicación inalámbricas con el propósito de extender el acceso.» (Castells, 2006:331).

Las nuevas posibilidades de colaboración a través de medios portátiles pueden llevarnos a integrar a esa parte de la población que se quedó marginada en la primera ola de Internet y que nunca llegará a contar con las infraestructuras necesarias para navegar en un ordenador. Por otro lado, si las metáforas provenientes de las prácticas artísticas se acercan a las prácticas sociales, descubriendo posibilidades alternativas en el uso de las tecnologías móviles, el resultado puede ser enriquecedor.

Los puntos candentes para analizar en estos territorios serían, en definitiva, la cortina de humo creada a partir de la llamada Web 2.0 y su objetivo de integrar las voces ciudadanas. Nos referimos a la promesa de ser partícipe de los medios de comunicación que finalmente se convierten en grandes bases de datos con un control nuevamente centralizado, con la posibilidad de vender esa información sin consultar ni retribuir a los creadores/participantes. El nuevo modelo de negocio aún no está claro, pero se sabe a ciencia cierta que generar y almacenar audiencias es un valor a la alza que se convierte en un activo con capacidad de negociación económica en donde la promesa de participación social solo es un pretexto más para generar hiperconsumo.

BIBLIOGRAFÍA IMPRESA

CASTELLS, M. & JURIS, S. J. 2006. *La Sociedad Red, Una visión global*. Alianza.

CASTELLS, M.; FERNÁNDEZ-ARDEVOL, M.; LINCHUAN QIU, J. & SEY, A. 2006. *Comunicación móvil y sociedad, Una perspectiva global*. Ariel.

LÉVY, P. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Paidós Multimedia.

MCLUHAN, M. 1996. *La Aldea Global*. Gedisa.

RHEINGOLD, H. 2004. *Multitudes Inteligentes, La próxima revolución soicial*. Gedisa.

SASSEN, S. 1999. *La Ciudad Global, Nueva York, Londres, Tokio*. Eudeba.

BIBLIOGRAFÍA ONLINE

PERAN, M. 2007. *Descartando posibilidades*.

<http://www.a-desk.org/15CAST/peran.php>

PÁGINAS WEB CITADAS

<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/>

<http://www.mobileworldcongress.com/>

<http://www.zexe.net/>

<http://www.blasttheory.co.uk/>

<http://www.guifi.net/>

EL ARTISTA COMO GENERADOR DE SWARMINGS. CUESTIONANDO LA SOCIEDAD RED

Carlos Seda

I. PROBLEMATIZANDO LA WEB 2.0 ¿POR QUÉ LA ORDENANZA DE CIVISMO DE BARCELONA ES CONSECUENCIA POLÍTICA DE LA SOCIEDAD RED?

En los medios de comunicación hay dos formas de presentar las noticias: en directo y en diferido. La primera posibilidad aprovecha la capacidad de la imagen en “tiempo real” con todo lo imprevisible que puede conllevar, en cambio el diferido hace uso de la imagen seleccionada, gestionada por la línea editorial del medio. Hoy vivimos en el triunfo de lo diferido, pues aunque una noticia se de en directo ya se sabe previamente hacia donde se la va a querer dirigir.

El 11S pretendía romper con ese diferido, el primer avión atrajo la mirada de todas las cámaras del mundo y el segundo se estrelló cuando todos los medios de comunicación estaban ya grabando las torres y emitiendo la noticia. Consecuencia, la imprevisibilidad del directo estalló en la cara de todos los espectadores creando el mayor gesto irracional visto en televisión. Desde entonces cuando hay atentados los medios de comunicación son más cautos a la hora de enseñar imágenes por tal de no darles juego a los terroristas con sus acciones perturbadoras.

La ordenanza de civismo de Barcelona pretende instaurar el diferido en toda la realidad, el ayuntamiento se erige como línea editorial de la ciudad pretendiendo gestionar nuestras vidas. Por tanto la única posibilidad que pensamos que nos podría quedar para enfrentarnos a ello sería actuar como los terroristas del 11S, lanzando nuestros cuerpos a las calles por tal de hacer un uso de ellas imprevisible. El problema que nos encontramos es que hay gente que vive en diferido y ha interiorizado el discurso del ayuntamiento por lo que piensan que todo aquel que viole la ordenanza debe ser reprimido.

Nosotros estamos encerrados en una forma de ver las cosas igual que aquellos que nos reprimen. Vivimos también en diferido, con nuestros prejuicios ante la realidad, ya que cada uno vive en diferido en aquello que considera normal y está en alerta ante todo lo que se sale de su normalidad, cada uno es vigilante de si mismo y de los demás, nuestra sociedad es la vigilancia de todos por todos.

Si vivimos atados a la normalidad ¿qué nos queda? ¿cómo escapar? ¿volviendo

al directo? ¿al gesto espontáneo e imprevisible que sale del fondo de nuestros instintos? Eso sería volver por un camino ya trillado, por el camino romántico donde el genio por un acto de inspiración hacía una genialidad. Ese camino ya no es posible, porque tenemos que aceptar integralmente que vivimos en un mundo en diferido.

Desde que el muro de Berlín cayó podemos decir que vivimos en la transmodernidad. Esta se define por ser la época donde todos los tiempos se presentan simultáneamente en el presente. Ya no hay futuro, ni tampoco pasado, todo está contenido aquí y ahora, todos los tiempos son representados en un mismo momento. Por tanto podemos hablar de un fin de la historia, ésta se acabó en un momento preciso y ya nunca más se volverá a poner en marcha, sólo queda la repetición de lo mismo una y otra vez. Este es el triunfo de lo diferido.

En este sentido aceptamos que vivimos en diferido y jamás podremos volver al directo. Cada uno de nosotros vivimos encerrados en nuestro diferido, en nuestro discurso, en definitiva en nuestra normalidad. ¿como enfrentarnos cada uno de nosotros con nuestra propia normalidad? ¿con nuestro propio diferido? ¿con nuestra propia vigilancia? ¿con nosotros mismos?.

Aparentemente sólo disponemos de dos estrategias: el silencio y el ruido. El silencio sería el desencanto absoluto, el nihilismo, el no creer en nadie ni en nada (ni siquiera en uno mismo), habitar el vacío. El ruido sería por el contrario abrirse a todos los diferidos, a todas las posibilidades habidas en este presente, serlo todo. Esas son las dos estrategias que se nos permiten: serlo todo o no ser nada, no limitarse a una única normalidad.

El problema como siempre es la visibilidad. Tanto el silencio como el ruido nos convierten en “terroristas” contra la normalidad y la venganza por parte de los normales es localizar nuestras actitudes. Al silencio clínicamente se le pone el nombre de autismo, el ruido recibe la etiqueta de esquizofrenia, y a partir de ahí, sabiendo que estamos enfermos mentalmente nuestros argumentos se aligeran, ya no tienen el mismo peso que el de una persona normal.

La ordenanza cívica de Barcelona desdobra la diferencia, por una parte gestiona nuestras vidas, por otra reprime aquellos usos que no entran en sus previsiones. En esto se basa una economía de guerra: los nuevos mercados no se sustentan en la

creación de nuevo contenido, pues todo decir diferente a la normalidad establecida se vuelve un cuestionamiento y ello es equivalente a una amenaza terrorista, es decir, para el ayuntamiento de Barcelona el uso de la ciudad debe ser una repetición de lo mismo cada día, no debe surgir ninguna novedad en sus calles, siempre los mismos patinadores, siempre los mismos espectáculos, siempre la misma gente paseando...

Entonces ¿cómo se generan nuevos mercados en una economía de guerra si cada día debe ser una repetición exacta del anterior? Los nuevos mercados se abren con modos cada vez más sofisticados de gestión del contenido de las calles. Tal como ocurre en Internet... Youtube triunfa porque gestiona videos, Flickr triunfa porque gestiona fotos, Del.icio.us triunfa porque gestiona enlaces, etc. No es tanto producir como saber localizar fácilmente el contenido mediante etiquetas y capitalizarlo. De ahí que el ayuntamiento de Barcelona le interese la localización de una serie de actos, que en principio están prohibidos por la ordenanza de civismo, en lugares concretos: los espectáculos de la rambla, los patinadores del MACBA, los “músicos” del metro... lugares normalizados para que el turista y el “ciudadano cívico” puedan disfrutar de la marca Barcelona: cosmopolita y vanguardista. Por tanto, el ayuntamiento de Barcelona es una máquina de producir y gestionar espacios de normalidad, cualquier acto que pretenda políticamente cuestionar la ordenanza cívica haciendo un uso diferente de la calle se vuelve contenido de un espacio localizado y a partir de ahí si es apto será “capitalizado” y sino reprimido.

En este sentido la transmodernidad desborda la modernidad en la medida que ya no le interesa tanto ser capaz de fundamentar un pensamiento racional como gestionar todo lo que pueda producir cualquier racionalidad. Hegel hubiera sido el primer transmoderno si hubiera explorado más profundamente los aspectos de la diferencia con la que batallaría la postmodernidad: es decir, si hubiera integrado dentro de su gestión posibilidades alternativas al “play”, como por ejemplo el “stop”, el “pause”, el “forward”, el “revers” o el “rec”. Como todo ello ya se ha logrado, podemos decir que la historia, y esta realidad que es una con el capitalismo por obra y gracia del marxismo, no es más que la convergencia de todos los tiempos en un sólo momento: debemos partir de Fukuyama para entender donde estamos.

Si la historia se ha colapsado en un momento (en concreto a partir de la caída del muro de Berlín), si aquí y ahora se están dando todos los tiempos, ya no es posible pensar en un mañana, ni en un gran relato que nos “liberará” haciendo carne una

utopía. El mundo es como es y jamás volverá a cambiar. En tal caso ya no nos interesa situar nuestro discurso en la temporalidad, ahora es preciso pensar en términos cartográficos, creando mapas donde poder observar que está sucediendo para poder gestionar mejor la realidad. Es por ello que la world wide web se torna justo en ese momento la primera revolución de Internet y hace que ésta se expanda definitivamente por todo el globo, es una red (un hipertexto) que permite al mismo tiempo atrapar y multiplicar la realidad al representarla en diferido, todos los tiempos se encuentran concentrados en un momento, ahora sólo faltaba gestionarlos.

La segunda revolución de Internet surge cuando se toma conciencia de la necesidad de gestionar la información producida y reproducida en ella, es en este momento cuando surgen Flickr, Youtube, Del.icio.us, InnoCentive, Starlab, los blogs... los mapas de contenidos se crean mediante folcsonomía, rss y trackbacks, desplazando en cierta forma la indexación por fuerza bruta que usa Google. Esta cartografía no sería posible si no fuera porque detrás de todas estas herramientas hay “comunidades” que emprenden este trabajo de “etiquetaje” de ésta realidad diferida. Términos como el crowdsourcing, long tail o el manifiesto Cluetrain son los que en último término nos permiten perfilar el funcionamiento de estas comunidades.

Finalmente la tercera revolución de Internet, que ahora está llegando, es su ubicuidad mediante su acceso desde dispositivos móviles a través de conexiones wireless (WIFI, WIMAX, UMTS...). Que junto a la tecnología RFID y los nuevos dispositivos de videovigilancia por IP permite solapar el mundo atómico con Internet en una misma dimensión. Es ahí cuando la ordenanza de civismo de Barcelona adquiere pleno sentido, es posible gestionar la vida de los ciudadanos porque existe la tecnología para construir un mapa de nuestras vidas. La ordenanza de civismo no es más que la consecuencia política de una sociedad red que lleva construyéndose desde hace casi quince años. El intento de quebrar el diferido que provoca la Ordenanza de civismo se solapa con un intento de quebrar un Internet que ha sido pensado como herramienta de vigilancia por ciertas corporaciones.

La lógica de la globalización es consecuencia de la transmodernidad. Durante años el discurso de la antiglobalización nos ha dicho que la apertura de mercados globales homogeneizaría la cultura bajo los dictados del “imperio”. Eso ha resultado falso, pues justamente lo que se promueve es que cada uno conserve su diferencia, ya que cada diferencia por minoritaria que sea abre un mercado. A esto se le ha llamado teoría de la larga cola o “long tail”. Ejemplo sencillo: ser comunista implica

un mercado con sus productos de consumo, desde el “merchandising” ofrecido por el partido hasta los países “fetichizados” a la hora de hacer turismo (Cuba, Palestina, Chiapas...).

Por tanto los mercados son comunidades que se identifican con una serie de ideas a la que son fieles, y en último término, tal como se dice en el “Manifiesto Cluetrain”, los mercados son conversaciones donde cada voz reproduce un discurso de una comunidad. Obviamente para crear una comunidad se necesita de un “dentro” y un “fuera”, un amigo y un enemigo que se identificará por pertenecer o no a las ideas a la que se es fiel. Por tanto para pertenecer a una comunidad se debe vivir atravesado por la vigilancia dentro del propio espacio normalizado: vigilancia de uno mismo por si mismo buscando una coherencia con las ideas que se defiende y vigilancia de uno mismo a los otros reprimiendo toda posible amenaza.

En conclusión el funcionamiento del capitalismo hoy se basa en abrir mercados a través de la gestión de comunidades que mediante su etiquetaje se localizan dentro de un mapa que les pone en relación con una serie de productos de consumo. Los miembros pertenecientes a estas comunidades son movilizados en todos los aspectos de su vida alrededor de una serie de ideas, produciendo y reproduciendo la vigilancia y formando esto que llamamos sociedad red. A esta movilización voluntaria de cada uno por unas ideas que se confunden con la vida se le ha llamado “crowdsourcing”.

El problema es que las diferencias que se reproducen no son capaces de cuestionar este sistema capitalista porque no ponen en crisis la herramienta que permite gestionar y abrir nuevos mercados: la vigilancia.

Barcelona es una marca de marcas, dentro de ella se abren continuamente mercados a través de la ubicación de diferencias que son incapaces de cuestionar la vigilancia de todos por todos que hace mover esta ciudad-idea. Desde los jóvenes artístico-revolucionarios que mediante una performance en plena calle creen que están cuestionando algo, hasta el anarquista que repite hasta la esclerosis el discurso sobre la especulación. Ya los hemos visto, habitan el diferido que mejor puede ser administrado.

La exigencia es tener un proyecto y venir a realizarlo a Barcelona. Generar una voz y unirse a la conversación. Barcelona es esa gran conversación que alberga en

ella miles de pequeñas conversaciones. Barcelona es una gran conversación que blinda y protege las miles de conversaciones que atrapa en su interior mediante la imposición de lo obvio. Barcelona es el Forum de las culturas. Nadie cuestionará que hay que buscar la paz, el diálogo, en suma el civismo y una gran parte de los ciudadanos interiorizarán esa marca atravesando con su mirada a su vecino por tal de vigilar que forme parte de esta idea que “queremos todos” pues, “todos movemos Barcelona”. O eres amigo o eres enemigo de Barcelona, o formas parte de este gran proyecto o te mandamos a la policía.

Esta movilización de todos los ciudadanos por lo obvio, por la vida, que se confunde con Barcelona es la manera de proteger la gestión de diferencias que realiza el ayuntamiento por tal de “vitalizar” la ciudad y poder venderla como un producto succulento al turismo y a los organizadores de grandes eventos, un producto vanguardista, social y cívico. Haciendo que cada ciudadano encerrado en su normalidad reproduzca la vigilancia que permite dinamizar los aparatos de gestión de la marca Barcelona. Este proceso no es distinto a lo que pretenden hacer ciertas corporaciones con Internet.

II. EL SWARMING COMO PROCESO QUE CUESTIONA LA VIGILANCIA Y FALSIFICA NUESTRO MAPA VITAL.

¿Cómo enfrentarnos a nuestra normalidad, a nuestra vigilancia? ¿Cómo conseguir esto sin ser desplazados de los normales?

La modernidad es el debate sobre el refinamiento de los modos de gestión de los contenidos, de las vidas, por unos pocos sobre los muchos. El paso a un modelo de gestión de todos por todos, la transmodernidad, conlleva la suma de normalidades, que aunque aparentemente signifique el triunfo de las diferencias no pone en cuestión la raíz de la modernidad, el modelo de gestión de contenido, hoy y aquí, la vigilancia de yo mismo por mi propia normalidad, por mi propio mapa vital.

Nuestro propio mapa vital podría ser entendido como la “personalidad”, pero tal concepto no nos sirve pues conlleva la aceptación de una interioridad que hoy ya ha sido suprimida. Somos absoluta exterioridad. Por tanto, partimos de que nuestro mapa vital es lo que los “otros” ven, es decir, la acción; toda acción para ser definida necesita de unos horizontes que la limiten: la no-acción. Así que el carácter de un hombre o de una comunidad se diferenciará del de otro u otra por aquellos límites

que le impiden ir “más allá” y le encierran en su normalidad: sus manías/ascos, miedos/muerte y tabús/pudores.

El 11S es un modelo para poner en crisis aparentemente todas las normalidades, pero en seguida tal crisis es normalizada políticamente y se desarma, es el triunfo del diferido, último gesto de la normalidad distribuida. El cuestionamiento efectivo sólo se puede dar desde dentro, mediante falsificaciones, mediante prácticas de generación de swarmings¹. Ya que un swarming pone en suspenso la normalidad, es una zona temporalmente autónoma (TAZ) que permite deslocalizar al sujeto, lo fuerza a darse unas nuevas coordenadas en un mapa vital falso que ha simulado a la simulación reconducida. La crisis de la transmodernidad se consigue mediante el tráfico de falsificaciones de mapas, sólo este proceso es capaz de cortocircuitar el modelo de gestión de contenido.

El swarming del 13M tocó techo cuando la gente se concentró frente a las sedes del Partido Popular bajo la sospecha de que la normalidad que se le había representado se estaba resquebrajando. Todo swarming comienza en una sospecha (que no había sido ETA) y la vivencia simultánea de una realidad alternativa (que había sido Al Qaeda). Las redes distribuidas que conectan a todos los individuos hacen el resto, la grieta se hace más extensa y más profunda a cada mensaje enviado, la información como si de un virus se tratara va contagiando los nodos hasta volcar el acontecimiento.

Un swarming hace explotar los horizontes de nuestro mapa vital, desplaza nuestra manía/asco, miedo/muerte, tabú/pudor y nos dota por un instante de nuevos límites, reinventa durante unos momentos la forma de relacionarnos con el espacio posibilitando la existencia real de todo lo soñado. En el caso del 13M el brote de una sociedad civil que salió a las calles para reclamar un orden de los acontecimientos diferente al que le había dado el gobierno de turno. ¿Podría repetirse ahora mismo la misma actitud de rebeldía? De ningún modo. El swarming necesita de una gestación.

Aparentemente un swarming no tiene un “origen” directo, tiene el mismo funcionamiento que los rumores, un efecto “bola de nieve” que por un pequeño temblor se pone en marcha. Pero el temblor y la bola de nieve tienen naturalezas distintas y no se deben confundir. El temblor sacude, despierta la sospecha; la bola de nieve arrastra, genera y aumenta la realidad paralela. Ambos están relacionados,

pero no confundidos. Si debemos buscar un “origen” al swarming deberemos rastrear quién o qué despertó la sospecha, ya que la generación de una realidad paralela no tiene dueño, es consecuencia de un imaginario compartido por todos los nodos que a base de comunicarse entre sí van definiendo sus matices.

Un ejemplo de búsqueda de “origen” de un swarming lo tenemos en el caso del vídeo que mostraba como tres encapuchados robaban el escaño a Zapatero. Como se ha descubierto consistía en un intento de swarming programado ¿Qué fue lo que falló? Repasemos los acontecimientos:

El sábado 30 de septiembre se cuelga el vídeo en Youtube² y el domingo alguien lo publica en Meneame³, al poco tiempo aparece en portada y varios blogs se hacen eco. Para ese momento ya comenzaba a descubrirse que el vídeo era falso mediante la inteligencia colectiva de la llamada “web social”, pero a los medios de comunicación de masas eso les daba igual y por tal de hacerse con la atención morbosa de la audiencia omitieron ese detalle y dieron por bueno su contenido: primero Telecinco en su programa “El buscador”, luego La Sexta y Antena 3 en sus telediarios. Tal noticia llegó a los medios de comunicación de masas a través de un blog de Telecinco llamado “Al abordaje”⁴. Finalmente el lunes la noticia ya se había cristalizado en todos los medios de comunicación tradicionales, se sabía que el vídeo era falso y es entonces cuando surge la pregunta ¿quién ha sido su autor? Se descubre el pastel, se averigua que la agencia publicitaria de “Amo a Laura” se encuentra detrás. El autor ha sido localizado y etiquetado, la intención desvelada, el swarming abortado.

Este intento de swarming cumplía las condiciones previas necesarias, es decir, por una parte quebraba los límites de la normalidad del imaginario colectivo y hacía posible el tabú que supone el hecho de que unas personas puedan entrar a robar en el Congreso sin ser vistos (lo inverosímil se vuelve verosímil, lo impensable pensable); por otra parte generaba una realidad simultánea y alternativa que animaba a pasar a la acción en contra de la pobreza, a hacer ver que era posible que “cuatro gatos” anónimos podían poner en jaque a la seguridad de un gobierno para reivindicar “justicia social”. Ahora bien, lo que falló fue la fragilidad de la verosimilitud, la fragilidad del anonimato que permite que todo sujeto pase a formar parte de la acción del mensaje convirtiéndose él mismo en mensaje, ya que en cuanto surge un emisor (un autor del vídeo) inmediatamente aparece un receptor y esta dualidad jerárquica que localiza los dos extremos de la comunicación impide

que la realidad (y en ella el sujeto) se vuelva mensaje, que la realidad se vuelva swarming. ¿Cuanta gente habría intentado repetir el logro del robo de la silla si no se hubiera descubierto que el vídeo era un montaje? A esto nos referimos cuando decimos que el sujeto se transforma en mensaje cuando se genera un swarming. El ejemplo una vez más será el 13M con su “Pásalo”, no había personas sólo un mensaje que atravesaba toda la realidad. El anonimato es una condición indispensable para que un proceso como este se pueda realizar.

Pero los swarmings igual que pueden servir para quebrar la normalidad pueden también para reforzarla. El 4 de febrero del 2007 apareció la siguiente noticia en los medios de comunicación a través de la agencia EFE:

“Detenidos dos monitores de campamentos acusados de abusos sexuales y de grabar y distribuir porno infantil”

En lo que no se reparó fue en los problemas que podría traer el incluir el nick (“Darzee”) de uno de los presuntos pederastas en el cuerpo de la noticia. Pronto, en el apartado de comentarios que permite la versión digital del diario gratuito “20 minutos”⁵, empezaron a aparecer entradas que pedían los datos de los pederastas, supuestas madres indignadas que querían proteger a sus hijos de viles canallas.

La noticia llegó rápido a la portada de “Meneame”⁶ y un usuario decidió tomarse la justicia por su mano mediante Google. Hizo la búsqueda de “Darzee” y en los primeros resultados encontró un foro de temática “boy scout” cuyo nick del administrador coincidía con el nick del presunto pederasta. Sin necesidad de verificar sus fuentes dicho usuario empezó a propagar en los comentarios de la noticia de “Meneame” y de “20 minutos” que ese foro era propiedad del presunto pederasta y adjuntaba el email del mismo para que todos le pudieran linchar. No bastando con ello decidió abrir un post en aquél foro acusando a su administrador delante de todo el mundo y abriendo una encuesta donde se preguntaba si se le debería apalea⁷.

El administrador del foro acusado de pederasta por ese usuario justiciero se encuentra de bruces con el problema. Él no es el presunto pederasta detenido y está recibiendo una avalancha de emails insultándole. Es por eso que decide aclarar las cosas en su blog y anunciar que va a demandar a ese usuario que se tomó la justicia por su mano y ha dañado su honor⁸.

Obviamente también envía esta noticia a Meneame y aparece rápidamente en portada, aclarando el hecho y dejando al usuario justiciero en evidencia⁹. Pero ya es demasiado tarde... la asociación de “Darzee” con aquella persona se está propagando como la pólvora y una fotografía con su hija pasa de mano en mano despertando aún más las iras de los comentarios de “20 minutos” que le toman como chivo expiatorio. El usuario justiciero viendo el follón que ha armado con su error, y ante la amenaza de demanda por parte de la mujer del acusado (que es abogada)¹⁰, intenta salvar la papeleta pidiendo perdón en un blog creado adrede para ello¹¹ enviándolo a Meneame y apareciendo en su portada a las pocas horas¹², pero ya es insuficiente, el daño moral ya está hecho y una persona que no tiene nada que ver con el caso ha sido estigmatizada por la turba (recuerda en parte al caso de Dolores Vázquez salvo en el hecho de que ahora es Internet y no la televisión la que produce el linchamiento).

Las condiciones para que este caso haya trascendido están perfectamente explicadas en el blog del usuario linchado:

“Pero nada de esto importó para que un internauta, creyéndose invisible tras la pantalla de su ordenador, decidiera publicar mis datos personales en varias webs y llevando hasta nuestro mismísimo portal la propuesta de mi linchamiento”.

“Simplemente este individuo trataba de sacar provecho personal promoviendo este bulo en una web en la que compites por tus comentarios. Y para ello nada mejor que un tema escabroso aliñado con una imaginación perversa. Lo metemos todo en el mundo scout para que sea más morboso y ya tenemos una bola enorme imposible de detener”.

Éstas son las condiciones para un swarming: anonimato, quiebra de la normalidad (es inverosímil que un boy scout sea un pedófilo) y creación de una realidad simultánea y paralela mediante un mensaje manipulable por cada nodo (la posibilidad del linchamiento por la turba enfurecida al encontrar su email, sus fotos y el foro que administra en Google).

Hay algo de terrorífico en este caso. De nuevo la vigilancia de todos por todos gracias a que cada uno de nosotros poseemos una pantalla ubicua como extensión de nuestro cuerpo. La “realidad” se transparenta y todos podemos

ser vistos, ya no somos más que una simulación sujeta a lo “políticamente correcto” bajo la amenaza del linchamiento mediático. Somos lo que los demás ven... y si lo que ven son los datos que hay en Google, estos son los peligros que conlleva el poder de Internet.

En ambos casos vemos el papel central que ha tenido la herramienta Meneame a la hora de empujar los acontecimientos.

Meneame es similar a una obra cubista: las perspectivas vitales y divergentes de los usuarios se cruzan generando una realidad verosímil, paralela y simultánea a las realidades generadas por los medios de comunicación tradicionales. Lo cual no es distinto al “We are the web” que proclamaba la revista Wired hace un par de años.

Hubo un tiempo en el que Baudrillard lloraba porque la simulación de la realidad (hiper-realidad) que producía la televisión estaba sustituyendo nuestra propia realidad vital, su mensaje lo difería todo y nos diluía en la indiferencia de la mass-media, en un “share” donde el espectador no tenía nada que decir ni hacer. Con Meneame esto se tuerce, el espectador se vuelve actor/usuario haciendo las delicias de los “Debordianos” y es él quien decide qué realidad es la que desea visibilizar (mediante su voto para llevar las noticias enviadas a portada).

El mensaje sigue dominando, sigue existiendo una “mass-media”, pero la diferencia esencial es que este “Uno indiferente” alberga dentro de sí las diferencias de cada usuario. Cada usuario con sus miedos, tabús y obsesiones lidia con otros para dar a luz en común una realidad formada de cuerpos. Un mensaje carnal que podemos tocar, en el que podemos creer.

Existe la posibilidad en Meneame de apartarse del juego, no utilizar la herramienta como forma de promoción de noticias y centrarse en lanzar RSS's que nos permitan recoger lo que a nosotros nos interese. Es decir, existe la posibilidad de apartarse del juego democrático y crear un propio espacio donde autogestionar la información sin ser estorbado. Pero tal opción no es más que encerrarse en el individualismo perspectivista, ser incapaz de tratar con las perspectivas diferentes de los otros usuarios para conseguir transformar la propia perspectiva en una realidad posible. Renegar de esta actitud solipsista supone por tanto entender Meneame como un campo de batalla donde hay que conseguir sincronizar “el Uno” (el mensaje/realidad/normalidad que todos creamos) con “lo otro” (la diferencia/la propia perspectiva

vital). No es una tarea diferente de la que realizó Hegel (salvo que para él siempre ganaba el mensaje, tuvieron que venir los postmodernos a corregirle).

Meneame y la sociedad/Vida no son cosas distintas, los mismo argumentos que hemos planteado se pueden trasladar a las relaciones sociales físicas. De hecho Meneame puede cambiar la sociedad y a la inversa (lo virtual y lo físico hace años que se encuentran solapados). Los swarmings que arrastran a los nodos y permiten transformar la realidad es algo habitual en Meneame en mayor o menor escala. Meneame es una máquina de producir y reproducir swarmings, pero es en este momento cuando nos encontramos con nuestro “aquí y ahora”. Los swarmings pueden volverse tanto “acontecimientos/gestos” que reproducen la vigilancia y reprimen a todos aquellos que se salen de lo normal (ver ejemplo del acusador justiciero), como “acontecimientos/gestos” que pueden permitir liberarnos (las sentadas de “no tendrás una casa en tu puta vida”). Es decir, Meneame puede ser usado tanto para reproducir lo “políticamente correcto”, como para liberarnos de sus garras. Es por eso que el campo de batalla se dibuja y tenemos que pensar las estrategias para generar “swarmings” que permitan agujerear la realidad, escapar del aplastante “sentido común” que acalla toda voz divergente. O en otras palabras, descubrir como crear mensajes que destruyan el mensaje, realidades que destruyan la Realidad.

El mensaje es ese “hombre anónimo” que todos albergamos dentro (no es innato, no tiene nada que ver con Chomsky), el mensaje es lo que nos conecta y permite que se pueda generar realidades distintas. Usamos el mensaje para atacar el mensaje, porque una vez muerto el “hombre anónimo” sólo quedamos cada uno de nosotros con nuestro cuerpo, con nuestra perspectiva vital liberada en el acontecimiento, y sólo en ese momento podemos volver a construir de nuevo al “hombre anónimo” comunicándonos desde nuestra corporalidad, desde nuestra propia diferencia.

Vivimos encerrados en nuestro diferido, en nuestro discurso, en definitiva en nuestra normalidad. Una normalidad que tiene unos límites que diferencian la acción de la no-acción, unos límites que definen la vigilancia de uno mismo por sí mismo. Salirse de este funcionamiento lleva al ostracismo de la enfermedad mental, al autismo o a la esquizofrenia, por tanto si queremos permanecer entre los normales debemos ser visibles, permitir hacernos escuchar. Ya no hay posibilidad del ruidoso directo, debemos aceptar el triunfo del diferido.

Un swarming posibilita la permanencia entre los normales y la existencia de una realidad paralela y simultanea. Un swarming abre el camino al multidiferido, es decir, a la posibilidad de quebrar los límites de nuestra acción, de escapar de la vigilancia que nos encierra en nuestra normalidad, a dotarnos por un momento de la liberación que nos permite experimentar nuevos límites. Un swarming, en conclusión es un desplazamiento general de la realidad de la subjetividad, una falsificación de nuestro mapa vital.

Cada sujeto normal de esta comunidad que llamamos “sociedad” reproduce la imagen del Cuerpo que ha interiorizado a través del lenguaje mediado, está situado dentro de unos límites de vigilancia atenuada donde su querer se corresponde con lo esperado por todos. Lo que en la actualidad se entiende por “Vida” exige proyectar la propia normalidad, exige claudicar ante la imagen del Cuerpo que ha sido lanzada hacia el futuro de cada uno y es ahí donde todo se devora. Los sujetos normales son carne de cañon para la ciudad-marca y el Estado-guerra.

Romper con el Cuerpo y con la Vida es la única salida que queda para vivir y recorporalizarse, para liberalizar el carácter. Cuando rompemos con nuestra normalidad todos los caminos se abren, todos los proyectos se cruzan en nosotros simultáneamente.

El pasado y el futuro son virtualidades que determinan la actualidad presente de un cuerpo. “Ser alguien” es ser un cuerpo que tiene delimitado por su pasado y su futuro lo que puede hacer y lo que no puede hacer. El pasado y el futuro nos construyen. Nuestra memoria y lo que imaginamos sobre nosotros para nuestro proyecto vital son los materiales sobre los que hay que trabajar para enfrentarnos a nosotros mismos.

En 1984 ya se decía: “Quien controla el presente, controla el pasado; y quien controla el pasado, controla el futuro”. La memoria y nuestros sueños son materiales blandos que pueden ser moldeados: olvidar, reinterpretar o inventar nuestro pasado es lo que permite cambiar nuestro cuerpo presente y abrirnos a nuevas posibilidades en el futuro. El pasado y el futuro son como las olas del mar que estallan sobre la orilla, en ella nosotros jugamos a hacer frágiles castillos de arena. “Ser alguien” no es más que un creativo juego estético.

Internet como máxima expresión de la virtualidad es la herramienta que descorporaliza a todos los seres convirtiéndolos en “información”. La ausencia de “actualidad”, de cuerpos aquí y ahora, hace que Internet se vuelva la mayor máquina generadora de sueños, pero un lugar estéril hasta que no aparece alguien que los “encarne” en el mundo físico. Hay que reventar la pantalla para que los cristales se claven en el ojo de quien vigila. La proyección que realizamos de nuestro pasado y nuestro futuro genera eso que llamamos normalidad y esa normalidad aquello que llamamos “Yo” (o personalidad). Sólo cuando la normalidad se quiebra en mil cristales que se clavan en nuestro cuerpo nos damos cuenta hasta que punto convivimos con aquella irrealdad y lo ajenos que somos a los sueños de este cumulo de carne, fluidos y nervios.

III. ¿QUÉ PODEMOS ESPERAR DEL ARTE HOY?

¿Cómo enfrentarnos desde el arte a nuestro propio mapa vital? ¿Cómo escapar de los límites que nos encierran en nuestra normalidad y nos hacen ser nuestro propio vigilante? Hagamos un poco de historia:

Una forma de conseguirlo sería situando nuestra representación en los espacios que han sido normalizados para ubicar representaciones, por ejemplo, los espacios artísticos: Ayer exhibir un inodoro en un museo y expresar que tal pieza no era una obra de arte era una forma de lograrlo, la presentación ahí donde no se esperaba que fuera presentada liberó al artista de ser artista, pero hoy es un camino excesivamente trillado que ha dado lugar a la coletilla “en el arte vale todo” y como ya estamos preparados para entender que todo puede ser artístico dentro de un espacio artístico entonces normalizamos la conducta hacia ese todo, y nos volvemos unos snobs.

El siguiente paso era obvio, si todo objeto podía ser artístico en un espacio artístico ¿por qué no volver artísticos a los cuerpos humanos que estaban presentes en el lugar? De esa idea surgieron las performances y los happenings, que más adelante, al ganar autonomía respecto a los espacios artísticos, permitió abrir el arte a las calles. En cualquier momento podíamos ser partícipes de una actividad artística, y como en éstas todo vale, se permitía romper la normalidad de nuestras vidas por un instante abriéndonos al azar. Pero hoy las performances y los happenings se han normalizado debido al interés que existe en grabar en vídeo para su reproducción tales acciones, por lo cual se introduce una línea narrativa que es interiorizada por los propios participantes de la actividad. Todos ya sabemos que en las performances

y en los happenings “algo fuera de nuestra normalidad” va a ocurrir, y de este modo lo no-normalizado se normaliza.

Es entonces cuando llegamos al uso del vídeo como forma de escapar de nuestra normalización, en la presentación del vídeo existe una línea narrativa que nos hace creer que todo está siendo representado ¡pero ha sucedido! Esa es la genialidad de las snuff movies o las cintas pornográficas más extremas. En el vídeo de nuevo todo vale, y gracias a que todos podemos crear vídeos y exhibirlos a través de Internet todos podemos ser partícipes de la liberación de nuestros límites. La liberación de nosotros mismos a través de nuestra simulación en la pantalla. No es casualidad que hoy triunfe el porno amateur hecho con cintas caseras, pues estas cintas resultan más verosímiles que las superproducciones de la penthouse (aunque curiosamente las cintas caseras tomen como modelo visual las cintas profesionales). El imaginario popular se está reproduciendo.

¿Y si consideráramos el intento de generación de swarming del vídeo de la silla de zapatero como arte? ¿y si el artista hoy tuviera de nuevo que suprimirse para dar primacía al mensaje y dar lugar a una constante performance ubicua donde cada nodo de la red fuera un potencial reproductor de la misma?

Tenemos que plantear en este sentido la interface más allá de la bidimensionalidad de la pantalla. Desde esta perspectiva el artista se vuelve un generador de swarmings que distribuye a través de la red y tienen efectos en el mundo atómico. No habría en él un “yo”, un sujeto trascendental, que tenga capacidad de decisión. Sólo un constante fluir de máscaras, de construcciones delirantes, dentro de un cuerpo que sirve como zona temporalmente autónoma para ser atravesada por todo mensaje.

El campo a explorar es la combinación de Youtube y Meneame generando vídeos y mensajes que sean capaces de falsificar la realidad del imaginario colectivo. En concreto resulta interesantes las experiencias que se pueden realizar a través de las cámaras de teléfonos móviles por su capacidad de ser usadas en cualquier momento capturando la aparente banalidad humana, es decir, haciendo desaparecer toda narratividad a favor de una imagen que aún no ha dado el salto a lo imaginario, o en otras palabras, el cuestionamiento desde la imagen a lo imaginario, la crisis de la vigilancia que genera la comunidad a través de la imagen. El problema de las cámaras convencionales es justamente ese, son tan aparatosas que las personas

que se encuentran alrededor las saben localizar y se saben grabadas, por lo que condicionan su conducta a los imaginarios colectivos, es decir, a lo que se espera que la gente quiere ver. Esto también ocurre sin necesidad de cámaras, el propio ojo humano o la memoria ya son tecnologías de vigilancia... por tanto, la imagen más genuina que podría producir la cámara de un teléfono móvil sería grabar elementos que pusieran en crisis la vigilancia, obviamente lo que la diferenciaría de una imagen tradicional de cámara de vigilancia (como las del metro) sería su capacidad móvil, es decir, ocupar espacios en los que no se espera que pueda estar presente.

Por tanto, el lenguaje que hay que explorar en los teléfonos con cámara es el movimiento, no ya entendido como narratividad sino como el propio fluir de las zonas temporalmente autónomas, estrategias que ponen en suspenso el imaginario colectivo. Ocupar lugares donde no se espera que haya una cámara, tirar por suelo lo que espera la gente ver.

Todo cuadra: el vídeo de Pedro J. Ramírez, la niña del perro de Sorpresa Sorpresa, el robo del escaño de Zapatero, el niño del metro de Valencia, la chica de la mancha en el pelo... todos estos casos cumplen la condición esencial, una imagen que “no tenía que estar ahí” y que saca a la luz el reverso del imaginario colectivo, la parte más horrible de la realidad, los temores que tapamos bajo el manto de la normalidad y no queremos reconocer que nos da morbo ver (cuando sabemos que no somos vistos). Internet ha permitido justamente esto, poder observar el reverso oscuro sin ser observados, liberarnos de nuestra propia vigilancia y saber de la existencia de más gente que comparte nuestra afición. La tarea del artista ante la sociedad red, hoy llamada en Internet “web 2.0”, es justamente esa, sacar su reverso oscuro para liberarla de si misma.

NOTAS

1 Tal como explica David de Ugarte a 4 de Junio del 2007: “Podríamos definir una ciberturba (un swarming civil), como la culminación en movilización en la calle de un número relevante de personas de un proceso de discusión social llevado a cabo por medios electrónicos de comunicación y publicación personales en el que se rompe la división entre ciberactivistas y movilizados”. (<http://www.deugarte.com/wiki/contextos/Ciberturba>)

2 http://www.youtube.com/watch?v=Nd1q_JIR_B8

3 <http://meneame.net/story/le-roban-silla-zp-en-congreso>

4 <http://www.blogs.telecinco.es/abordaje/post/2006/10/01/el-robo-la-silla-zapatero>

5 <http://www.20minutos.es/noticia/198160/0/pornografia/infantil/monitores/>

6 <http://meneame.net/story/dos-detenedos-azotar-violar-ninos-distribuir-grabaciones-internet>

7 <http://foro.larocadelconsejo.net/viewtopic.php?t=591>

- 8 <http://blog.larocadelconsejo.net/2007/02/la-falsa-imputacion-de-un-delito-si-es-un-delito/>
- 9 <http://meneame.net/story/falsa-imputacion-delito-si-delito>
- 10 <http://meneame.net/story/dos-detenidos-azotar-violar-ninos-distribuir-grabaciones-internet#comment-39>
- 11 <http://grancagada.blogspot.com/2007/02/una-gran-gran-liada.html>
- 12 <http://meneame.net/story/explicacion-de-gran-gran-liada>

PROCESOS CULTURALES EN RED

Perspectivas para una política cultural digital

Ptqk (Maria Perez)

Este texto fue escrito en julio de 2006. Elaborado inicialmente para el Doctorado en Derecho de la Cultura del Instituto Interuniversitario de Comunicación Cultural (U.N.E.D. / Carlos III de Madrid), forma parte de un proyecto de investigación en desarrollo sobre las posibilidades de adaptación de las políticas culturales a la era digital.

Es –quiere ser- un hijo natural de la cultura de redes de la que se alimenta y, por esta razón, no pretende formular respuestas sino tan sólo sugerir conexiones.

INTRODUCCIÓN

“A good futurist is one who can predict the present”

Bruce Sterling.

Hablar de cultura en el contexto de la web 2.0 se ha convertido en un lugar común enfrentado a obstáculos de diversa índole.

El primero es de carácter tautológico, debido a la dimensión intrínsecamente cultural del concepto de web 2.0. A menudo, las discusiones en torno al fenómeno – a favor o en contra, revolucionario u oportunista, estrategia de marketing o nuevo paradigma- basan sus argumentos en cuestiones técnicas que debaten las características de las herramientas que lo hacen posible. Aplicaciones de segunda generación, pro-usuario, interactivas -aquí también la terminología es prolífica- que en definitiva han permitido que el internauta medio participe activamente en algo que ha venido acompañando a la cultura digital desde sus orígenes: la colaboración y el intercambio descentralizado de saberes. Y esto no es un debate técnico sino social y cultural. El problema no es si la web 2.0 es intrínsecamente distinta sino en qué medida estas nuevas posibilidades de interacción pueden modificar nuestros hábitos de conducta on y offline. Es decir, *crear* cultura. Desde este punto de vista, la web 2.0 (o de segunda generación) no puede ser analizado sólo en base a un conjunto de tecnologías de software social, sino más bien a su dimensión de *meme*: es decir, una *unidad de replicación cognitiva* con capacidad para representar los cambios actuales y darles carta de legitimidad como elementos de transformación cultural. El segundo obstáculo es la dimensión polisémica del término “cultura” que

condiciona el modo en que se plantea la relación entre cambio cultural e innovación tecnológica. Así, desde el mundo del arte se imaginan posibilidades de explotación creativa de los nuevos medios – de nuevo, con una larga lista de términos que quizás no soporten bien el paso del tiempo: *net art*, *media art*, *new media art*, *network art*, *blog art*, por citar sólo algunos- y se discute sobre sus modelos de exposición y conservación. Por su parte, el derecho de la cultura y la gestión cultural se centran en los problemas derivados de la digitalización de los soportes y los derechos de intermediarios, consumidores y creadores. El sector cultural privado – industrias culturales y conglomerados mediáticos- se ciñe a las problemáticas derivadas de la explotación sectorial de los bienes culturales digitales (arte, cine, música, sector editorial, videojuegos, medios de comunicación, videojuegos y otras formas de entretenimiento multimedia) y, con cierto recelo, explora el modo de adaptarse a estos cambios tecnológicos optimizando sus recursos y creando productos adaptados a los hábitos de consumo digital. Frente a esto, los discursos de la “cultura libre” ensalzan la necesidad de garantizar el acceso abierto a los medios de producción cognitiva y el código informático. Y por último, desde los estudios culturales se advierte de las nuevas formas de exclusión e invisibilidad que acompañan a la economía informacional.

Cuando hablamos de cultura digital, ¿cuál es la idea de cultura que manejamos? ¿Como sinónimo de “bien cultural”, identificable y cristalizado, fruto de la educación formal? ¿O como el conjunto de procesos de significación de la vida social? Desde principios del siglo XX, la antropología y la filosofía se esfuerzan por distinguir entre ambas concepciones, la objetual y la procesual, y por señalar las limitaciones que, para las ciencias sociales, supone pensar la cultura exclusivamente como el *producto de un proceso* y no como el *proceso en sí mismo*. En los diferentes acercamientos a la cultura digital, aún persisten algunos abiertamente objetuales que asimilan las nuevas prácticas con un “conjunto de bienes culturales digitales”, susceptibles por tanto de exhibición, conservación y mercantilización como obras definitivas e identificables. En consecuencia, las implicaciones de la web de nueva generación en el mundo del arte son analizadas a partir de las innovaciones tecnológicas concretas que añaden nuevos soportes – de creación o distribución- sin modificar ni el contenido ni el entorno socio-semiótico en el que se produce el gesto “artístico”.

Las aproximaciones procesuales, por el contrario, parten del carácter socio-semiótico de la cultura y la consideración de la obra de arte, no como bien en sí

mismo, sino como un producto social, resultado de una determinada conjunción de fuerzas. Desde este punto de vista, la cultura se identifica con el conjunto de relaciones de producción, circulación y consumo de significados en la vida social, señalada por un contexto socialmente dinámico en el que *soportes, contenidos, agentes y usos* negocian permanentemente relaciones de sentido que pueden nunca darse por acabadas. Así, las innovaciones técnicas son analizadas como *factores de socialidad y significación*, presentes en los procesos culturales desde el origen y no como simples medios de transmisión, más o menos eficaces o “revolucionarios”.

Excepto en el caso de la educación (donde sí se contempla la cultura como parte de un proceso que tiene algo que ver con la socialidad), por lo general las políticas públicas sólo han atendido a una idea objetual de los fenómenos culturales: digitalización de fondos (de museos, archivos y bibliotecas), programas de alfabetización tecnológica (centrados en la adquisición de conocimientos técnicos pero no en la investigación de las nuevas formas tecno-culturales) o inversión en infraestructuras (redes, aplicaciones y equipos informáticos). En su mayoría, han sido -y siguen siendo- acciones destinados a promover la producción de objetos culturales y su conservación, más pendientes de la cristalización de la obra artística (y toda la mitología que la rodea como autoría, exhibición, archivo o coleccionismo) que de los procesos sociales subyacentes.

El objetivo de este texto es proponer algunas líneas de pensamiento que ayuden a desplazar el eje del debate *desde los objetos hacia los procesos* que es dónde se producen las relaciones de socialidad y significación que determinan los cambios culturales. Lo que se plantea no es exclusivo del entorno digital – ni, desde luego del súper meme web 2.0- sino que es aplicable a cualquier forma cultural, presente o pasada. La concepción sociosemiótica propone una perspectiva integral (y disciplinariamente fronteriza) en la que la revolución digital es interpretada a la luz de todo un espectro de transformaciones sociales contemporáneas, señalado por la terciarización económica (e incluso, la aparición de un cuarto sector dedicado precisamente a la comercialización de significados), el debilitamiento de los referentes culturales de la modernidad y la propia capacidad semiótica de la tecnología. Al entender la cultura de esta manera, el horizonte conceptual para pensar la relación entre cultura y web de nueva generación se amplía considerablemente. Tanto en lo que se refiere al estudio de las intersecciones entre ésta y la tecnología como a las posibilidades de articular políticas transversales que

acompañen las nuevas formas de socialización y producción de sentido de la era digital.

CULTURA, TECNOLOGÍA Y CAMBIO HISTÓRICO

La web de nueva generación no puede ser analizada al margen del advenimiento de la Sociedad de la Información, asociada con las transformaciones económicas, políticas y culturales de las últimas décadas del siglo XX. Por lo general, el concepto de *informacionismo* se utiliza para señalar un *cambio de paradigma* en la organización socio-económica de los países de capitalismo avanzado, marcado por la emergencia del capital cognitivo como elemento motor de la economía y el desarrollo exponencial de tecnologías de información y comunicación cada día más perfeccionadas.

En mayor o menor medida, todas las sociedades humanas han sido sociedades de la información, basadas en la producción y el consumo de signos, sobre todo a partir de la creación del estado moderno, apoyado en la gestión de la información a través de una compleja organización burocrática. Pero ahora, como señala Castells, “*por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción*”¹.

El término tecnología surge en el siglo XVIII como resultado de la interacción entre los avances tecno-científicos y la emergencia de los sistemas productivos de la primera revolución industrial. Desde sus orígenes está, por tanto, íntimamente relacionado con el auge del *industrialismo* como modelo de sociedad y al servicio de sus necesidades. A diferencia de la ciencia, que responde más a la voluntad de conocimiento abstracto (aunque no por ello es menos dependiente de dinámicas sociales e ideológicas), la tecnología se sitúa decididamente del lado de la operatividad y la práctica. Por su amplia capacidad de penetración en la actividad humana, la tecnología no es un dispositivo autónomo, manifestado en innovaciones concretas, sino que se inscribe en la dinámica de los procesos sociales: sus relaciones de fuerza, su organización de los factores productivos y el uso que los destinatarios hacen de ella.

Para Mattelart², la idea de la sociedad como red interconectada mediante mecanismos tecno-científicos es anterior a la llamada “revolución de la información”. Según este autor, la articulación *integral* y *sistemática* de todas las realidades humanas mediante flujos de información que circulan a través de una malla de

nodos interconectados (tablas, bases de datos, modelos, protocolos o estándares) es el resultado natural de la modernización iniciada en el siglo XVII. Sus grandes principios rectores serían, desde el punto de vista práctico, las exigencias de funcionamiento de la economía de mercado capitalista y la gestión de la sociedad que la sustenta. Y, desde el teórico-ideológico, la consagración de un modo de pensar el mundo basado en el progreso, la ciencia y lo que este autor denomina “*el romanticismo del número*”.

Uno de los elementos que caracteriza a las sociedades de capitalismo tardío es precisamente la extensión de la lógica industrial a todas las áreas de la actividad humana, incluida la puesta en circulación de afectos y significados. Así, la evolución contemporánea de la cultura está marcada es el movimiento recíproco que atrae dos esferas tradicionalmente autónomas: la económico-industrial (asociada con valores de uso y de cambio) y la cultural (centrada en la producción de valores signo y símbolo). Este desplazamiento altera el lugar propio de la cultura y redefine su posición respecto de la sociedad, la experiencia y la vida.

Las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, como el movimiento dadá, fueron las primeras en señalar esta curiosa fusión y sus consecuencias en la esfera del arte. Pero será sobre todo a partir de la crisis (social, económica y de valores) provocada por la segunda guerra mundial cuando algunos autores europeos empiecen a analizar con mayor detalle sus implicaciones. Todos ellos parten de una constatación: el hecho cultural no puede ser analizado al margen de la sociedad que lo produce. El lugar en que se juegan las posibilidades de transformación social no es ya, solamente, el de la economía política (como se piensa desde las corrientes marxistas) sino, cada vez más, el de los espacios en los que circulan los mecanismos de significación. El debate se desplaza entonces hacia las industrias culturales, los medios de comunicación de masas y la nueva clase media aupada por la sociedad de consumo.

Esta alianza entre los registros de la economía y los de la producción simbólica, característica de la sociedad de la información, sería uno de los principales indicadores del capitalismo cognitivo, heredero del concepto de *general intellect* o *intelectualidad de masas* que, con buena intuición, acuñara Marx en 1863. En el “Fragmento sobre las máquinas”³, Marx señalaba la creciente aplicación de la ciencia al proceso productivo, objetivada en el sistema de máquinas, de modo que “*el conocimiento o el knowledge social general se ha convertido en fuerza*

productiva inmediata". En el mismo sentido, años más tarde, Guy Debord⁴ afirma: *"el espectáculo es la comunicación humana transformada en mercancía"*. Esto significa que los medios de comunicación de masas y las industrias culturales, que constituyen una de las mayores fuentes de creación de riqueza de la economía global, mercantilizan la capacidad humana de comunicar y el lenguaje verbal y simbólico en cuanto tal. El espectáculo es el producto característico de las industrias culturales y del conocimiento. Pero en el contexto de la organización productiva postfordista, la comunicación humana pasa a ser un ingrediente esencial de la cooperación productiva, que supera su ámbito (el de las industrias culturales y similares) y afecta al conjunto de la economía. *"El espectáculo tiene entonces una doble naturaleza: producto específico de una industria particular y quintaesencia del modo de producción en su conjunto"*⁵. Y las fuerzas productivas que dan espectáculo son, cada vez más, las competencias lingüístico-comunicativas y el *general intellect*. En opinión de J. L. Brea, en el "capitalismo cultural" (que sería una forma específica de la nueva economía) se produce la colisión del *"sistema económico-productivo y el subsistema de las prácticas culturales y de representación"*⁶. Dicho de otro modo, los procesos de capitalismo cultural se producen cuando la lógica de lo económico-cuantitativo amplía su campo de actuación y patrimonializa ámbitos tradicionalmente excluidos de él, como la producción de identidades y significados.

Al hilo de la mercantilización de lo social, surge un nuevo tipo de superficialidad en el sentido más literal que vuelve arcaicas las formas modernas de pensar la cultura. En opinión de Jameson⁷, se inaugura así *"un nuevo reino para el sentido supremo de la época contemporánea que es la visualidad"*. La sociedad centrada en la imagen transforma lo real en una *"colección de pseudoacontecimientos"* que intensifica la lógica del capitalismo. Se produce así una *"muerte de lo trágico"*⁸ que desarticula la *"cuasi-autonomía"* de la que, hasta entonces, había disfrutado la cultura⁹. José Luis Brea señala incluso la emergencia de un *cuarto sector*, integrado por *industrias de la subjetividad*¹⁰ que responden a las demandas sociales en el ámbito de la vida psíquica, emocional y afectiva. Jameson insiste en que esta transformación de la esfera de la cultura no se refiere solamente a una cuestión de contenidos, limitado a las actividades que son objeto de explotación mercantil. Señala además *"una mutación más fundamental del mundo objetivo en sí mismo, convertido en un conjunto de textos o simulacros"*. El valor de cambio asociado al espectáculo se generaliza hasta el punto de desvanecer todo recuerdo del valor de uso. La imagen, convertida en la forma final de reificación mercantil, materializa la cultura del *simulacro*, basada en la producción y circulación de copias idénticas

de las que jamás ha existido original. Esta transformación especular del lugar de la cultura afecta a los modos de pensamiento abstracto: *“Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”*.

TECNOLOGÍAS APLICADAS Y TECNOLOGÍAS COGNITIVAS

Abordar la relación entre cultura y tecnología desde una perspectiva socio-semiótica supone así mismo definir el propio concepto de tecnología, distinguiendo entre *tecnologías aplicadas* (como la imprenta, el telégrafo, la televisión o Internet) y *tecnologías cognitivas* (como el alfabeto, el sistema de pensamiento heredado de la Ilustración o las nuevas formas de conocimiento asociadas a la web 2.0).

Para la historia del conocimiento humano, la emergencia del alfabeto supuso la aparición de una tecnología cognitiva que transformó la comunicación humana y separó la comunicación escrita del sistema visual de símbolos, relegado al mundo de las artes y la liturgia¹¹. Con la invención y la difusión de la imprenta, la cultura escrita se consagró como artefacto intelectual de aprehensión, descripción, explicación y modificación del mundo que nos rodea. Así, casi todos los actos sociales se acompañan de un registro escrito que lo valida y los sitúa en la realidad. Muchos años de formación se dedican al desarrollo de facultades de lectura y escritura que serán los instrumentos claves en la adquisición del conocimiento formalizado. Pero la escritura, a la que situamos *“en un lugar central de nuestra concepción de nosotros mismos como pueblo poseedor de una cultura”*¹², no es sino un cúmulo de suposiciones en que se basan buena parte de los mitos de la cultura occidental: desde la supuesta superioridad de las culturas escritas sobre las orales hasta la relación entre alfabetización y desarrollo económico.

Como señala Mc Luhan, *“mediante un signo desprovisto de sentido ligado a un sonido desprovisto de sentido hemos construido la forma y el sentido del hombre occidental”*¹³. Él, junto a otros autores de la llamada escuela de Toronto, cuestionan las teorías psicológicas que asocian escritura y funcionamiento mental, alfabetización y capacidad de desarrollo cognitivo. En su opinión, las diferencias culturales entre los pueblos de tradición oral y los de tradición escrita podrían explicarse en términos de *tecnologías de comunicación*, es decir, en el modo en que, en una determinada organización social se combinan tecnologías aplicadas y cognitivas.

En su historia de la lectura entre los siglos XIV y XVIII (esto es, en el tránsito de la cultura escrita como patrimonio de unos pocos a su proliferación como hábito popular), Roger Chartier¹⁴ distingue tres niveles. El primer nivel sería el del análisis intrínseco de las obras que atiende a su estilo, su contenido y su discurso, a-histórico y desconectado de las condiciones económicas, políticas y sociales del momento en el que fue creada. El segundo estaría integrado por los formatos que vehiculan el contenido intrínseco de las obras, es decir, los soportes que históricamente han servido para transmitirlos y hacer de ellas objetos de consumo e identificación (material, tipografía, tamaño, forma, ilustraciones, etc...). Y por último, las prácticas y usos en los que dichas obras son recibidas e interiorizadas (lectura en voz alta, solitaria, intelectual, profesional, intensiva, extensiva...). La tesis de Chartier es que, para entender el modo en que la circulación multiplicada de lo escrito impreso transformó las formas de sociabilidad y el pensamiento de las sociedades del Antiguo Régimen, el estudio no puede detenerse en un análisis a-histórico y autónomo de las obras sino que debe incorporar el de las condiciones externas a las mismas que marcaban tanto su contenido como, sobre todo, sus condiciones de transmisión. Contra una concepción puramente semántica y estructuralista que considera que el público se enfrenta a una obra intelectual abstracta, ideal y despojada de materialidad, Chartier sostiene que los mecanismos, tecnológicos y sociales, de producción, transmisión y recepción determinan su sentido. En la cultura escrita, estos dispositivos engloban las estrategias de escritura del autor, las decisiones editoriales y de taller y las prácticas sociales de lectura. Y la manera en que éstos se articulan crea un espacio que es dónde se construye el sentido global e históricamente situado de la obra. Los cambios en las modalidades formales de presentación de lo escrito modifican su registro de referencia y sus códigos de interpretación. Con el triunfo de los blancos sobre los negros, por ejemplo, los editores del Antiguo Régimen decidieron que la ventilación de la página en párrafos y apartados facilitaría la recepción del discurso para el público menos iniciado. De este modo, al allanar el acceso de la obra a nuevas comunidades de lectores, no sólo abrían nuevas perspectivas comerciales para su negocio sino que también empezaron a *sugerir* una determinada manera de leer y comprender las obras. De este modo, la evolución de las técnicas de fabricación y reproducción, la transformación de formas y soportes permitieron apropiaciones inéditas y crearon nuevos usos, nuevos públicos y nuevos contenidos.

Como sabemos, la cultura digital conlleva una alteración de los *factores de producción de significados* en un contexto de economía cognitiva global y

tecnológica y un entorno inmaterial, descentralizado y resistente a la jerarquización, en el que millones de señales, hipertextuales e infinitamente reproducibles, circulan, dejan rastro y pueden ser almacenadas. Su extensa utilización configura un espacio de arquitectura reticular, organizado en nodos, que puede ser recorrido de manera no-lineal, a través de sus múltiples pliegues e interconexiones. Crea asimismo un entorno relacional y de socialización en el que nociones tan dispares como las de productor y consumidor, original y copia, e incluso, categorías fundamentales del pensamiento moderno como espacio privado y espacio público, se confunden.

Con el auge del lenguaje multimedia, que incorpora hipertexto, imágenes y sonidos, aparece una nueva forma de oralidad en la que convergen diferentes formas de comunicación, antes separadas en distintos dominios de la mente humana, que mediatizan las relaciones sociales y los procesos de creación de conocimiento. Pero, más allá de su función de transmisión de información, el lenguaje digital (del código binario o del multimedia) constituye un espacio de acción y reacción, con capacidad para intervenir en lo real, *“instaurando o reconfigurando nuevas relaciones, abriendo o cerrando universos de sentido, encauzando modos de acción y reflexión”*¹⁵.

En el “Manifiesto para Cyborgs”, Donna Haraway señala ¹⁶: *“La frontera entre mito y herramienta, entre instrumento y concepto (...) es permeable. Más aun, mito y herramienta se constituyen mutuamente”*. Para esta autora, la determinación tecnológica es un espacio abierto para el juego de escribir y leer el mundo. En su opinión, las tecnologías y los discursos científicos pueden ser parcialmente comprendidos como *formalizaciones* de las relaciones sociales que las constituyen, pero deberían asimismo ser vistos como *instrumentos* para poner significados en vigor. También el concepto foucaultiano de tecnologías desvela el modo en que se articula el poder en los entramados de relaciones sociales, las gramáticas culturales, las prácticas cotidianas y las instituciones¹⁷. Foucault recuerda que algunas máquinas llevan tanto tiempo operando en la realidad que han producido órdenes y estructuras que consideramos normales –*normalizadas*– mientras que otras irrumpen en el contexto social produciendo rechazo o ilusión por los cambios que anticipan. Pero, en cualquier caso, vivimos atravesados por múltiples sistemas tecnológicos que definen y delimitan *lo que somos y lo que podemos hacer*. En opinión de Barandiarán, las nuevas tecnologías se añaden a los sistemas tecnológicos disciplinarios preexistentes y redefinen las estructuras de poder. En la sociedad de la información *“las tecnologías de tipo cultural-institucional y las de*

tipo electrónico-informacional se fusionan; es más, las tecnologías de producción, los sistemas de signos, las de poder y las del yo se encuentran fuertemente entrelazadas”¹⁸.

EL ARTISTA COMO NETWORKER

Una de las principales aportaciones del *media art* al mundo del arte es su capacidad para abordar de forma conjunta arte y comunicación, una de las problemáticas más recurrentes en la creación contemporánea. A menudo, las obras de *media art* incorporan “*espacios híbridos*” que reúnen en su interior multitud de propuestas creativas, formativas e informativas sin establecer distinciones entre las fronteras de ambas disciplinas. El artista uruguayo Clemente Padín¹⁹ utiliza el concepto de *network* (literalmente, “trabajo en red”) para expresar el modo en que la conexión entre arte y comunicación, característica de las piezas de media art, enlazan con los procesos de significación del mundo contemporáneo: *“El network es el arte alternativo que pone el acento en la comunicación. La comunicación es su mensaje. El network enfatiza el arte en cuanto producto de comunicación, fruto del trabajo humano (el “work”) y en cuanto trama de relaciones entre los comunicadores, unidos en la red, el circuito que les permite la interconexión (el “net”). A la manera de una red de computadoras, sin central única, en la cual cada networker (artista en la red) actúa como una centralita de reciclamiento y creación de comunicación”*.

No se trata de la utilización de la computadora o de otra forma de reproducción tecnológica sino de la *reproducción de procesos de ordenación, almacenamiento, reciclaje y creación de información*: un circuito de “networkers” que exploran los nuevos medios que la industria de la comunicación pone en sus manos. Esto corresponde con lo que José Luis Brea considera “*el nuevo estatuto de las prácticas artísticas*” en la era de la comunicación, en la que el artista se ha convertido en “*productor de medios*” en el sentido ya utilizado por Bertold Brecht : “*participante en los juegos de intercambio de información que generan disposición crítica, agenciamientos que favorezcan la intertextualidad de los datos, el contraste de las ideas recibidas*”.

La comunicación, señala Padín, no es un ente ni un objeto, sino que es necesario producirla y distribuirla para su concreción, su consumo y su legitimación en cuanto producto. En tanto no se consume y no genera retroalimentación, no hay comunicación. En otras palabras, el “network” sólo puede existir en la red (física u online) y ésta no puede existir sin la participación activa y esencial de los

espectadores, convertidos a su vez en productores mediáticos: *“cada networker es un comunicante”*. Por un lado, en tanto *“producto de comunicación”*, el network es inseparable de la producción social generada en la trama de relaciones del autor con su entorno, humano, social y tecnológico. Por otro, se constituye en un auxiliar de esa misma producción al favorecer o dificultar sus procesos referidos al intercambio de procedimientos e ideas entre los miembros de una comunidad, de la que forma parte el propio network.

David Ross²⁰, director del San Francisco Museum of Modern Art, señala varias cualidades distintivas de los lenguajes artísticos como *net art* o *media art*. En su opinión, el net art es un arte acelerado e inaprensible que no se basa en *objetos* (páginas web), sino en *procesos* (acciones en la red) de modo que resulta imposible abarcar materialmente todas sus obras. *“El arte en la red se desarrolla en un instante, resistiéndose a toda tentativa de ser fijado en el tiempo (...). Cada obra no es más que un rastro, una huella sometida tanto a la evolución del proceso artístico (el autor suele modificar periódicamente la obra), como a la erosión del entorno digital (cambio de URL). Coleccionar net art sería algo así como coleccionar pieles de serpiente: tienes una prueba, pero la serpiente ya está en otra parte”*²¹. Esta primera característica alude a una de las problemáticas que más preocupa a los gestores culturales y comisarios de arte: la imposibilidad intrínseca de exponer y coleccionar obras de net art. Antonio Cerveira Pinto²², encargado de comisariado de arte digital del MEIAC de Badajoz (uno de los primeros museos españoles en adquirir obras de net art) manifiesta, con ironía, su frustración ante la imposibilidad de mostrar estas creaciones en su «versión original». Para garantizar su conservación es necesario comprar también su soporte tecnológico de origen (software, sistema operativo y hardware) de modo que puedan disfrutarse incluso cuando éste haya cambiado. Así, la exhibición de las obras de net-art en los museos se realiza a través de ordenadores conectados en circuito cerrado, dejando de ser, por tanto, obras de net-art en sentido estricto puesto que ya no están conectadas a la red. La forma de disfrute original de estas obras sólo puede hacerse en Internet y siempre que la obra esté online, algo para lo que el visitante no necesita desplazarse a un centro de arte.

Esto alude a otra característica del net art señalada por Ross: el libre acceso a las obras y a la documentación. Puesto que Internet es a la vez soporte de creación y lugar de exposición, la producción de net art resulta permanentemente accesible a cualquiera de sus usuarios, una ventaja que no tiene precedentes en ningún

otro tipo de arte, tecnológico o no. Por su vinculación con la cultura de redes que impulsó el nacimiento de internet –que podríamos asimilar con una suerte de código deontológico del net artista - la mayor parte de la bibliografía que hace referencia tanto a la teoría como a la práctica del net art son de libre acceso y susceptibles de intervención por parte de los usuarios. Tercera característica: el net art asume la intervención del usuario en la creación y la legitimación del proceso artístico. No hace falta caer en la utopía de democratización y acceso global de los nuevos medios para constatar que la red ha agilizado los procesos de creación artística, favoreciendo la independencia del autor y su relación directa con el espectador-usuario, a partir de piezas que inducen a éste a *tomar decisiones* e intervenir en los contenidos. Las obras que pertenecen a esta categoría, además de articular imaginativamente imágenes y textos, son también eventos participativos y procesos de comunicación.

Lo que interesa destacar es que la cultura de redes, asociada con el network y comunicación virtual, permite *nuevos modelos de circulación de capital cognitivo*. Pérez Tapias²³, en relación a los movimientos políticos señala que “*no se trata de crear partidos como empresas, sino de organizar los partidos como redes*”. Del mismo modo, las políticas culturales aplicadas a entorno digital deberían orientarse a gestionar los capitales cognitivos como lo que son -un conjunto de redes- aprovechando así las mallas sociales, los recursos preexistentes y la propia capacidad auto-organizativa de la arquitectura rizomática.

DEL CUBO BLANCO A LA CULTURA DE REDES

Salvo excepciones, las ideas expresadas hasta aquí no han trascendido al campo de las políticas culturales pero sí al de las prácticas artísticas y es a través de ellas como la cultura de redes empieza a ser tomada en consideración por centros de arte e instituciones. La referencia a las nuevas prácticas artísticas responde a la necesidad de elaborar políticas e instrumentos de intervención que partan de un conocimiento profundo (vivido y experimentado) de la socialización en red sin el cuál será difícil articular programas de infraestructuras, formación, y promoción de las nuevas manifestaciones culturales.

Algunas instituciones artísticas han comenzado a incorporar líneas de programación que *exploran y explotan* los procesos comunicativos como una disciplina artística más. No se trata de acciones de conservación y exposición de las obras finales, producto de la comunicación misma (como en el caso del MEIAC) sino de enfatizar

su valor intrínsecamente artístico, al margen de su materialidad. A continuación, señalaré algunos ejemplos que indican las posibilidades que la cultura de redes abre para las políticas culturales tanto en lo que se refiere a la promoción de nuevas prácticas como a la comunicación y democratización cultural.

La Fundació Antoni Tàpies de Barcelona fue creada en 1984 para *“para promover el estudio y el conocimiento del arte moderno y contemporáneo”*. En diciembre 2005, el equipo directivo del centro presentó su nueva web señalando que ésta no sólo cumpliría la función de difusión de sus actividades o de espacio expositivo sino que, además, pasaría a ser, en sí misma, un espacio de network o “trabajo en red”²⁴. En primer lugar, la web está diseñada con el programa SPIP (Système Pour l’Internet Participative) desarrollado por el equipo belga Constant. SPIP pertenece a la generación de herramientas web 2.0 que priorizan el dinamismo de los contenidos y su accesibilidad y se aleja de las herramientas de edición web de los años noventa, muy marcadas por la cultura audiovisual. Mientras que aquellas daban mayor importancia a la sofisticación y la estética en detrimento de la accesibilidad y navegabilidad, las herramientas de nueva generación como SPIP están pensadas, desde el principio, como herramientas de comunicación y accesibilidad. Para utilizarlas y navegar con ellas, no se requieren ni complejos conocimientos técnicos ni un gran ancho de banda. Cualquier persona con un equipo y una conexión básicas puede acceder a ellas y convertirse en glosador de contenidos y, por tanto, productor de capital cognitivo.

La segunda característica es que la web de la Fundación es un espacio de network para los propios trabajadores de la institución, acorde con los nuevos rasgos del trabajador cultural, *“know-worker”* por excelencia. Junto a su proyección pública, esta web es también –literalmente- una oficina virtual, un espacio de trabajo para los distintos colaboradores implicados en el trabajo del centro (comisarios, traductores, productores, diseñadores, etc...). Por citar un ejemplo, el comisario de una muestra, una vez elaborado el texto de presentación, lo pondrá a disposición de sus compañeros en el espacio web correspondiente. Los traductores y los diseñadores empezarán a trabajar sobre él directamente en ese espacio, que podrá en todo momento ser supervisado por el responsable de la muestra. Lo mismo ocurre con las tareas de producción que requieren grandes dosis de organización y documentación. Al estar todas las funciones y etapas de trabajo localizadas en un entorno virtual único, se facilitan las labores de coordinación y dirección. Estos sistemas proporcionan mayor flexibilidad espacial y temporal y se adaptan mejor a las circunstancias de la vida contemporánea²⁵. Las empresas privadas, dedicadas

a cualquier tipo de actividad, están ya asumiendo estas prácticas de tele-trabajo que permiten reducir costes, optimizar recursos y orientar la producción hacia la gestión del capital cognitivo pero, sin embargo, su incorporación en las instituciones culturales donde podrían ser de gran utilidad- es todavía escasa y anecdótica. En tercer lugar, la web de la Fundació Antoni Tàpies funciona también como un espacio de creación de network para los productores culturales en su conjunto, sean o no trabajadores de la institución. La sección dedicada a weblogs y, concretamente, la denominada *Intermedial*, propone una dinámica de interacción que convoca a los internautas a contribuir colaborativamente a la legitimación de las nuevas prácticas artísticas. Aquí también se alude, expresamente, a la condición de “explicador/a”: *“comentador/a, narrador/a, conferenciante, que habla antes, durante o entre las imágenes para unos/as espectadores/as. Antepasado de la voz del/de la narrador/ a fílmico/a, la voz en off. En Japón, el explicador, llamado benshi, también leía el diálogo de todos los personajes del film”*. Así, el internauta, al apropiarse directa y personalmente de la producción cultural, se convierte en un agente creativo más.

El caso del Medialab de Madrid ilustra otra manera de incorporar la cultura de redes a las políticas culturales, relacionada directamente con la interdisciplinariedad y la educación en nuevos medios que parte de la convergencia, ya citada, entre artistas, investigadores, científicos y usuarios. Junto a los programas de formación y las muestras, se convocan encuentros de *media producers* en el sentido señalado: catalizadores de contenidos de significación en todas sus vertientes. Entre sus actividades, se pueden encontrar proyectos de biología, geología, arquitectura, filosofía, artes visuales, música, teatro, diseño, comunicación, informática o programación. Se proporciona un entorno de investigación transdisciplinar y permeable que explora la intersección entre las disciplinas del arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad que es dónde se producen las dinámicas culturales. Además, forma parte de una red de colaboración nacional e internacional que supera el ámbito local o estatal y, gracias a las nuevas tecnologías, permite también participar a artistas latinoamericanos y europeos.

Como otros media labs, el de Madrid completa los encuentros presenciales con la creación de archivos online sobre cultura digital, nuevos medios o sociedad red, proporcionando gratuitamente las herramientas y conocimientos necesarios para que cualquier persona pueda acercarse a estas nuevas prácticas²⁶. Y en el contexto actual de privatización de las esferas de conocimiento y, especialmente, de la educación, la posibilidad de poder acceder a estas informaciones desde cualquier

ordenador y con costes relativamente bajos es un elemento nada despreciable en términos de democratización y el desarrollo cultural.

Por último, señalaré el caso de Rhizome, *“una plataforma online para la comunidad global dedicada a los nuevos medios”* que depende del New Museum of Contemporary Art de Nueva York. En la práctica, lo que se esconde tras esa ambiciosa definición es un centro de recursos y documentación, una publicación digital, un foro de empleo, noticias y convocatorias, una lista de discusión y un centro de producción de contenidos y financiación de proyectos artísticos. Todo ello, ubicado en una web que pone estas actividades virtualizadas a disposición de los usuarios: artistas, comisarios, productores culturales, periodistas, amateurs, curiosos, investigadores o programadores. La clave de su gestión está en que, además de sus trabajadores, Rhizome cuenta con la colaboración desinteresada de la comunidad artística digital que envía información sobre sus propios proyectos y contribuye así a su difusión y ampliación. Es, sobre todo, un espacio de encuentro para las personas interesadas en esta materia que pueden, no solo encontrar información práctica sino ponerse en contacto entre sí, con facilidad y muy bajo coste.

Rhizome está dedicada a los nuevos media y los proyectos de intersección entre arte y tecnología y, obviamente, su público es iniciado en esta materia. Sabe navegar, encontrar informaciones con rapidez y dar con las personas con las quiere entrar en contacto. Pero su modo de funcionamiento indica posibilidades de gestión que serían aplicables también, al menos parcialmente, a centros dedicados a otro tipo de campos artísticos. La virtualización de algunas de las actividades tradicionales de un centro de arte (por ejemplo, el clásico Club de Amigos como el del Museo Guggenheim de Bilbao) permite optimizarlas y liberar recursos. Esta virtualización no sustituye al paseo por el espacio físico del museo pero puede funcionar de un modo complementario y abrir posibilidades de acceso y disfrute cultural más amplias y adaptadas a las necesidades de la vida contemporánea.

CONCLUSIÓN

*“Stick close to your desk and never go to sea
and you all may be rulers of the Queen’s Navee”*
First Lord of the Admiralty

Como demuestra la confusión entre artistas, científicos e investigadores sociales, en la actualidad las fronteras entre los saberes se vuelven cada día más inoperativas. Y se olvida que no responden a una fragmentación ontológica de la realidad sino sólo a la necesidad de abordarla de un modo ordenado. El objetivo de las reflexiones presentadas hasta aquí es el de proporcionar algunas claves de navegación para adentrarse en los nuevos mares de la cultura de redes. Parte del convencimiento de que este viaje requiere paciencia y un cierto espíritu aventurero y que no puede hacerse desde la orilla ni con embarcaciones construidas para surcar otro tipo de aguas. De lo contrario, se puede acabar como esos capitanes de la flota británica que la dirigían desde tierra firme y no eran capaces de proteger la Corona de los ataques de los barcos piratas, más rápidos y acostumbrados a la navegación.

NOTAS

- 1 Castells, M., *"La sociedad red"*, *"La era de la información"*, Vol. 1, Alianza, Madrid 2005.
- 2 Mattelart, A., *"Historia de la sociedad de la comunicación"*, Paidós, Barcelona 2002.
- 3 Marx, K. *"Elementos fundamentales para la crítica de la economía política"* vol. 2, Siglo XXI, Madrid 1979.
- 4 Debord, G., *"La société du spectacle"*, Poche, Paris 1996.
- 5 Virno, P., *"Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas"*, Traficantes de sueños, Madrid 2003.
- 6 Brea, J. L., *"El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural"*, Cendeac, Murcia 2004.
- 7 Jameson, F., *"El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado"*, Paidós, Barcelona 1991.
- 8 Martín-Barbero, J., *"De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía"*, Gustavo Gili, Barcelona 1987.
- 9 Jameson, F., *op. cit*
- 10 Brea, J. L., *op. cit*
- 11 Castells, M., *op. cit*.
- 12 Olson, D., *"Desmitologización de la cultura escrita"*, en *"El mundo sobre el papel. El impacto de la escritura y la lectura en la estructura del conocimiento"*, Gedisa, Madrid 1998.
- 13 McLuhan, M. *"La Galaxia Guttenberg"*, Planeta Agostini, Barcelona 1975.
- 14 Chartier, R., *"El orden de los libros. Lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII"*, Gedisa, Barcelona 2000.
- 15 Barandiarán, X., *"Activismo digital y telemático. Poder y contrapoder en el ciberespacio"* en <http://www.sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.html>.
- 16 Haraway D., *"Manifiesto para cyborgs. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX"*, en Haraway D., *"Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza"* Cátedra, Madrid, 1995.
- 17 Foucault, M., *"Microfísica del poder"*, La Piqueta, Madrid 1991 y *"Vigilar y castigar"*, Siglo XXI, Buenos Aires, 1989.
- 18 Barandiarán X., *op. cit*
- 19 Padín, C., *"En las avanzadas del arte latinoamericano. El network y el rol del artista antes y después de Lyotard"*, en <http://escaner.cl/especiales/libropadin.zip>.

20 Conferencia de David Ross en la San Jose State University, 1999, <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>

21 Baigorri, L., Hipertexto "*Net art*" en Mediateca Caixaforum, Barcelona 2002.

http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesl=netart|ES&ID_IDIOMA=es

22 Cerveira Pinto, A. "*Cognitivo, generativo, dinámico. El museo como base de datos*" en META.morfosis, <http://metamorfosis.risco.pt/>

23 Pérez Tapias, J. A. , "*Internautas y naufragos. La búsqueda de sentido en la cultura digital*", Trotta, Madrid, 2003.

24 Discurso de presentación de la nueva web de la Fundació Tàpies, diciembre 2005, en <http://www.fundaciotapies.org>

25 El tele-trabajo abre también nuevas posibilidades de precarización de las relaciones laborales pero es importante señalar que ésto no significa que las tecnologías sean, en sí mismas, un factor de precarización independiente de las políticas sociales. La multiplicación de contratos laborales precarios en el ámbito de la cultura es un fenómeno recurrente en España y en otros países de economía avanzada, como demuestran las movilizaciones de los "intermittants du spectacle" en Francia que acabaron con la anulación del Festival de artes escénicas de Avignon. Pero éstas deben ser interpretadas más como resultado de la liberalización económica y la desatención de los derechos de los trabajadores que como producto de la evolución tecnológica en sí misma.

26 En el ámbito académico, el Massachussts Institute of Technology (MIT) también se ha sumado a este tipo de iniciativas y, desde 2001, permite acceder a su Open Course Ware, un espacio virtual en el que se encuentran los materiales didácticos de 2000 asignaturas, tanto científicas como de humanidades, también en castellano. Como señala en su web, esto no equivale a cursar esas asignaturas en el MIT ni permite obtener el diploma correspondiente pero indica algunas de las posibilidades de actuación pública cultural que ofrecen las nuevas tecnologías. Desde su lanzamiento, el MIT Open Course Ware ha recibido visitas de internautas de más de 210 países, tanto alumnos como profesores o investigadores independientes. Los cursos incluyen bibliografías, programas detallados e incluso recomendaciones de horarios y tiempos de estudio. Ver <http://mit.ocw.universia.net/>

CC Ptkk 2007

Este texto está registrado bajo una licencia Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es>

FÓSILES Y MONSTRUOS: COMUNIDADES Y REDES SOCIALES ARTÍSTICAS EN EL ESTADO ESPAÑOL

Lourdes Cilleruelo

INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos más interesantes de la creación artística de Internet – y aspecto diferencial del medio- es aquella que se basa en la comunicación. Este texto centra su atención en la creación de redes sociales en Internet como recurso y práctica artística¹. Su estructura plantea un recorrido a través de la trayectoria de estas plataformas de comunicación y analiza los recursos que han determinado su evolución. Centrado en las iniciativas surgidas en el Estado Español abarca las creaciones desde los inicios de Internet (finales 1994) hasta hoy en día (octubre 2006).

Se analizarán la construcción de plataformas de comunicación (canales alternativos descentralizados) de artistas o proyectos artísticos que emplean sus recursos y herramientas; diferentes proyectos en torno a redes de usuarios dispuestos cronológicamente que comparten una trayectoria paralela al desarrollo de Internet –de las BBS a la web semántica-. Puesto que su función primordial se basa en la creación de redes sociales de comunicación, dichos proyectos poseen un fuerte componente social, y acentúan el uso de recursos que sitúan al usuario/s como principal/es productor/es y gestor/es de la información. La comunicación y la creación colectiva, marcada por la simultaneidad de acción de diferentes usuarios en tiempo real se erigen como protagonistas del hecho artístico.

Se han diferenciado dos etapas: la primera en la que prevalece el concepto de archivo y de acceso a una información globalizada (listas de correo, e-zines y directorios); y la segunda en la que prima la creación colectiva, el *remixing* y la categorización de información para su recuperación y posterior reutilización (folksonomías, blogs y wikis). En ambas etapas se encuentra presente la idea de archivo en el que se recogen y se clasifican las distintas contribuciones aportadas por la comunidad. Antes de continuar y para entender mejor la idea de clasificación inherente en la idea de archivo sería interesante reparar en los distintos intentos de orden presentes en la historia de la humanidad.

En su ensayo *Las palabras y las cosas* Michael Foucault establece tres fases

significativas: la primera se basa en la idea de las semejanzas (ejemplificado en la figura de Don Quijote); la segunda responde a la concepción clásica (hasta el siglo XVIII) que planteaba un orden artificial, único e inmutable marcado por las identidades y las diferencias, y que introduce la posibilidad (sólo es una cuestión de tiempo) de reunir dentro de una habitación la totalidad del conocimiento humano.

Distintos pensadores a partir del SXIX han permitido la ruptura del modelo clásico arraigado en la racionalidad cartesiana: Charles Darwin, y su teoría de la evolución; Karl Marx, y el materialismo histórico y la economía marxista; Sigmund Freud, y el psicoanálisis; y Albert Einstein, y la teoría de la relatividad. Foucault cita dos formas de construir la historia natural. La primera como una serie de continuidades, en la que sólo hay cabida para una historia. El tiempo “dibuja *una línea del perfeccionamiento el conjunto del cuadro clasificador*”, una especie de memoria que se construye pieza por pieza y que asegura continuidad (fósil: conjunto estable). La segunda se construye por casos que juntos formarán la red continua de las especies, la continuidad no viene asegurada por la memoria sino por un proyecto (monstruo: conjunto emergente). Foucault reclama un sitio para las aberraciones, puesto que, en su opinión, es ahí donde emergen las diferencias.

Esta doble concepción de la evolución recogida en las figuras de fósiles (idea de continuidad, memoria) y monstruos (idea de aberración como elemento que permite la emergencia) pueden aplicarse a los dos principales modelos de las comunidades virtuales: el primero en el que se marca la idea de archivo (listas de correos, e-zines, y directorios) que plantea una continuidad una historia lineal, fija e inmutable; y el segundo representado por los monstruos, algo mutable infinito y emergente.

Esta segunda idea nos sitúa en la llamada web 2.0, en la construcción de archivos y jerarquías sociales de conocimiento que intentan solucionar problemas como la sobrecarga de información y su carácter heterogéneo.

1. LOS “FÓSILES”: ARCHIVOS, E-ZINES Y LISTAS DE CORREO

Los antecedentes dentro del binomio arte y comunicación que se sucedieron en el estado Español son mas bien escasos. Entre estos se encuentran dos acciones de comunicación local protagonizadas por Antoni Muntadas: Cadaqués Canal Local², 1974 y Barcelona Districte I, 1976 en las que el artista alteró la programación de canales locales para la emisión de un programa producido por él mismo; y la acción llevada a cabo por Marisa González en el Circulo de Bellas Artes de Madrid Fax

Station, 1993. Los tres conceptos clave que definen gran parte de los proyectos de Internet y que pueden resumirse en tres conceptos: globalidad, comunicación e interactividad ya estaban presentes en la corriente de pensamiento y práctica artística antes de la aparición del medio. El nacimiento de Internet no supuso sino la solución a algunos problemas técnicos que planteaban los dispositivos ya existentes.

En esta primera etapa las comunidades virtuales, que tienen en las **listas de correo** su máximo exponente, persiguen un doble objetivo: recopilación de información de interés para la comunidad y creación de espacios de encuentro para la crítica y la reflexión. En la escena internacional mencionados merecen Nettime³ o Rizhome⁴, cuyos pasos sirvieron como ejemplo a sitios experimentales como Aleph⁵, liderada por José Luís Brea, que nació con el propósito de convertirse en el Rhizome de lengua hispana. Su lista de correo, Eco, fue recogida con entusiasmo por la comunidad artística. Sin embargo, el envío masivo de *spam*⁶ alejó a muchos de sus subscriptores, lo que ocasionó su cierre. A esta sección se deben añadir *netart* (proyectos artísticos), *e-shows* (exposiciones on-line) y *pensamiento* (textos). Aleph le siguieron otras iniciativas como Estudios on line: estudios sobre arte de Ana Martínez-Collado que acogía textos sobre ciberfeminismo, y hacía eco de la importancia que Internet representaba para dicho colectivo. Nettime, Aleph o Estudios on-line, aunque conservan sus archivos en línea, se han convertido en memorias inertes (almacenes de datos).

La verdadera importancia de estas comunidades es que actuaban de punto de encuentro para la crítica y reflexión, labor reservada hasta la fecha a festivales. Junto a las listas de correo se encuentran los llamados **grupos de discusión**⁷, un uso derivado del correo electrónico que permite libremente subscribirse y desuscribirse y que aleja el habitual *spam*, de la bandeja de entrada del correo electrónico. Por norma general, cuentan con una breve descripción que nos informan de los contenidos de la lista y acceso a los archivos de los envíos anteriores. La lista de subscriptores es sólo accesible para los suscritos; y el acceso a su Interfaz administrativa requiere autorización. Un ejemplo de estos grupos es Copyleft-arte -- Debate y reflexión sobre copyleft en las artes visuales administrada por Natxo Rodríguez de la Fundación Rodríguez, surgido a raíz de las jornadas sobre propiedad intelectual y copyleft que tuvieron lugar en Arteleku.

Otros recursos centrados en la noción de archivo lo componen e-zines y directorios.

Dentro de las e-zines o revistas electrónicas [Artnodes](#) ostenta hoy día el título de publicación con más repercusión sobre arte electrónico. Pau Alsina es el responsable de esta revista que publica artículos, entrevistas y una completa agenda de la intersección entre artes, tecnologías y ciencias. A ésta, entre otras, se puede añadir [Forward](#), la revista electrónica de Zemos98 y [SalonKritik](#) dirigido una vez más por Brea⁸, un repositorio de textos de crítica de arte con formato blog.

Los directorios, por su parte, son concebidos como herramientas de trabajo para la red, archivos vivos que necesitan actualizar sus enlaces. Entre ellos citaremos [El transmisor](#) de Laura Baigorri definida por su autora como una *“herramienta de trabajo destinada a facilitar tanto la libre circulación de la información, como el acceso a determinadas noticias difícilmente asequibles y cuya difusión es obviada por las corporaciones mediáticas”*⁹, donde propone una vasta lista de enlaces comentados sobre activismo. En la misma línea [Arte.red](#), de Roberta Bosco y Stefano Caldana, ofrece una historia cronológica y temática del net.art.

2. BLOGS Y WIKIS: “MONSTRUOS” BAJO EL EFECTO CREATIVE COMMONS

Tim O'Reilly en 2004 acuñó el **concepto** Web 2.0 para referirse a una segunda generación de Internet que permitía a la gente colaborar y compartir información online empleando nuevas herramientas y servicios: redes sociales, wikis, blogs, folksonomías... Los nuevos formatos para las comunidades virtuales convergen con los objetivos proclamados en la llamada web 2.0: el desarrollo de lenguajes y tecnologías autónomas de la red han traspasado los distintos intentos de afán de control sobre Internet. Esta segunda etapa viene marcada por dos aspectos clave:

1. La clasificación e indexación dirigida a una mejor recuperación de la información
2. El paso del archivo al *remixing*: construcción colectiva de la información en la que la colaboración e interacción de los usuarios toma un papel crucial; constituyen un sistema complejo adaptativo en el que sobresalen valores como la auto-organización, emergencia, relaciones, feedback, adaptabilidad y no linealidad¹⁰.

Las folksonomías, o colección de metadatos¹¹ generados por usuarios, plantean una nueva forma de indexación de la información basado en patrones sociales: por un lado, representan el paso de la categorización jerárquica de contenidos a uno social; por otro, derivan la responsabilidad autorial (uno o varios autores) a un colectivo emergente. Los sitios webs basados en folksonomías permiten a los

usuarios publicar archivos de distinta naturaleza -vídeos, fotografías, *bookmarks*-, para posteriormente organizarlos y compartirlos a través de la web gracias a las *tags* o etiquetas que los describen. La influencia de estas etiquetas sociales es tal que ha superado en fama al célebre algoritmo PageRank utilizado por Google. Ello explica la importancia que ha suscitado este tipo de herramientas de indexación social en empresas como Google, al día de hoy propietaria de [YouTube](#)¹². El hecho es que Youtube (empleado por Sinapsis) o [DailyMotion](#)¹³ (el competidor europeo de este primero utilizado por Mediateletipos o por Zemos98) son los protagonistas del contenido de audiovisual de los principales weblogs. Además muchos blogs insertan enlaces automáticos para agregar etiquetas a [del.icio.us](#),¹⁴ un sitio muy popular dedicado a albergar bookmarks sociales.

Tan popular como los tags es el RSS, un lenguaje basado en XML que permite definir una serie de *metadatos* con los que se puede especificar contenidos para su sindicación (difusión). Mediante este lenguaje, de fácil uso, es posible compartir titulares y noticias por lo que es muy bien acogido por *bloggers*. Procesar, compartir y reutilizar datos, adaptados a las preferencias de los usuarios, se convierten en tareas comunes. Aunque algunos tienden a diferenciar wikis y blogs ambos fenómenos vienen a reemplazar el formato tradicional de las listas de correo como Aleph. Estos nuevos formatos bajo la bandera de Creative Commons¹⁵ se han popularizado en Internet: responden a esquemas abiertos de propiedad intelectual y de gestión, que permiten copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra e incluso crear obras derivadas siempre y cuando se reconozca el autor, incluso –en algunos casos- aunque se realicen con ánimo de lucro.

Blogs (noticias colectivas)

Un weblog *“es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente”*¹⁶. Los actuales weblogs han sustituido el carácter personal y biográfico -límitrofe con el *hobbie*- de sus predecesores, para incluir noticias (textos, artículos) de interés comunitario, dispuestos cronológica o temáticamente. A caballo entre estos dos grupos se encuentra [Tempus fugit](#), blog de Raquel Herrera, que adopta el nombre del mismo escrito por el que recibió el premio espais¹⁷.

Fundamentalmente constan de dos partes diferenciadas: una privada, editada por el creador; y una pública, compuesta por los comentarios o *posts* en torno a las

diferentes noticias ordenadas cronológicamente. Su popularización se debe al uso de herramientas gratuitas y sencillas para su creación que permiten, a cualquier persona sin previos conocimientos informáticos, construir una plataforma de información/comunicación; a ello se une la posibilidad de mantenimiento gratuito que ofrecen ciertos servidores¹⁸. A nivel formal, el formato weblog también ha sufrido cierta evolución, sustituyendo su carácter textual por el audiovisual.

Aun cuando muchos piensan que el fenómeno blogosfera¹⁹ es tan sólo una moda, el hecho es que plataformas previas existentes han adoptado su formato. Este es el caso de Sinapsis, en origen una lista de discusión de Yahoo llamada Ade*e*e/Sinapsis que intentaba cubrir el hueco abierto tras el cierre de Aleph o Nettime-latino. Mediateletipos, web del Cluster sonoro artesonoro.org representa junto Sinapsis una referencia indispensable para abordar cuestiones como el arte electrónico en el ámbito del estado español. En la misma línea, queda por citar Elastico un portal también relacionado con las artes y la cultura en la era digital pero más interesados en los movimientos relacionados con el software libre. Por último, en el ámbito audiovisual destaca el weblog del colectivo Zemos 98, alojado en Espacio fílmica, en el que se recogen las noticias en torno al Festival Zemos98. Este grupo de artistas representa uno de los colectivos más importantes del panorama español que trabaja en dicho ámbito. A través de una *newsletter* informa a sus subscriptores de las noticias más importantes en torno a este evento. Además de Zemos98, recoge varios cuadernos de bitácoras de los distintos miembros del colectivo: abrelatas, incongruente o comcinco.

Wikis (la enciclopedia colectiva)

Las wikis son documentos colaborativos donde el visitante puede participar enviando sus descripciones o editando las de otros usuarios. Por norma general las wikis constan de un apartado denominado artículo que contiene el texto resultado de las distintas contribuciones; a éste se suma uno de discusión para tratar temas controvertidos, y un historial que, convenientemente, permite recuperar versiones anteriores. La wikipedia²⁰, el ejemplo más conocido, aspira a convertirse en la una enciclopedia gratis, libre y accesible por todos. Las wikis se liberan del viejo problema en torno a la moderación²¹ de las listas de correo heredado por los weblogs. Muchos lejos de ver en ello un logro generacional de la web2.0, apuntan a que la falta de filtros favorece la inclusión deliberada de datos erróneos, o su borrado intencionado. El hecho es que estas herramientas auto-organizativas, además de ganar en escala y rapidez, representan el caldo de cultivo idóneo para las aberraciones que reclama Foucault.

Las wikis, como modelos educativos, gozan de gran aceptación en ámbitos universitarios. Puesto que permiten la creación y edición de contenidos, su uso en grupos de investigación como cuaderno colectivo se ha incrementado en estos últimos años. El colectivo TAG, Taller d'intangibles formado por David Gómez y Jaume Ferrer, ha explorado los límites de las wikis. Sus resultados son Germinador, un proyecto que trata de encontrar las claves a través de la experimentación sobre la creación colectiva en red; y diferentes cuadernos colectivos en torno al net.art como: Net.art wiki, Aproximación al net.art, taller de creación colectiva en la red

3. ARCHIVOS Y CANALES ALTERNATIVOS DE COMUNICACIÓN

Por último mencionaremos aquellos proyectos concebidos en sí mismos como obras artísticas que comparten herramientas y objetivos con los trabajos citados en los apartados precedentes. En su mayoría se trata de iniciativas de artistas interesados en el aspecto creativo de la comunicación. Antoni Muntadas, Antoni Abad y Daniel Andujar comparten el interés por el acceso a la tecnología y a la información. El primero, más próximo al concepto de archivo colaborativo es el FileRoom de Antoni Muntadas, una comunidad en torno a la idea de censura que se viene considerando como uno de los proyectos pioneros de net.art en el Estado Español. Comparte con estos proyectos la estructura de las bases de datos.

Una pieza de *software.art*, Z.exe, es el artífice de Comunidad Z.exe un colectivo de moscas que habitan en el escritorio de sus integrantes cuando estos se conectan a Internet. Canal Z abre un canal de comunicación (mensajería instantánea) para esta comunidad: *"El objetivo final de Z es la creación de una red de comunicación distribuida, independiente de cualquier servidor central. Cada mosca será cliente y servidor simultáneamente y pronto, los usuarios de Z podrán crear sus propias redes"*²². En el año 2003 Abad plantea una segunda parte de la obra que pretende trasladar la red digital a una analógica; monedas, mailing o prensa son alguno de los objetos marcados con una pegatina amarilla que enlaza a Z.exe.

Unos años más tarde y dentro de esta línea desarrolla Canal accesible con la que recibe el Golden Nica del Prix Ars Electronica en la categoría de Comunidades Digitales²³ de 2006. Este proyecto, desarrollado en distintas ciudades, consiste en crear canales de comunicación entre colectivos marginales que no tienen voz en los medios de comunicación. En Canal accesible, 40 discapacitados cartografiaban las distintas barreras arquitectónicas que encontraban en su periplo por Barcelona.

Provistos de un móvil multimedia, los discapacitados tomaban instantáneas que posteriormente enviaban a un portal de Internet en la que se publicaban de inmediato. A esta primera experiencia se han sucedido otras como: canal Sitio Taxi con el colectivo de taxistas de la ciudad de México; Canal gitano protagonizado por el colectivo gitano de Lleida y León; Canal Invisible narrado por prostitutas de Madrid; o Canal Central gestionado por inmigrantes nicaragüenses de San José (Costa Rica). Uno de sus logros como explicaba Abad²⁴ es que este proyecto ha permitido que estos colectivos se organicen.

Por último mencionaremos e-valencia.org un proyecto del componente de irational.org, Daniel Andujar presentado en la exposición *The Power of Security* obra que se inscribe en su mítica organización de corte corporativo Technologies to the People. Este trabajo adopta el formato de blog para construir una plataforma de voz crítica en el ámbito valenciano. A esta alternativa se unieron otras en el estado como e-barcelona o e-sevilla²⁵.

REFLEXIÓN FINAL

A modo de epílogo, dos reflexiones. En primer lugar, los nuevos modelos de comunidades apuestan por una Internet entendida como una gran mente colectiva, donde sus componentes, al igual que las neuronas del cerebro, se rigen por un modelo no jerárquico reforzando sus conexiones según sus intereses, mediante su interacción y comunicación. En segundo lugar, las taxonomías y las folksonomías deben de considerarse como herramientas complementarias. Las fuerzas estabilizantes y desestabilizantes son igual de necesarias puesto que, citando de nuevo a Foucault, mientras que unas mantienen una continuidad (fósil) las otras dejan un resquicio abierto a la evolución (monstruo).

BIBLIOGRAFÍA

- ANDRUS, D. Calvin: "The wiki and the Blog: Toward a Complex Adaptive Intelligence Community". *Studies in Intelligence*, Vol 49, No 3, September 2005. Disponible *on-line* en: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=755904
- BREA, José Luís: "Online Communities", *Aleph Pensamiento*, http://aleph-arts.org/pens/online_communities.html
- BAIGORRI, Laura y CILLERUELO, Lourdes: *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red*. Brumaria 6, Madrid, Primavera de 2006.
- CARRILLO, Jesús: "La web como espacio de acción paralela". *Desacuerdos 2. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español*, Arteleku -Diputación Foral de Gipuzkoa, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, UNIA arteypensamiento, 2005. Disponible en: <http://www.arteleku.net/4.0/pdfs/aleph.pdf>
- FOUCAULT, Michael: *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI de España Editores, Madrid, 1997

- O'REILLY, Tim: "Qué es web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software". *Telefónica, Boletín de la Sociedad de la Información: Tecnología e Innovación*, febrero, 2006.

<http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/jsp/articulos/detalle.jsp?elem=2146>

LISTA DE PROYECTOS (CRONOLOGÍA)

Inconsciente o conscientemente dejo muchos "fósiles" y "monstruos" en el tintero, pero el tiempo y el espacio de este texto se acaba: he aquí 25.000 caracteres de esfuerzos en arte y comunicación...

Los fósiles (1ª etapa): predominio de archivos, ezines y directorios

1994: Antoni Muntadas. *The FileRoom*: Archivo de objetos censurados.

<http://www.thefileroom.org>

1997(abr) -2002: Ricardo Etxeverría y Jose Luis Brea. *Aleph*: Plataforma de análisis de net.art.

<http://www.aleph-arts.org>

1997: Ana Martínez-Collado. *Estudiosonline*: Discursos feministas en torno a la red. <http://estudiosonline.net>

2000: Laura Baigorri. *El transmisor*: Directorio de información alternativa. <http://www.interzona.org/transmisor.htm>

2000: R. Bosco / S. Caldana. *Arte.red*: Historia de net.art.

<http://www.elpais.es/especiales/2003/netart/2000.html>

Los monstruos (2ª etapa): predominio de blogs, wikis

2001-02: Antoni Abad. *Zexe.net*: Red de comunicación distribuida <http://www.zexe.net/Z/>

2001 (nov): Daniel G. Andujar. *E-valencia.org*: Plataforma de voz crítica en el ámbito valenciano.

<http://www.e-valencia.org>

2002: Pau Alsina. *Artnodes*: Intersecciones entre artes, ciencias y tecnologías. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/>

2003 (may): M. Peirano, J. L. de Vicente, I. Escolar, *El Quinto Elástico*. *Elastico.net*: Plataforma de generación de contenidos sobre culturas emergentes, <http://www.elastico.net>

2004 (feb): Colectivo Zemos. *Zemos 98*: Weblog del Festival Audiovisual Zemos 98

<http://www.filmica.com/zemos98/>

2004 (mar): Antoni Abad: *Canal accesible*. Plataforma de comunicación para diferentes colectivos marginales.

<http://www.zexe.net>

2004 (abr): C. Longina, P. Jiménez, P. Sanz Almoguera, J. A. Sarmiento, J. Gil y J. Gómez *media-teletipos*: Sistema de teletipos [noticias] de arte sonoro, video-arte, cine experimental y arte electrónico. <http://www.mediateletipos.net>

2004 (oct): José Vicente Araujo. *Sinapsis*: Boletín colaborativo sobre arte digital en español.

<http://dunadigital.com/sinapsis/>

2004 (dic): José Luis Brea. *Salon kritik*: <http://salonkritik.net>

2005 (mar): Raquel Herrera. *Tempus Fugit*: Weblog personal sobre arte digital y nuevas tecnologías.

<http://www.raquelherrera.blogspot.com>

2005 (abr.): TAG. *Taller d'intangibles* (Jaume Ferrer y David Gómez) *Net.art wiki*:

<http://netart.iaa.upf.edu/wiki/index.php/Portada>

2005 (oct.): TAG. *Taller d'intangibles*. *GERMINADOR*. Propuestas de creación colectiva en red

<http://netart.iaa.upf.edu/germinador/index.php/Portada>

2006 (oct): Natxo Rodríguez *Copyleft-arte*: Debate y reflexión sobre copyleft en las artes visuales.

<https://listas.sindominio.net/mailman/listinfo/copyleft-arte>

NOTAS

- 1 Para más información sobre el aspecto creativo de la comunicación, véase: Lourdes Cilleruelo: "Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación". En Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo: *Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red*. Brumaria 6, Madrid, Primavera de 2006.
- 2 Para más información véase: <http://www.medienkunstnetz.de/works/canal-local/>
- 3 Nettime. <http://www.nettime.org>
- 4 Rhizome plataforma on-line par la comunidad global de arte de los nuevos media. <http://www.rhizome.org>.
- 5 Para más información véase: Jesús Carrillo: "La web como espacio de acción paralela", *Desacuerdos*, Arteleku-Diputación Foral de Gipuzkoa, Museu d'Art Contemporani de Barcelona-MACBA y la Universidad Internacional de Andalucía-UNIA arteypensamiento. Versión completa en: <http://www.arteleku.net/4.0/pdfs/aleph.pdf>
- 6 Envío masivo de correos.
- 7 Aunque existen más servicios de este tipo el más famoso es Yahoo Groups <http://es.groups.yahoo.com/>
- 8 Aun cuando aquí se han recogido unas pocas, deben de citarse las numerosas iniciativas emprendidas por Jose Luis Brea para la web además de Aleph y SalonKritik, se encuentran: arts.zin crítica online de las nuevas prácticas artísticas; W3C, convertida en una empresa dedicada al mailing cultural, hoy en día en formato blog; [agencia crítica](http://agencia critica), un blog de crítica de políticas y artísticas culturales.
- 9 <http://www.interzona.org/transmisor/sobre.htm>
- 10 D. Calvin Andrus: "The wiki and the Blog: Toward a Complex Adaptive Intelligence Community". *Studies in Intelligence*, Vol 49, No 3, September 2005. Disponible on-line en: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=755904
- 11 Metadatos son datos que describen otros datos. En general, un grupo de metadatos se refiere a un grupo de datos, llamado *recurso*. El concepto de metadatos es análogo al uso de índices para localizar objetos en vez de datos. Fuente wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Metadatos>
- 12 <http://www.youtube.com>
- 13 <http://www.dailymotion.com>
- 14 <http://del.icio.us>
- 15 Creative Commons es una organización sin ánimo de lucro que ofrece un sistema flexible de derechos de autor para el trabajo creativo. <http://es.creativecommons.org>
- 16 Fuente wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Weblog>
- 17 http://www.fundacioespais.com/principal.php?seleccio=1&any_actual=9&idio=2&plana=premi
- 18 Este es el caso, entre otros de la Coctelera "una comunidad en español hecha para que tú, tus amigos y familiares puedan crear su propio blog o página personal, compartir sus experiencias y construir un espacio dinámico de diálogo y encuentro. Es fácil, rápido y completamente gratis." <http://www.lacoctelera.com>
- 19 Términos como blogosfera focalizan el punto de Interés de Internet y designan el conjunto de cuaderno de bitácoras que hoy en día pueblan Internet.
- 20 Wikipedia es una enciclopedia libre plurilingüe basada en la tecnología wiki. Definición tomada de la edición española <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>
- 21 El problema de la moderación ha estado presente desde los inicios de comunidades como Nettime.
- 22 Roberta Bosco y Stefano Caldana: "Antoni Abad suelta 10 millones de moscas en Nueva York". *El País*, Octubre 2, 2003. http://www.elpais.es/articulo/elpcboci/20031002elpcboci_2/Tes/Antoni/Abad/suelta/millonos/moscas/Nueva/York
- 23 <http://www.aec.at/es/prix/communities/communities.asp>
- 24 Roberta Bosco: "Entrevista a Antoni Abad". *Babelia*, Septiembre 23, 2006. http://salonkritik.net/06-07/2006/09/entrevista_antoni_abad_roberta.php

25 e-barcelona <http://www.e-barcelona.org>; e-sevilla <http://alojamientos.us.es/e-sevilla/index.php>

Lourdes Cilleruelo, 2006

Publicado en catalán: "Fòssils i monstres: comunitats i xarxes socials artístiques a l'Estat espanyol". En Papers d'art, nº91. Fundació Espais d'art contemporani. Girona, 2n semestre, 2006.

TEMPUS FUGIT

Cuando arte y tecnología encuentran a la persona equivocada

Raquel Herrera

0. INTRODUCCIÓN: ORIGEN DEL BLOG TEMPUS FUGIT

El blog Tempus Fugit empezó en marzo de 2005 como un proyecto de escritura personal en el que la estructura de bitácora sirviera para publicar con (relativa) frecuencia hallazgos u opiniones sobre la confluencia entre narrativas y medios digitales. Mi interés en este tema se remonta a *Tempus fugit, el relato interactivo* (Fundación Espais d'Art Contemporani, Girona, 2004), un ensayo en el que analicé los cambios a los que se ve sometida la narrativa tradicional con el uso del ordenador, y las perspectivas creativas que podía generar en los CD-Roms y en Internet.

El objetivo inicial de este blog era por tanto publicar comentarios breves, notas al vuelo sobre el tema de la *narrativa digital* que actualmente también trabajo a través del doctorado. Poco después de empezar a escribir en línea me percaté de que existían muy pocas publicaciones de acceso libre de Internet en las que se ofreciera opinión, y no solamente información, sobre lo que estaba ocurriendo en la intersección entre las artes y la cultura técnico-científica.

Comencé a escribir sobre los eventos a los que asistía, sobre los textos que leía, y me di cuenta de que debía ampliar el alcance de mis comentarios para dar cabida a un conjunto de creaciones, no exclusivamente *narrativas*, en las que se están operando múltiples cambios por la intervención *directa* de aspectos técnico-científicos y sobre los cuales considero estimulante plantear valoraciones o reflexiones.

El formato blog se impuso inmediatamente por motivos prácticos: no sólo me permitía publicar sin necesidad de conocimientos técnicos especializados, sino que podía hacerlo al momento. De este modo podía anticiparme a la posibilidad de publicar mis textos en papel, y a hacerlo en las publicaciones *revisadas* del contexto académico que exigen ser cotejadas por varios profesores/ profesionales y que tardan meses en ver la luz.

Tras pasar los primeros meses *jugando* con la categoría de *narrativa digital* y otras entradas referidas a la cultura digital en términos más generales, decidí clasificar mis focos de interés en distintas secciones, esto es:

- Referencias a eventos sobre arte y tecnología.
- Lecturas sobre el tema (en papel o en soporte digital).
- Contenidos centrados específicamente en los cambios operados en la narrativa (que poseen un valor en sí mismos pero además pueden acabar convirtiéndose en el *borrador* de un futuro proyecto de investigación académica).
- Y alusiones más generales al arte digital dentro de la cultura contemporánea.

Asimismo, en mi afán por documentarme y contextualizar al máximo las entradas, para enfatizar mis opiniones y para no limitarme a reiterar anuncios o informaciones que ya se dedican a cubrir listas de correo o páginas temáticas, comencé a informarme sobre cuestiones relativas al arte contemporáneo, que en un principio parece encontrarse al margen de los cambios tecnológicos de los que se hace eco el *arte digital*.

No tardé mucho en detectar que se tendía a hablar de dos esferas culturales o profesionales que circulaban en paralelo, pero que rara vez tendían a converger, algo así como *arte contemporáneo versus arte digital*. El tema captó mi interés de manera inversa a la de muchos teóricos: procedente de la licenciatura en Comunicación Audiovisual, me formé primero en imagen y tecnología para luego descubrir las imágenes sin que necesariamente hubiera mediación tecnológica, las *imágenes de todos modos*. En esta presentación planteo la necesidad de tratar esta confluencia, así que esta nueva categoría de oposición entre dos ¿mundos? artísticos se ha ido añadiendo a las anteriores.

Por lo tanto, *Tempus Fugit* se ha ido perfilando como una herramienta de trabajo que amplía la idea inicial de actuar como una plataforma sencilla y compartimentada para una futura tesis doctoral, de modo que además busca ejercer una *utilidad pública* inmediata basada en un anhelo personal: la construcción de un blog centrado en la crítica de arte relacionada con los medios tecnológicos. Mi intención en la presentación que sigue es desglosar los aspectos constitutivos de mi blog a modo de propuesta para aunar crítica y tecnología.

1. MÁS DIFÍCIL TODAVÍA: EL BLOG COMO PLATAFORMA DE CRÍTICA DE ARTE

En los últimos años, los blogs han experimentado un auge masivo como medio de comunicación alternativo:

- Transmutando los diarios personales en papel, que ahora se publican en línea y a la vista de todos los lectores de la red, como alternativa al periodismo tradicional.
- Ofreciendo opiniones y contenidos que hace muy poco tiempo que los medios consolidados han empezado a incorporar, en su caso a modo de subsecciones de nuevos expertos o periodistas *amateur*...
- ...y también como sustituto de las páginas web comunes en los años noventa, permitiendo una actualización constante de noticias y proyectos, también cuando se trata de artistas o plataformas culturales.

La razón de fondo es muy sencilla: cualquier persona con un conocimiento de Internet a nivel de usuario puede hacerse un blog a través de las múltiples plataformas gratuitas que existen, generando un archivo continuado de sus intereses que se puede actualizar rápida y periódicamente.

En el caso concreto del arte vinculado a cuestiones tecnológicas, el blog facilita la visibilidad de todos aquellos proyectos que hasta hace poco se publicitaban básicamente a través de las listas de correo. A listas de discusión consolidadas como Nettime o Empyre, o a webs de recopilación de obras y eventos como Rhizome, se han sumado los blogs que a diario ofrecen nuevas informaciones sobre futuros eventos y publicaciones, pero también acceso directo a obras mediante hiperenlaces o herramientas como YouTube. La información (y el acceso a ella) se ha multiplicado.

- ¿Pero qué ocurre con las opiniones al respecto?
- ¿Puede el blog trascender la función periodística para ofrecer opiniones contrastadas?
- ¿Puede el blog convertirse en la nueva herramienta para ejercer la crítica de arte?
- ¿Qué clase de crítica puede hacerse?
- ¿Tiene sentido separar las esferas del arte contemporáneo y el llamado *arte digital* para ejercer dicha crítica?

Me gustaría empezar hablando de las profesiones que relacionan escritura y arte para vertebrar lo que *no quería que fuera* el blog Temps Fugit.

1.1. MODELOS DE MEDIACIÓN

En el campo de las profesiones de mediación cultural vinculadas a la escritura (dejo de lado conscientemente el comisariado, pues en esta profesión la escritura está supeditada a la ejecución de un determinado proyecto expositivo), los roles que suelen encontrarse son los del crítico, el periodista y el profesor. Juntos, pero no revueltos.

El crítico de arte

La crítica suele proceder de una formación en historia del arte, y hasta la fecha, en el caso español, se ha mostrado poco proclive al uso de herramientas digitales y a tratar los vínculos entre arte y tecnología más allá del circuito galerístico tradicional. La crítica suele ser acusada de hermetismo intelectual, pero, para bien o para mal, son los mediadores entre las instituciones y los proyectos comisariados.

- ¿Pero qué pasa cuando aparecen etiquetas nuevas como *arte generativo*, *arte sonoro* o *net art*?
- ¿Qué sucede cuando modelos críticos preponderantes como la crítica institucional (es decir, el arte y sus agentes en relación a las instituciones) o la estética relacional (es decir, la teoría estética que juzga las obras según el modelo social que suscitan) parecen quedarse cortos ante nuevas praxis artísticas y nuevas maneras de plantear la relación, social e intelectual, con el contexto técnico-científico?
- ¿Qué ocurre cuando la esfera del arte contemporáneo tiende a ser sinónimo de ferias, museos y coleccionismo, mientras existe otra esfera separada que dedica su tiempo a hablar de diálogo entre artistas y científicos, curadoría de lo inmaterial o *copyleft*, por poner ejemplos recurrentes de los últimos tiempos?¹

El periodista

El periodista se considera un profesional de la información que últimamente se ha visto (todavía más) espoleado por la necesidad de responder a una dinámica de la hipervelocidad en la que las noticias de hoy son para ayer, y que debe cubrir varios frentes al mismo tiempo (edición en papel, versión digital, monográficos varios, etc.).

El periodista (y también el crítico) se ven obligados a defenderse con frecuencia de las acusaciones de responder a intereses corporativos que obligan a loar sistemáticamente determinadas obras o producciones culturales. Extraños compañeros de cama: cuando no son acusados de partidistas, se habla de tibieza. En muchas ocasiones la queja suele basarse en el hecho de que una nota de prensa se repite *ad infinitum* con datos estadísticos que nada dicen acerca de los contenidos ofrecidos².

- ¿Cómo puede responder el periodismo a la esquizofrenia de tener que trabajar en un presente irreflexivo, y poder al mismo tiempo trascender la nota informativa sobre ese mismo presente sobre el que tan necesario es hablar?

El profesor universitario

El profesor se encuentra en una tesitura distinta. El modelo universitario europeo está en pleno proceso de cambio. Se plantea si la reforma de Bolonia no acabará convirtiendo a las universidades en empresas y a los estudiantes en clientes. Según esta idea pesimista, el pensamiento crítico de las universidades desaparecería de los planes curriculares. Pero esta concepción equivale hasta cierto punto a creer en una Edad de Oro del pensamiento académico. Y la universidad nunca ha sido un universo fácil: dificultades de financiación, estructuras sobredimensionadas... y un modelo de comunicación unidireccional que divide entre alumnos y (profesores) expertos.

Para el caso que nos ocupa, las publicaciones revisadas a pares constituyen uno de los elementos más controvertidos. Lo que en otras profesiones se cuestiona por excesiva celeridad, en este caso se pone en tela de juicio por su lentitud. Y por sus dificultades de proyección externa, más allá del círculo académico.

- ¿Por qué el sistema de validación académico tiende a excluir publicaciones de ámbitos como los del crítico y los del periodista?³
- ¿Por qué las publicaciones académicas no proyectan (más) sus conocimientos hacia la sociedad a la que se supone que han de servir?⁴
- ¿Será capaz el sistema universitario nacional de ofrecer planes de formación que entiendan lo que muchos han acabado aprendiendo a través de *streamings*, *podcasts*, *wikis* y asistencia a eventos fuera del círculo académico (es decir, la

posibilidad de que se generen nuevas comunidades de expertos más allá de la carrera académica tradicional)?⁵

Al empezar a escribir el blog Tempus Fugit, todas estas cuestiones no surgieron de una sola vez. Como ocurre en la mayoría de blogs, hubo varios intentos fallidos hasta dar con los temas recurrentes que me permitían acabar cubriendo un abanico manejable. La escritura ininterrumpida durante dos años me ha permitido ir organizando temas de interés y alentar de paso una reflexión sobre el propio formato de escritura que intentaré pormenorizar en los dos apartados que vienen a continuación, la relación del formato con la subjetividad y la relación del formato con la propuesta temática, y una posible conclusión.

1. 2. EL BLOG Y (EL) YO

La posibilidad de escribir sobre lo que uno quiera resulta sumamente atractiva, pero, al igual que ocurre con la escritura literaria, si publicas, ¿para quién escribes? Siempre me he planteado el blog como una herramienta que me permite canalizar mi subjetividad a través de la escritura, pero que me obliga asimismo a preguntarme sobre el propósito de la publicación y a disciplinarme para lograr una escritura más precisa, directa, relevante. Es decir, partiendo del hecho de que no se busca objetividad, pero también del hecho de que no se trata de publicar una suerte de “confesiones en línea” apelando al instinto *voyeur* que todos llevamos dentro⁶, ¿cuáles son las preguntas habituales?:

- ¿Cómo puedo opinar?

¿En papel, web o blog?

¿Mediante citas, aforismos, columnas al estilo periodístico?

¿Cuál es la manera más relevante de ubicar hiperenlaces y qué hiperenlaces deben ubicarse?

¿Cuáles son las etiquetas más pertinentes para clasificar los contenidos que estoy escribiendo?

- ¿Sobre qué puedo opinar?

¿Qué nivel de conocimiento me legitima para opinar sobre una determinada cuestión?

¿Cuán lícito es hablar de tecnología sin dominar la tecnología?

¿Cuán pertinente es hablar de arte contemporáneo en un blog centrado en arte y tecnología?

¿Cuán sensato es plantear esa eventual dicotomía, que posee resonancias de la

fórmula de “autonomía del arte”?

- ¿Tiene sentido que informe sobre lo que los demás informan?

¿Hay vida más allá de la reiteración de teletipos?

- ¿Tiene sentido que opine sobre lo que los demás opinan?

¿Se puede hablar de lo que está sucediendo actualmente sin caer en una “cobertura” reiterada de un determinado evento?

¿Cómo evitar caer en los clichés que se asocian con determinados contenidos, del tipo multitudinario igual a masificado, minoritario igual a interesante, etc., etc.?

Disfruto apropiándome de la máxima lingüística wittgensteniana “De lo que no se puede hablar, mejor callar”, considerando que ciertas críticas pueden resultar innecesarias, por repetitivas. Y sin embargo me repito. El blog constituye un ejercicio de estilo donde, como en la escritura literaria, uno trata de convencer de la idoneidad de que uno repita lo que repite. En el proceso, y tratando de ser exigente con una misma, aparecen cuestiones formales como ajustarse a una determinada extensión, publicar con una periodicidad reconocible, mejorar la calidad de la escritura y tratar de ofrecer visiones nuevas de temas que pueden ser viejos. En el ejercicio de esta subjetividad, en el tinero se quedan temas como publicitar mis favoritos de *delicio.us*, establecer *eventos imperdibles* como tales y recurrir siempre a las mismas fuentes de información, pues pese a que no dudo que la escritura pública es por defecto *demíurgica* me considero bastante reticente al rol de *prescriptor publicitario* que tienden a asumir los mediadores en línea... aunque, como la subjetividad es débil, estos buenos propósitos operan más a menudo como *desiderati* que como hechos incuestionables.

En el ejercicio de esta subjetividad, abogo por conectar temas de la manera más serendípica posible, y por buscar un vínculo que a todas luces puede parecer impopular: el que debería existir entre el llamado *arte contemporáneo* y el *arte digital*.

1.3. ¿CRÍTICA DE QUÉ?

En noviembre de 2005 publiqué mi primera entrada sobre crítica de arte a propósito del simposio anual de la asociación de críticos catalanes⁷. A raíz de aquella entrada, y de los comentarios que motivó, empecé a interesarme por las separaciones existentes entre el mundo del arte considerado *contemporáneo* y el llamado arte digital o electrónico. Sencillamente descubrí que cuando asistía a un evento, conferencia o inauguración de la primera esfera no me encontraba con nadie de la segunda, y viceversa, así que la sospecha de que existía una brecha entre ambos

campos motivó mi dedicación a reflexionar sobre el tema.

No voy a volver sobre la manida cuestión de que el arte inmaterial no es rentable, pero sí sobre la observación de que existe una sola escritura crítica oficial: la del arte contemporáneo. A riesgo de ser acusada de reduccionista, y de que contemplar el arte que hace un uso más o menos explícito de la tecnología es como situar un cierto tipo de arte en un limbo donde los medios oscurecen el fin, en el blog siempre reitero lo siguiente:

- ¿Por qué no hablar de ello?
- ¿Por qué no preguntarse por qué existe esta separación?
- ¿Por qué no analizar si existe un espacio de tránsito entre ambos *mundos*?⁸
- ¿Por qué no puede hablarse de crítica especializada en la medida en la que sea capaz de entender el dispositivo que tiene delante, y, lo más importante, ejercer su papel de mediador entre las obras y el público que pueda acceder a ellas?

Como ya he planteado en los roles profesionales anteriores, hay que reflexionar sobre qué significa ser un mediador cultural en el presente. Y para ello, a la espera de que la crítica de arte no contemple con recelo a los robots, de que los periodistas puedan hacer algo más que cortar y pegar dossiers de prensa y de que el profesorado pueda educar en las competencias actuales más allá del aula presencial, considero que el blog puede constituir un excelente punto de partida, que no de llegada, para el ejercicio crítico basado en algo tan necesario como el *ensayo y error*.

1.4. ENTONCES, ¿QUÉ PUEDE SER UN BLOG DE CRÍTICA DE ARTE?

- Propongo un espacio intersticial entre la crítica de arte tradicional, el periodismo en papel o en la web, y la escritura académica vinculada a un sistema de publicación propio.
- Abogo por un proceso de documentación interdisciplinario que contemple referencias de todos los círculos intelectuales posibles, es decir, que no desdeñe el museo ni enaltezca el software, sino que se plantee qué ocurre entre unos y otros. Ni apocalípticos ni integrados. En todo caso, integradores.
- Defiendo la necesidad de cortar, pegar, suprimir y reeditar todos los contenidos propios hasta dar con las fórmulas más adecuadas para la comodidad del blogger y el interés de sus lectores.
- Entiendo que cada uno ejerza esta tarea en la estructura que le resulte más natural: individual o colectivamente, buscando en todo momento elaborar los

mejores textos posibles mediante una subjetividad rigurosa, pero respetuosa con lo ajeno.

- Apuesto porque la crítica de arte en línea pueda acabar constituyendo una práctica profesional por derecho propio y que quienes la ejerzan no tengan que esperar al papel para ver reconocida su tarea mediadora (y la remuneración que pueda comportar).

Están aflorando profesiones en línea todavía sin nombre donde las habilidades exigidas también han de ser retribuidas, como saber buscar, saber encontrar, y saber discernir entre lo que es relevante y lo que no. Que la mención del término *capitalismo cognitivo* no suponga exclusivamente la antesala para empezar a debatir (una vez más) sobre la precariedad de las profesiones culturales.

- Y que todo lo dicho pueda ser objeto de matizaciones, discusiones, e incluso animadas controversias. Pienso que las estimulantes sesiones vividas en algunos foros de debate, presenciales o virtuales, puede prolongarse natural y dinámicamente a través de estas herramientas llamadas blogs.

BIBLIOGRAFÍA

- ARNS Inke y LILLEMOS Jacob, "Es arte contemporáneo, imbécil" en *A Mínima*, nº 13 2005, pp. 164-175.
- BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Les Presses du Réel, Dijon, 2001.
- DOMINGUEZ Ricardo, "The Institutional Net and the Counter-Net", pp. 366-381, en WELCHMAN John C. (ed) *Institutional Critique and After. Volume 2 of the SoCCAS [Southern California Consortium of Art Schools] symposia*, JRP| Ringier, Zurich, 2006.
- PAUL Christiane, "New Media Art and Institutional Critique: Networks vs. Institutions", pp. 191-211, en WELCHMAN John C. (ed) *Institutional Critique and After. Volume 2 of the SoCCAS [Southern California Consortium of Art Schools] symposia*, JRP| Ringier, Zurich, 2006.
- SOKAL Alan y BRICMONT Jean, *Imposturas intelectuales*, Paidós, Barcelona, 1999.

RECURSOS EN LÍNEA

Artkrush issue # 57 Art and Design Blogs
<http://www.artkrush.com/mailer/issue57/#top>

-empyre- soft_skinned_space
<http://www.subtle.net/empyre>

nettime mailing list
<http://www.nettime.org>

NEW-MEDIA-CURATING
<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>

Rhizome. Connecting Art & Technology
<http://www.rhizome.org>

Tempus Fugit. Cuando arte y tecnología encuentran a la persona equivocada

<http://www.raquelherrera.blogspot.com>

YouTube. Broadcast Yourself

<http://www.youtube.com>

NOTAS

(En todas ellas, última consulta 15/05/07)

1 Existen interesantes excepciones españolas como las *clausuradas* artszin (<http://www.artszin.net/>), Acción Paralela (<http://www.accpa.org/>) o aleph-arts (<http://aleph-arts.org/>), y en presente salonKritik (<http://www.salonkritik.com/>), agenciacrítica (<http://agenciacrítica.net/>) y a-desk (<http://www.a-desk.org/>), pero su relación con los aspectos tecnológicos ha sido desigual.

Pese a que aleph-arts sí se ocupó de acumular textos y generar opiniones en torno a las prácticas artísticas y la penetración tecnológica, artszin trató básicamente de la esfera del arte contemporáneo, Acción Paralela lo hizo de manera tangencial, y de las publicaciones vigentes la única que publica directamente críticas *stricto sensu* es a-desk (pero sólo sobre el circuito de museos y galerías).

Por su parte, SalonKritik cumple la función de repositorio de información y crítica de arte de la prensa escrita (independientemente del tema a tratar), y agenciacrítica parece orientarse más bien hacia la crítica de la gestión cultural, (última consulta: 12/05/06).

2 Un ejemplo reciente sería la inauguración del Centro de Arte Laboral de Gijón, dedicado a la relación entre arte y tecnología. Una búsqueda de las dos o tres primeras páginas de Google arroja fundamentalmente información sobre el número de visitantes en el primer fin de semana de apertura, e información práctica de los títulos de las exposiciones y los temas que tratan.

Sólo la entrevista a la comisaria de la exposición *Feedback* en el diario El País y las informaciones elaboradas por los periodistas del diario ABC a propósito de las dos exposiciones principales parecen escapar de la tendencia a reproducir la nota de prensa de turno, (última consulta: 12/05/06).

3 El prestigio del que suele disfrutar una publicación de arte especializada no suele compartirse cuando se trata de sumar puntos en un currículum de perfil académico (y me temo que viceversa). Ya no digamos cuando las publicaciones proceden del ámbito periodístico...

4 La cuestión sobre la "modernización" de las enseñanzas universitarias en relación al nuevo contexto de los medios digitales posee múltiples ramificaciones que ser perciben a escala internacional. Jon Ippolito las ha recopilado en su artículo *New Criteria for New Media* (http://newmedia.umaine.edu/interarchive/new_criteria_for_new_media@m.html), (última consulta 12/05/06).

5 A título de ejemplo, se pueden revisar los vídeos de las conferencias de Refresh! The First International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology (<http://www.mediaarthistory.org/>) o acceder a las presentaciones sobre arte y tecnología de los invitados al Digital Media Center de la Columbia School of Arts (<http://arts.columbia.edu/dmc/docs/lectureseries.html>), (última consulta 12/05/06).

6 En este sentido, herramientas de la web 2.0. como Twitter, <http://www.twitter.com> (donde los usuarios envían por correo electrónico o mensaje de texto lo que están haciendo en ese momento del día), constituyen otro ejemplo social de "todo es publicable, luego todo se puede volver *importante*". Interesante como futuro experimento sociológico para analizar el ocio en Internet, o experimento artístico que combinara la multitud de irrelevancias publicadas, pero no como ejemplo de reflexión teórica, (última consulta 12/05/06).

7 Véase SIMPOSIO DE LA ASOCIACIÓN CATALANA DE CRÍTICOS DE ARTE, ¿CRÍTICA DE QUÉ? (<http://raquelherrera.blogspot.com/2005/11/simposio-de-la-asociacin-catalana-de.html>), (última consulta 12/05/06).

8 Algunos teóricos como Edward Shanken o Gunalan Nadarajan han abordado específicamente la cuestión. El primero ha aludido a la falta de "aparato teórico" para ciertas obras actuales digitales (véase SOBRE LO INGENTE

Y LO INABARCABLE: LÍNEAS MAESTRAS DE DEFINICIÓN DE ACT,

<http://raquelherrera.blogspot.com/2006/08/sobre-lo-ingente-y-lo-inabarcable.html>, última consulta: 15/05/07).

El segundo se ha referido a la falta de entendimiento por parte de estructuras del arte contemporáneo como bienales y ferias cuando se trata de contemplar las necesidades tecnológicas de las obras (véase II SIMPOSIO DE LA ASOCIACIÓN CATALAN DE CRÍTICOS DE ARTE: BIENALES MEDIALES,

<http://raquelherrera.blogspot.com/2006/11/ii-simposio-de-la-asociacin-catalana.html>, última consulta: 15/05/07).

Una posible propuesta “unificadora” podría ser la que plantean teóricos de la “arqueología de los medios” como Siegfried Zielinski o Erkki Huhtamo, pues su perspectiva histórica no parece rechazar ninguno de los dos *modelos* sino buscar su complementariedad.

IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS WEB 2.0 EN LA COMUNICACIÓN CULTURAL

Javier Celaya

La irrupción en la Red de las nuevas tecnologías derivadas de la llamada *Web 2.0* (blogs, la sindicación de contenidos, la descarga de archivos sonoros en podcast, la creación de redes sociales, etc.) está transformando nuestros hábitos de consumo cultural: leemos todo tipo de medios digitales, hojeamos y recomendamos libros en librerías virtuales, visitamos virtualmente exposiciones, se crean y divulgan todo tipo de obras en wikis, blogs, etc.



Todos estos iconos apuntan a servicios web externos que facilitan la gestión de textos, archivos, enlaces, etc. Estos servicios permiten al usuario votar, compartir, comentar o almacenar los contenidos culturales que encuentra en Internet. El uso de estas herramientas en la sociedad civil se está llevando a cabo a una velocidad de vértigo. En los últimos meses, sus usuarios han colgado más de 170 millones de usuarios en Youtube y más de 150 millones de fotos publicadas en la red social de intercambio de fotografías Flickr. Además, se han creado más de 71 millones de blogs y se han publicado cerca de 6 millones de artículos en la enciclopedia *Wikipedia*.



Web social especializada en cultura www.culturizame.net

Las redes sociales han generado un alto grado de interconectividad entre los ciudadanos, que les permite intercambiar todo tipo de textos, archivos sonoros y visuales, enlaces e imágenes para compartir sus gustos y aficiones con su comunidad de amigos y familiares, contactos profesionales, etc. Las entidades culturales deberían tener en cuenta que estas innovaciones tecnológicas son incorporadas de forma inmediata y natural por las nuevas generaciones, no sólo como vías de comunicación, sino también para construir comunidades con los mismos gustos y aficiones culturales.



Estos servicios Web 2.0 ayudan a democratizar el consumo de cultura, de tal forma que cualquier persona tiene acceso a miles de documentos que ilustran y profundizan sobre cualquier tema que pueda ser de su interés desde las vertientes más diversas. No cabe duda de que esta nueva vía de difusión de la cultura es realmente enriquecedora para toda la sociedad.

No obstante, no es oro todo lo que reluce en Internet. Muchos de estos nuevos sitios y servicios sociales carecen del rigor necesario para que se conviertan en una referencia cultural. Una proliferación de fuentes informativas no equivale necesariamente a un incremento de la calidad de la información ni de la calidad de la recepción de la información.

Esta proliferación de nuevos medios conlleva también una mayor dificultad para jerarquizar, seleccionar y establecer criterios diferenciadores. La multiplicidad

de fuentes informativas también dificulta al lector la capacidad de gestionarlas coherentemente. Esta efervescencia inicial llevará a una etapa de estabilización, que supondrá la desaparición de algunos de ellos. Con el tiempo habrá una selección natural llevada a cabo por los propios usuarios.

Reto: visibilidad de las entidades en la Red

Existen en la actualidad más de 8.000 millones de páginas web. Esta enorme cantidad de contenidos provoca que determinadas entidades culturales tengan una baja visibilidad en Internet. Por este motivo, lograr un mejor posicionamiento en los principales buscadores (Google, Technorati, Live, Exalead, Yahoo, etc.) se está convirtiendo en una de las áreas de marketing online de mayor interés para todo tipo de entidades culturales (museos, centros de arte, galerías, editoriales, etc.). Aparecer entre los 10 primeros resultados en estos motores de búsqueda es muy importante si quieres generar tráfico hacia tu sitio web, ya que los buscadores pueden generar más del 60% de la visitas a determinadas webs culturales.

Según un informe elaborado por Majestic Research, el 50% de los usuarios de estos buscadores sólo utiliza 2 ó 3 palabras, mientras que el 20% utiliza una. Si tenemos en cuenta estos hábitos de búsqueda, es esencial que las editoriales hagan un mayor esfuerzo por indexar correctamente el contenido de sus páginas web con el fin de mejorar el grado de visibilidad de sus libros y autores en la Red. No estamos hablando de diseño gráfico (colores, diseño, etc.) de las páginas web; estamos señalando la necesidad de crear webs más semánticas, lo que es mucho más importante, para facilitar a los buscadores el encuentro del contenido relacionado con las palabras clave que busca el potencial lector.

A la tradicional brecha generacional, debemos sumar ahora la existencia de una nueva brecha digital entre los profesionales del sector cultural. La mayoría de ellos - editores, libreros, bibliotecarios, profesores, etc.- no se sienten muy cómodos con la incorporación de herramientas como blogs, wikis, redes sociales, podcast, foros, etc. en sus planes de promoción cultural. Hay, sin duda, un recelo inicial, un miedo que yo considero humano y que entiendo. Las entidades culturales han trabajado hasta ahora con un modelo de comunicación y marketing que les va bien y prefieren mantenerlo. Pero ese modelo está dejando de ser eficaz y llega una nueva forma de conocer y recomendar exposiciones, de visitar museos y galerías de arte y comprar libros, de estar al día sobre la oferta cultural.

Las razones de este “rechazo” inicial se deben a una combinación de motivos personales y profesionales. La experiencia digital de muchos gestores culturales se limita a utilizar el correo electrónico y navegar, de vez en cuando, de sitio en sitio por la Red. Muchos profesionales del sector no tienen la formación necesaria para entender correctamente las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías Web 2.0 en la promoción cultural. Pero, principalmente, muchos de ellos no se animan a testar estas herramientas porque no saben por dónde empezar y cómo evaluar su eficacia.

LA WEB 2.0 EN LAS ENTIDADES CULTURALES

En este contexto de transformación sin retorno, Internet representa el principal desafío de las entidades culturales españolas a la hora de definir sus estrategias de marketing cultural.

Con el fin de ayudar al sector cultural a entender mejor las implicaciones de las nuevas tecnologías en la estrategia de marketing, hemos llevado a cabo un estudio de tendencias que pretende analizar de qué manera las entidades culturales están incorporando las nuevas tecnologías en sus estrategias de comunicación y en la promoción de sus exposiciones y actividades culturales.

El estudio *“Las nuevas tecnologías Web 2.0 en la promoción de museos y centros de arte”*, publicado por Dosdoce.com y NV Asesores en septiembre de 2006, analiza de qué manera las entidades culturales están incorporando las nuevas tecnologías en sus estrategias de comunicación y en la promoción de sus exposiciones y actividades culturales.

Este estudio señala que la mayoría de entidades analizadas utilizan estrategias de comunicación unidireccionales que tienen como principal objetivo la obtención de reseñas/cobertura mediática en las secciones de cultura y sociedad de los principales medios de comunicación tradicionales (prensa escrita, radio y TV) y en sus correspondientes suplementos culturales. Los responsables de comunicación de estos museos y centros culturales se sienten muy cómodos con este modelo, ya que a lo largo de las últimas dos décadas ha funcionado de forma más o menos eficaz.

El estudio refleja este modelo de comunicación lineal ya que tan sólo un 23% de las entidades culturales analizadas ofrecen canales de comunicación colaborativa (foros, blogs, comunidades virtuales, etc.).

BAJO POSICIONAMIENTO EN INTERNET

Internet se está convirtiendo en el principal canal de información de los potenciales visitantes a la hora de planificar la visita a un museo, fundación y/o centro cultural. Con tanta oferta cultural y de ocio, además de los millones de webs y blogs existentes en la red, el principal reto de las entidades culturales españolas es obtener más visibilidad en la Red.

El estudio señala que el 72% de las entidades analizadas no logra salir entre los 10 primeros resultados del principal buscador de la Red. Con relación a la existencia de buscadores internos, el estudio revela que tan sólo el 42% de las entidades ofrece a sus visitantes un buscador dentro de la página web para facilitar la búsqueda de contenidos (exposiciones actuales y archivo de las anteriores, búsqueda por palabras clave, búsqueda por actividades, agenda, etc.).

Tabla Resumen: Grado de utilización de tecnologías web 2.0

FUNDACIÓN TÁPIES. BARCELONA	71%
ARTIUM DE VITORIA	64%
PATIO HERRERIANO. VALLADOLID	57%
MONTENMEDIO DE CÁDIZ	57%
MNCARS DE MADRID	57%
MUSEO THYSSEN-BORNEMISZA	50%
MUSEO PICASSO MÁLAGA	50%
MARCO DE VIGO	50%
MACBA DE BARCELONA	50%
CENTRO JOSÉ GUERRERO. GRANADA	50%
CCCB DE BARCELONA	43%
CAAM DE GRAN CANARIA	43%
MUSEO ESTEBÁN VICENTE	36%
ART NOUVEAU Y ART DECÓ. SALAMANCA	36%
MUSAC DE LEÓN	36%
IVAM DE VALENCIA	36%
MUSEO NACIONAL DEL PRADO	29%
CONDE DUQUE. MADRID	29%
CAC DE MÁLAGA	29%
FUNDACIÓN JUAN MARCH. CUENCA	29%
MUSEO BBAA SEVILLA	21%
GUGGENHEIM. BILBAO	21%
DOMUS ARTIUM 2002. SALAMANCA	21%
CENTRO CULTURAL ANDRATX. MALLORCA	21%
CAAC DE SEVILLA	21%
MUSEO OTEIZA. NAVARRA	14%
MEIAC DE BADAJOZ	14%
MACUF DE LA CORUÑA	14%
FUNDACIÓN MIRÓ. BARCELONA	14%
BELLAS ARTES DE VALENCIA	14%
MN DE ESCULTURA DE VALLADOLID	7%
CBA DE MADRID	7%
CAB DE BURGOS	7%
BELLAS ARTES DE ASTURIAS	7%
BBAA SAN FERNANDO. MADRID	7%

SINDICACIÓN DE CONTENIDOS RSS

Este estudio indica que menos del 8% de las entidades culturales analizadas ofrecen sus noticias/notas de prensa a través de aplicaciones de sindicación de contenidos (RSS, Atom, etc.).

Si un periodista, crítico de arte o galerista quiere estar al día de las notas de prensa e informaciones publicadas por una entidad cultural, sólo tiene que añadir a su agregador de noticias el RSS de la entidad deseada. En el caso de publicaciones sin periodicidad fija, como los blogs, la utilización de RSS es realmente útil, ya que evita al lector entrar cada día en los diferentes blogs y/o medios digitales para ver si han actualizado sus contenidos. En pocos años, la gran mayoría de los internautas navegarán por la Red a través de los agregadores de noticias.

ESCASA PRESENCIA DE SALAS DE PRENSA VIRTUALES

A través de las respuestas aportadas por las entidades culturales encuestadas (Ver Sección de entrevistas individualizadas a directores y responsables de prensa), se deduce que sus departamentos de prensa dedican grandes esfuerzos económicos y humanos a la organización de ruedas de prensa, gestión de entrevistas, envío a los medios de dossiers de prensa y catálogos por cada nueva exposición, etc.

Es sorprendente que tras este esfuerzo de divulgación y comunicación estas entidades no cuenten con una sala de prensa virtual para facilitar la labor de los medios (descarga de imágenes, contacto con el equipo de prensa, archivos con notas de prensa, relación de reseñas publicadas en medios de comunicación, etc.).

En relación con este tema, el estudio indica que el 51% de las entidades cuenta con una sala de prensa virtual para facilitar su labor informativa, y de éstas menos del 46% dispone de archivo de las notas de prensa publicadas. Aunque la finalidad principal de las notas de prensa es proporcionar información de actualidad a los medios de comunicación, no es menos cierto que en muchas ocasiones los archivos de notas de prensa publicadas son útiles para la elaboración de artículos de fondo sobre antiguas exposiciones, reportajes sobre comisarios y artistas, comparativas sobre la gestión cultural de determinados museos, etc.

Aunque la mayoría de las entidades culturales analizadas cuenta con un responsable de prensa para gestionar las relaciones con los medios, sorprendentemente tan sólo un 54% de estas entidades aportan los datos exactos

(nombre, número de teléfono o correo electrónico) de la persona encargada de este área con el fin de permitir a los medios que lo necesiten un rápido contacto con la institución.

Llama la atención que, tras la dedicación de grandes esfuerzos a la organización de ruedas de prensa, envío a los medios de dossiers de prensa y catálogos por cada nueva exposición, tan sólo un 11% de las entidades analizadas publican las reseñas obtenidas en los medios de comunicación con el fin de ofrecer más información y opinión cualificada sobre la exposición a sus potenciales visitantes.

DESCARGA DE ARCHIVOS SONOROS Y VISUALES MP3/MP4

El *Podcasting* es un método extremadamente eficaz para ofrecer contenidos de audio al público objetivo de las entidades culturales y, como tal, podría convertirse en una importante herramienta de comunicación cultural. No obstante, el estudio señala que sólo un 9% de las entidades permite descargar archivos sonoros y visuales de las exposiciones, entrevistas con el comisario/artistas, descarga de visitas guiadas en formato MP3, etc.

La consultora de tendencias tecnológicas Gartner prevé que las suscripciones a podcasting crecerán en importancia (más de 10 millones de usuarios en EEUU) debido a la continua fragmentación del mercado de contenidos y a la transformación de los medios de comunicación tradicionales (prensa escrita, radio y TV).

Por otra parte, el estudio indica que sólo un 26% de las entidades analizadas ofrece a los potenciales visitantes y medios de comunicación la posibilidad de visitar virtualmente su institución, exposición temporal, fondo, etc.

MÁS TRANSPARENCIA EN LA POLÍTICA DE PATROCINIOS

La mayoría de las entidades culturales españolas tiene un gran recelo a la hora de establecer puentes entre la cultura y el mercado. Sólo un 46% de las entidades aporta información en sus sitios web sobre su política de patrocinios, mientras que un 66% de las entidades analizadas publica un listado con los patrocinadores de la entidad. En la mayoría de los casos no se facilitan hipervínculos con las páginas web de los patrocinadores, únicamente muestran una relación de sus logotipos.

En ningún otro momento de nuestra historia las empresas han dedicado anualmente más dinero a sus actividades de mecenazgo cultural y acción social. No entendemos

por qué la mayoría de las entidades culturales de España no publica en Internet sus políticas de patrocinio, ni permiten publicidad de sus patrocinadores en sus páginas web, ni establecen enlaces directos a los sitios web de sus patrocinadores, ni publican las condiciones de alquiler de salas, etc.

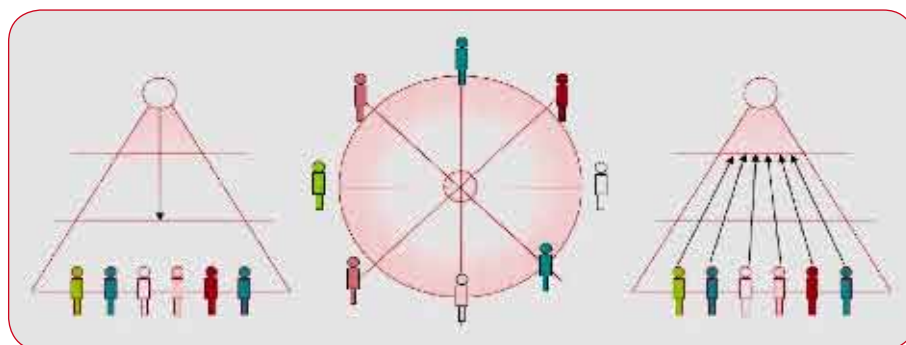
Sin el apoyo del patrocinio y mecenazgo de las empresas, muchas de las exposiciones, becas, apertura de centros culturales, no se llevarían a cabo en nuestro país. Los museos y centros culturales deberían ser más conscientes de la necesidad de poner en práctica políticas de patrocinio más transparentes para garantizar su futuro desarrollo y crecimiento.

CONCLUSIÓN: MÁS INTERACCIÓN CON EL PÚBLICO

No cabe duda de que las nuevas tecnologías están cambiando las relaciones entre las entidades culturales y sus públicos objetivos, pero muchas instituciones culturales siguen ignorándolas en sus estrategias de comunicación.

La mayoría de las entidades culturales gestiona su presencia en la Red a través de unos sitios web muy tradicionales con nula interacción con el visitante, formato muy estático, falta de vínculos /enlaces con otras webs, niveles bajos de actualización, etc. En nuestra opinión, las entidades deberían añadir a su modelo de comunicación cultural algunas de las aplicaciones de las nuevas tecnologías Web 2.0 con el fin de convertir sus webs en puntos de intercambio informativo entre visitantes profesionales y público en general (Ver gráfico).

Conceptos como fomentar la conversación, la hipertextualidad, el intercambio de opiniones y enlaces, la comunicación participativa, la sindicación de contenidos deberían ser claves en el desarrollo de sus estrategias de comunicación cultural.



Modelos de comunicación (Fuente: E.Rosales)

En la nueva era de la participación, los visitantes a museos y centros culturales ya no quieren limitarse a recibir información sobre una nueva exposición, sino que, además, quieren interactuar en los nuevos medios de comunicación pasando a formar parte del proceso informativo.

Nota: Este artículo se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-No Comercial-Sin obra derivada", se permite su copia y distribución por cualquier medio siempre que mantenga el reconocimiento del autor y no haga uso comercial de la obra.



“NO LIST AVAILABLE”

Web 2.0 para rescatar a los museos libios del olvido institucional

Prototipo para el Museo Jamahiriya de Trípoli

lamusediffuse

<http://lamusediffuse.com>

Blanca García

Pilar Gonzalo

Bassam Nory

Nawar Nouri

Carlo Parente

Jesús Sánchez

...y demás colaboradores de *lamusediffuse* en la web social

1. INTRODUCCIÓN

lamusediffuse somos un equipo de proyectos colaborativos que explora las formas, el impacto y las posibilidades de las tecnologías electrónicas en la cultura contemporánea. Comenzamos como un grupo de investigación sin ánimo de lucro compuesto por becarios Fulbright de distintas partes del mundo que compartían un interés común en mejorar la vida de las personas mediante la mejora del acceso a la cultura a través de las tecnologías digitales y sus creaciones. Ahora, otros colaboradores se nos están uniendo, mejorando así nuestra capacidad y alcance.

Estamos interesados en las posibilidades de la web social para la difusión de la cultura y el entendimiento entre diferentes áreas del mundo. Creemos que el software social tiene un potencial inmenso para hacer la cultura accesible en y sobre organizaciones pequeñas o alejadas de las corrientes sociales dominantes, países en desarrollo y áreas en conflicto. Por esa razón estamos totalmente comprometidos a poner en marcha iniciativas que contribuyan a una mayor visibilidad de estos ámbitos culturales sin olvidar el uso de diferentes idiomas para extender una idea diversa de la cultura en la web.

En *lamusediffuse* entendemos la cultura como un ámbito de desglobalización inclusivo que recoge, muestra y entreteje la diversidad del planeta de una forma flexible, dinámica y abierta. Por eso, lejos de querer presentar una actitud contracultural, en *lamusediffuse* apoyamos la cultura, sus redes e instituciones. No sólo no queremos estar fuera de las redes culturales, sino que nuestro afán es

incluir en dichas redes a los que por diversas razones parecen estarse quedando fuera. Por ello intentamos que los objetos de nuestras investigaciones sean reconocidos a una escala global, se conecten con otros entornos culturales y que, cuantas más personas mejor, puedan disfrutar, mejorar y enriquecerse con sus contenidos. Lógicamente, el ámbito natural de nuestro equipo de investigación ha de ser la web social; porque es flexible, diversa, interactiva, alternativa y por ello supera muchas de las limitaciones físicas e institucionales vinculadas a la Web 1.0.

1.1. PROPÓSITO DEL PROYECTO

Iamusediffuse proponemos el uso de las herramientas de la web social para la inclusión de expresiones culturales no-dominantes en los ámbitos de difusión de la cultura en internet. En consonancia con este objetivo, el proyecto que ahora presentamos se centra en el caso específico de los museos de Libia. En él hemos tratado dos hechos de partida: el primero ha sido la falta de información sobre los museos libios en la página web del Consejo Internacional de Museos Africanos (AFRICOM) y el segundo, la aparente carencia de páginas web de museos en dicho país. Como consecuencia de ello, el objetivo de nuestro proyecto ha sido superar ambas realidades por medio de las siguientes acciones:

- superar las lagunas de Web 1.0 por medio del uso de una metodología basada en el uso de las herramientas de la web social (Web 2.0) como una opción alternativa flexible, interactiva y participativa de intercambio de información.
- probar la utilidad académica de la web social y de sus herramientas como instrumentos válidos y efectivos de investigación,
- paliar la falta de contenidos sobre los museos libios de la página web de AFRICOM compilando, contrastando y estructurando la información disponible en internet sobre el tema,
- elaborar un mapa de referencia donde reunir y localizar los museos de Libia,
- sensibilizar sobre el olvido institucional en internet que en la actualidad están sufriendo los museos libios en comparación con otras áreas del mundo,
- crear un modelo metodológico para museos pequeños y museos de países en desarrollo o en situaciones de conflicto, que sea asequible en términos económicos y de mantenimiento técnico,
- animar a los profesionales de museos al uso de las herramientas Web 2.0 como una solución económica, sencilla y eficaz para superar la falta de personal informático o de herramientas y tecnología digital,
- subrayar la importancia y el papel del museo Jamahiriya de Trípoli y mejorar su visibilidad en internet para una audiencia internacional,

- finalmente, crear un documento de referencia sobre los museos libios que sea publicado bajo una licencia Creative Commons de atribución y para uso no comercial.

Así pues, el objetivo final de esta investigación ha sido crear un entorno en internet sobre museos en Libia, centrado en el caso específico del Museo Jamahiriya de Trípoli. Este portal intenta ser una referencia para el estudio de los museos libios así como un modelo para museos con realidades socio-económicas difíciles o situados en áreas del mundo, en las que disponer y mantener una página web es un logro extremadamente difícil de alcanzar. Queremos que tras nuestro proyecto, la frase “No List Available” que en la actualidad figura en la página web de AFRICOM, pase a ser un retrato desfasado de la información en internet sobre los museos libios.

1.2. CONTEXTO

1.2.1. INTERNET EN ÁFRICA

Bien puede decirse que África es el continente olvidado. A pesar de su enorme tamaño, la presencia de África en los medios de comunicación de fuera de dicho continente es abrumadoramente baja. Este hecho, que a simple vista parece indemne y como mucho, maleducado, está sin embargo afectando a todos los aspectos de la vida diaria africana, especialmente en áreas en las cuales el hambre, las guerras o las enfermedades impiden alcanzar los mínimos de una vida digna. Sin embargo, no le solemos dar importancia porque es fruto de una actitud pasiva, del mero olvido, de la dejadez.

En el contexto de la hambruna africana, las enfermedades y las guerras, el discurso sobre Internet, las tecnologías digitales y los museos puede parecer innecesario e incluso superficial. Sin embargo, en *lamusediffuse* creemos firmemente que una manera de mejorar vida en África es mejorar el entorno profesional de los museos africanos.

La significativa carencia de infraestructuras técnicas de internet en África multiplica aún más los bajos niveles de su reconocimiento internacional, pues debido a estas limitaciones, ni los propios africanos parecen poder hacer algo para mejorar ellos mismos su propia presencia en internet. Según Ken Feingold¹, los problemas principales para tener acceso a internet en la mayor parte de África son:

- El servicio de Internet se sirve y mide por servicio telefónico local y la mayoría de los abastecedores cargan por el tiempo o los datos transferidos, así que el problema de Internet no es sólo el costo del tiempo sino que también del dinero,
- El ancho de banda se haya severamente limitado,
- Existe una clamorosa necesidad de buscadores y equipos especialmente configurados para sus circunstancias técnicas.

Así pues, el acceso del Internet puede ser considerado un lujo en África, esto sin mencionar que sus museos posean páginas web con información actualizada. Como consecuencia de ello, e independientemente a sus presupuestos, los museos en África no parecen tener herramientas suficientes para desarrollar su presencia en internet.

Asimismo, cualquier hipotética audiencia en internet dentro de África comparte con los propios museos los mismos problemas de accesibilidad. Así pues, la entendida y extremadamente optimista creencia de que la web es “universalmente” accesible es ciertamente una visión muy parcial del mundo, cuando menos en lo que a África se refiere. En este sentido, la motivación de los museos africanos para poner en marcha páginas web ha de ser lógicamente escasa sin mencionar cualquier potencial afán por crear audiencias en internet. Sin embargo, en *lamusediffuse* creemos que Internet es una de las mejores herramientas a implantar en África, pues permite evitar otras infraestructuras físicas más costosas además de que la información se puede enviar y obtener en tiempo real por todo el mundo. Por esa razón deseamos contribuir a la presencia de África en Internet.

Esto no ha evitado que la complicada situación de internet en África y concretamente en Libia, hayan tenido un importante impacto no sólo en nuestro objeto de estudio (la presencia en internet de los museos de Libia) sino también en el propio proceso de la investigación. Esto se debe a que nos hemos basado fundamentalmente en la información publicada en Internet para recopilar la información necesitada, pues nuestro ámbito ha sido fundamentalmente la web social. Pese a ello, todas estas dificultades técnicas han afianzado aún más nuestro compromiso y convencimiento sobre la necesidad de esta investigación.

1.2.2. INTERNET EN LIBIA Y LIBIA EN INTERNET

Como en el resto de África, el Internet es un problema importante en Libia. Así lo explica el artículo “Libia, Internet en una zona de conflicto”² que pese a haber sido

publicado en 2004 continúa siendo un buen retrato del actual estado del Internet en dicho país.

El texto subraya la cercana conexión entre el desarrollo del Internet en Libia y la situación política del país bajo dictadura del coronel Mohammad Muammar al-Qadafi, quien gobierna bajo un régimen dictatorial islámico que se prolonga desde 1969. Dicho artículo revela que pese a las condiciones políticas, la situación sobre el control y acceso a internet ha sido menos represiva que en otros países musulmanes tales como Arabia Saudita, donde la censura sí es una práctica común en añadidura a la prohibición y el bloqueo de páginas web en oposición al régimen:

“Es difícil que el gobierno libio retire los privilegios que concedió a su sociedad de información y hacer lo que otros gobiernos árabes han hecho: conceder a una sola compañía el monopolio de provisión del servicio del Internet para limitar la disponibilidad de las páginas web de la oposición y su impacto sobre ciudadanos libios.” ³

De hecho, el último informe de Reporteros sin Fronteras sobre la libertad de expresión en internet eliminaba a Libia de la lista de los países “enemigos de internet” en los cuales “internet ya no es censurado”⁴. Además, en el año 2005 Libia firmó con la UNESCO un acuerdo de cooperación para el desarrollo de tecnologías de la información denominado “National ITC Project for Capacity Building”, gracias al cual se establecerá la red “Libian Higher Education & Research Network” (LHERN)⁵.

Así pues, la situación política en Libia no parece ser ninguna razón por la que las páginas web de museos libios no existan en internet. Ni siquiera nos ha sido posible encontrar alguna razón por la que una hipotética presencia de los museos libios en Internet pudiera ser contraproducente para los intereses del gobierno libio. De hecho, ello contribuiría a una mejor comprensión de la historia y la cultura libias, además de fomentar el turismo y la proyección internacional del país.

Sin embargo, nuestra experiencia con Libia en internet ha sido totalmente desalentadora. Hasta el momento no hemos sido capaces de establecer ningún contacto directo con ningún profesional trabajando en la actualidad para algún museo libio ni con ninguna persona que pudiera actuar de intermediario. Entendemos que esta situación provoca una posición de aislamiento totalmente

contraproducente para los profesionales y la cultura de Libia y que es un serio impedimento para la proyección de ésta cultura a una escala internacional.

1.2.3. LIBIA Y AFRICOM

El 90% de la superficie de Libia se haya situada en el desierto del Sáhara y pese a que por ello su población no sobrepasa los 6.000.000 habitantes, su moneda es sin embargo más fuerte que el euro. En este sentido, la situación de Libia es notablemente diferente a la del resto de países de la franja norte de África, caracterizados por una situación de bajo desarrollo económico. Por otra parte, y precisamente por su localización en la costa mediterránea, Libia comparte con los países de la región norte de África ciertas características comunes, como la de ser una zona de conexión entre África, Europa y Asia, así como un contexto socio cultural eminentemente árabe y musulmán. Esta circunstancia geográfica ha hecho de Libia un país diverso y con un rico pasado histórico-artístico. Sin embargo, y pese a esta riqueza cultural, el Consejo Internacional de Museos Africanos (AFRICOM) no recoge en su página web datos sobre ningún museo libio.

Además de Djibouti, Sao Tome y Príncipe, Guinea Ecuatorial y Somalia; Libia es uno de los seis países que no tiene una lista de museos disponible en la página web de AFRICOM. Hemos escogido Libia entre todos ellos porque, al ser un país mediterráneo y compartir más semejanzas con España, nos era más fácil entender su contexto socio-cultural en comparación con el resto de países sin lista en la organización de museos africana. Este hecho contribuiría a hacer más factible la investigación en términos de alcance y tiempo.

AFRICOM fue establecido en el año 2000 como resultado del desarrollo del programa para África del mismo nombre iniciado por Consejo Internacional de Museos (ICOM). Su principal objetivo es contribuir a la mejora y el desarrollo de los museos en África. Libia está sin ninguna duda bajo alcance de las actividades de AFRICOM tal como recoge el artículo 19.1 del Capítulo IV de sus estatutos, en el que junto con Marruecos, Argelia, Túnez, Mauritania y Egipto se incluye a Libia dentro de la región de actuación denominada “África del Norte”.

Entendemos que superar las barreras que actualmente asolan a los museos africanos, entre los cuales se hallan los museos libios, forma parte de los objetivos de AFRICOM y por extensión es también responsabilidad del Consejo Internacional de Museos (ICOM)⁶. Por eso nos preocupa que dos de las más importantes

instituciones que específicamente deberían velar por los intereses de los museos libios no estén cumpliendo con sus objetivos.

Con el afán de de evitar especulaciones sobre la ausencia de los museos libios en la página web de AFRICOM, en noviembre del 2006 enviamos un correo electrónico a la que en su momento era la directora ejecutiva de AFRICOM, Dña. Lorna Abungu. Nuestro objetivo era obtener información sobre la situación de Internet en Libia y cómo esto podía afectar -en caso de que así fuera- a la presencia en internet de los museos libios. Asimismo, queríamos conocer las razones específicas por las que en la página web de AFRICOM no había información sobre los museos de este país. Desafortunadamente, no recibimos ninguna respuesta pese a que la directora demostraba tener un acceso activo a internet, dada su rápida, frecuente y efectiva respuesta a las cuestiones formuladas en la lista de correo de AFRICOM. Por esta razón interpretamos su silencio como una posible falta de relaciones entre la administración de AFRICOM y la de Libia.

Sin embargo, meses más tarde decidimos seguir insistiendo en nuestras preguntas a AFRICOM, por lo que en mayo de 2007 enviamos un correo sobre el tema a su lista de correo en internet. Fue entonces cuando recibimos una respuesta de la señora Abungu, quien ya había dejado de ser la directora ejecutiva de AFRICOM. En su respuesta, disponible en internet junto con nuestro correo electrónico a la lista⁷, Lorna Abungu nos hizo saber que también AFRICOM había intentado infructuosamente saber de algún museo en Libia. Asimismo, afirmaba que también había intentando ponerse en contacto con los representantes de Libia en Kenya, sin obtener respuesta alguna.

Tal como Lorna Abungu explicaba, AFRICOM proporciona alojamiento y construcción de páginas web gratuitos a cualquier museo africano sin página web que lo solicite, por lo que, según parece, el principal motivo por el que los museos libios no parecen tener páginas web parece ser la falta de comunicación o de voluntad por parte de las autoridades libias.

No obstante, la ausencia de los museos libios en internet no se reduce a la página web de AFRICOM. Tampoco hay información de los museos libios en las páginas web de las siguientes importantes instituciones sobre la cultura africana:

- Africalia: <http://www.africalia.be/>

- Observatory of Cultural Policies in Africa: <http://ocpa.irmo.hr/index-en.html>
- Africa Union: <http://www.africa-union.org>

Parece claro que la ausencia de los museos libios en internet es notoria y que, tristemente, ninguna de las instituciones que se deberían encargar de ello están recogiendo en sus páginas web información sobre ellos. Así pues, nuestra investigación intenta demostrar que gracias a las herramientas Web 2.0 y un poco de compromiso e imaginación, dichas barreras informativas pueden ser superadas.

1.2.4. WEB2.0 COMO LA ALTERNATIVA

Investigar sobre un país como Libia, marcado profundamente por su dictadura y su condición y localización árabe-africana, es hacerlo sobre un tema que parece despertar muy poco interés. Consecuentemente, las fuentes de información -que son a fin de cuentas las de difusión- son limitadas. Por otra parte y según lo descrito en el artículo “Libia, Internet en una zona de conflicto”⁸, Internet es un vehículo magnífico para esquivar los medios oficiales de información en dicho país. Así pues, numerosas páginas web opuestas a la situación política en Libia levantan sus voces desde el exterior. En este contexto, los blogs, wikis y toda clase de software de establecimiento de redes en el espectro de la Web 2.0 son cada vez más utilizados. Las herramientas Web 2.0 se basan en el intercambio y la colaboración. Ésta es precisamente la razón por la que se están convirtiendo en un recurso muy útil para la investigación académica sobre asuntos tanto de plena actualidad, como menos populares. Las diferentes expresiones individuales a las que la web social da cabida, dejan espacio a visiones y opiniones menos monopolizadas y jerarquizadas por los medios de comunicación tradicionales.

En el caso de los museos libios, éstos ni siquiera figuran en las páginas web de las organizaciones que precisamente dicen volcarse en el desarrollo y la visibilidad de los museos y la cultura en África. Ésta es una poderosa razón para asumir el uso de las herramientas de la web social como una alternativa a la escasa eficacia informativa de dichas instituciones y así paliar las deficiencias de las fuentes oficiales.

1.2.5. IMPACTO EN LAS PROFESIONES MUSEÍSTICAS

Entendemos que nuestra investigación ha de ser un importante recurso de referencia en el entorno profesional de los museos dada la carencia de información en internet -organizada y actualizada- sobre museos en Libia. Un documento como éste facilitará a profesionales de otras partes del mundo el acceso a información

sobre museos libios, a la vez que reforzará el sentimiento de identidad colectiva entre los profesionales de dicho país.

Asimismo, proveer de una herramienta de referencia sobre museos libios contribuirá a evitar el intenso y grave comercio ilegal de obras de arte en este área del mundo. En relación a este asunto Kamal Shtewi, principal responsable del Museo Jamahiriya de Trípoli, ya ha denunciado en medios de comunicación internacionales⁹ las graves carencias de seguridad. Al parecer este riesgo no es exclusivo del Museo Jamahiriya; de hecho el Museo de Sabratha ha tenido que enviar sus obras más valiosas a otros museos en Egipto. Por todo ello Kamal Shtewi denunciaba la situación y exigía mayores medidas de seguridad dentro de los museos libios.

1.3. METODOLOGÍA

Nuestro proyecto se ha estructurado en cuatro fases fundamentales (Identificación, Cartografiado, Estandarización y Difusión) Los pasos fundamentales que hemos seguido fueron:

- Identificación de cuáles son los museos libios y su ubicación. Hemos explorado las diferencias de nomenclatura por medio del uso de distintos idiomas en las búsquedas que han sido hechas tanto en internet como fuera de internet
- Búsqueda de páginas webs de los museos identificados
- Localización de los museos en el mapa de Libia
- Estandarización de los contenidos obtenidos sobre cada uno de los museos y en específico del Museo Jamahiriya de Trípoli. Para ello utilizamos una plantilla básica que imitaba la estructura de una página web estándar de museo para, de esta manera, proporcionar los contenidos disponibles en internet sobre el museo
- Conclusiones
- Difusión de la investigación

El acercamiento se ha hecho utilizando las herramientas de la web social como una opción flexible, interactiva y participativa. Esta metodología ha supuesto una alternativa a otros medios de investigación tradicionales y fuentes de información, que en el caso específico de los museos de Libia no parecían ser suficientemente efectivos. La idea era superar la debilidad de la Web 1.0 –como revela la aparente falta de páginas web de museos en Libia además de la falta de información disponible en la página web de AFRICOM- y ser capaces de ofrecer otras fuentes de información en internet sobre museos en Libia. De modo que para alcanzar este objetivo decidimos utilizar las herramientas más populares y efectivas de la web social:

- Blogger: herramienta para publicar y compartir contenidos en formato blog
- Flickr: entorno web para publicar y compartir fotos con posibilidad de publicar comentarios, etiquetas y enlaces; crear y formar parte de grupos específicos de interés y establecer relaciones sociales entre participantes
- Wikipedia: enciclopedia colaborativa basada en la tecnología wiki
- YouTube: entorno para publicar y compartir vídeos con posibilidad de publicar comentarios, etiquetas y enlaces; crear y formar parte de grupos específicos de interés y establecer relaciones sociales entre participantes
- Technorati: herramienta de información sobre sindicación de contenidos en relación a contenidos en blogs
- del.icio.us: entorno en internet para compartir enlaces con posibilidad de etiquetar, publicar comentarios y difundir de forma selectiva la información

Una de las razones fundamentales por las que escogimos estos entornos web ha sido el hecho de que permiten compartir información y servicios creados de forma colaborativa, lo que potencialmente proporcionaba más diversidad de puntos de vista e información con un acercamiento más personal que el de los servicios habituales de la Web 1.0.

Otra de las ventajas encontradas han sido las opciones de sindicación para obtener información sobre publicación y actualización de contenidos. Esto nos ha evitado complicadas búsquedas en la cada día más extensa World Wide Web. Asimismo, las herramientas para búsquedas específicas también podían sindicarse con lo que hemos podido, en la medida de nuestras posibilidades, “peinar” la red del etiquetado social en lo referente a los museos de Libia.

La popularidad entre los usuarios de internet de estos entornos web ha sido otro factor clave para nuestra elección. Esto aseguraba un amplio alcance es las búsquedas además de un amplio y diverso abanico potencial de información.

Pero además de estas herramientas de la web social también hemos utilizado otros recursos en internet, como buscadores (Google y Google Scholar) o bases de datos en internet (Art Index, Art Full Text, Lexis Nexis y Groove Art Online.)

Finalmente, también hemos hecho uso de otros recursos fuera de internet como libros, artículos en revistas y publicaciones, para completar y contrastar la información reunida.

2. IDENTIFICACIÓN: DETECCIÓN Y LISTADO DE MUSEOS EN LIBIA

El proceso de investigación se ha caracterizado por haber sido realmente largo y tedioso, pues no existía ningún lugar de referencia previo desde donde poder

comenzar la investigación. Nos hemos basado fundamentalmente en la búsqueda de términos cada vez más específicos en los distintos entornos de la web social anteriormente enumerados.

Aunque las herramientas Web 2.0 han sido cruciales para encontrar la información sobre algunos de ellos, el etiquetado social hizo de nuestro proceso de búsqueda un compendio de diversos idiomas, posibilidades e imaginación. La diversidad lingüística de Libia así como en la web social, hizo aún más vasto, largo y complejo este trabajo de investigación. En este sentido hemos de hacer una mención especial a las características del etiquetado social¹⁰ y la folksonomía como una de las principales utilidades de la web social. Folksonomía, o “folcsonomía” según lo indicado por *Wikipedia Español* es:

“Folcsonomía, calco del inglés folksonomy, es un neologismo que da nombre a la categorización colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas. Se trata de una práctica que se produce en entornos de software social cuyos mejores exponentes son los sitios compartidos como del.icio.us (enlaces favoritos), Flickr (fotos), Tagzania (lugares), floc (lugares) o 43 Things (deseos).”¹¹

De acuerdo a nuestra experiencia, aunque la folksonomía es útil y acertada para ofrecer diversas perspectivas y maneras de entender una realidad que no es única, se revela sin embargo como método de catalogación/búsqueda inexacto. De ahí el complejo proceso de búsqueda que hemos tenido que efectuar en un entorno multilingüe y multicultural. Sin embargo, es verdad que gracias al etiquetado social hemos sido capaces de encontrar información que de otro modo hubiera permanecido oculta en el maremagno de contenidos de la web. En cualquier caso, hemos podido percibir que las promesas perseguidas por la Web semántica o Web 3.0 de transformar contenidos en conocimiento, son a día de hoy una quimera:

“La Web semántica se trata de dos cosas. Trata sobre formatos comunes para el intercambio de datos, mientras que en la Web inicial sólo teníamos intercambio de documentos. También trata sobre el lenguaje para la grabación de cómo los datos se relacionan con los objetos del mundo real. Eso permite a una persona o una máquina, comenzar en una base de datos y después moverse a través de un sistema interminable de bases de datos conectadas no por cables sino por tratar sobre la misma cosa.”¹²

A pesar de las limitaciones del etiquetado social -que bien podría ser definido como una fuente extensiva en lugar de intensiva- es nuestra creencia que la imaginación es probablemente una de las herramientas principales para los investigadores, especialmente cuando como en nuestro caso el estudio es una investigación primaria. Por eso, pese a la farragosidad del proceso, la búsqueda de museos ha sido una verdadera aventura.

Durante el proceso hemos aprendido a entender el mundo desde un punto de vista más diverso y nos hemos sorprendido con la generosidad de organizaciones y personas maravillosas que hemos ido conociendo a lo largo de estos últimos meses. Asimismo, cada vez que hallábamos un museo “oculto” tanto para Google como para las fuentes académicas, tomábamos más conciencia de que nuestra investigación estaba contribuyendo positivamente a cambiar las cosas en favor de los museos y sus profesionales en Libia.

Por estas razones estamos realmente satisfechos con los resultados obtenidos, porque son un humilde pero significativo primer paso en el ámbito de los museos libios, así como una información complementaria de lo existente en internet y un modelo para las instituciones con dificultades socio-económicas.

Tras la intensa y meticulosa búsqueda en las herramientas Web 2.0 citadas, hemos encontrado indicaciones de la existencia de los siguientes museos en Libia:

1. Al Khums, Museo de Leptis Magna
2. Al Marj, Museo Tolmeita
3. Awbari, Museo de Germa
4. Benghazi, Museo de Arte Islámico
5. Beni Walid, Museo de Beni Walid
6. Ghadames (vieja ciudad), Museo de Ghadames
7. Jadu, Museo Al Baruni
8. Janzür, Museo de Janzür
9. Qasr Libia, Museo de Qasr Libia
10. Sabratha, Museo de Sabratha
11. Sahhat, Museo de Cyrene
12. Susah, Al Jabal al Akhdar, Museo de Apollonia
13. Tocra, Museo de Tocra
14. Trípoli, Museo Arqueológico

15. Trípoli, Museo de Arte Islámico
16. Trípoli, Museo de Historia Natural
17. Trípoli, Museo de la Epigrafía
18. Trípoli, Museo de la Medina
19. Trípoli, Museo de la Prehistoria
20. Trípoli, Museo Etnográfico
21. Trípoli, Museo Jamahiriya

3. CARTOGRAFIADO: Identificación geográfica de museos en Libia

Después de tomar conciencia de lo numerosos que son los museos en Libia así como de la importancia de sus colecciones, entendimos que era necesario proyectar una imagen de conjunto profesional en internet. En este sentido, el siguiente paso ha sido elaborar un mapa de museos en Libia en el que proporcionar los nombres y localizaciones más exactas de los distintos museos encontrados. Así pues, hemos creado un mapa interactivo que también proporciona información disponible en internet sobre cada uno de ellos. Dicho mapa, junto con los demás documentos creados en esta investigación se hayan disponibles en nuestra página web (lamusediffuse.com) bajo una licencia Creative Commons de atribución y para uso no comercial.



4. ESTANDARIZACIÓN: ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN INTERNET SOBRE EL MUSEO JAMAHIRIYA DE TRÍPOLI

Entre los 20 museos encontrados hasta la fecha, hemos seleccionado el Museo Jamahiriya de Trípoli para efectuar el desarrollo de un prototipo de página web creada a partir de contenidos obtenidos fundamentalmente gracias a herramientas Web 2.0.

Jamahiriya es un museo de calidad excepcional que desafortunadamente no tiene su propia página web. Según lo indicado en líneas anteriores existe una lamentable carencia de información sobre él por parte de las organizaciones más importantes que se ocupan de la cultura y los museos africanos. Es por eso que la creación de una página web para este museo elaborada a partir de la estructuración colaborativa de los contenidos disponibles en internet constituye una necesaria labor en el contexto de nuestra investigación.

Existen numerosas pruebas documentales que avalan la importancia de este museo. La UNESCO, principal impulsora del mismo, ha hecho accesibles en internet algunos de los documentos sobre su creación. Uno de ellos es el estudio preparatorio hecho en 1977 titulado “El Museo Nacional de la República de Libia” elaborado por Jan Jelíček, Ivan Ruller y Peter Sewell como un encargo para la UNESCO¹³. Por otra parte, el estudio “Galerías agrícolas previstas para el museo nacional libio: una entrevista con el Dr. Jan Jelinek”¹⁴, representa los planes específicos para estas galerías y su importancia. Además, la UNESCO también ha hecho disponible en internet el discurso dado por D. Federico Mayor Zaragoza, director general de la UNESCO, con ocasión de la inauguración del Museo Nacional de la Jamahiriya Árabe Libia en Trípoli, el 10 de septiembre de 1988.¹⁵ Además, existen otros artículos que subrayan el significativo papel de Jamrihiya y la importancia de su colección, como el titulado “El museo de la Jamahiriya Árabe Libia: Un primer en el mundo árabe” escrito por Mounir Bouchenaki en la revista *Museum* publicada por la UNESCO.¹⁶

Éstos son algunos ejemplos de cómo fuentes académicas convencionales pueden probar la importancia de este museo además de subrayar la importancia de su ausencia en los principales portales de museos internacionales. Pero no sólo las fuentes académicas están dando pruebas de la importancia de la colección del Museo Jamahiriya. Según *Wikipedia English*, “el Museo Jamahiriya, construido en colaboración con la UNESCO, puede ser el museo más famoso del país. Contiene una de las colecciones más refinadas de arte clásico del mediterráneo”¹⁷ Además, algunas compañías turísticas suelen describir la calidad de Jamahiriya. La siguiente información es un extracto de la guía en internet *Lonely Planet Online Guide “Eclipse libio 2006”*

“Una de las más exquisitas colecciones de Arte Clásico en el mediterráneo se haya en el Museo Jamahiriya de Trípoli (teléfono: 3330292; Plaza de los Mártires; adulto/niño 3/1LD, cámara fotográfica/vídeo 5/10LD; Martes-Domingo de 9 am-1 pm). Construido en colaboración con la UNESCO, se haya extremadamente bien diseñado y proporciona una completa descripción de todos los períodos de la historia de Libia. Si el tiempo es limitado, puede que desee limitarse a aquellas galerías que contextualizan los lugares de más probable visita. La mayor parte de las galerías están situadas en la planta baja que abarca, entre otros temas: Arte Rupestre de Saharan (Galería 4); el Imperio Garamantian de Wadi al-Hayat (Galería 5); artefactos de Cyrene y de la Libia griega (Galerías 7 y 8); y las excepcionales exhibiciones romanas de Leptis Magna y Sabratha (Galería 9). En la segunda planta, las secciones de arquitectura islámica (Galerías 15 a 19) y las exposiciones de la etnografía Libia (Galería 20), con algunas buenas secciones sobre Ghadames, son también excelentes. El museo formó una vez la parte del Al-Saraya Al-Hamra de 13.000 metros cuadrados (castillo de Trípoli o castillo rojo; Teléfono: 3330292; Plaza de los Mártires; adulto/niño 3/1LD, cámara fotográfica/vídeo 5/10LD; Martes-domingo de 9 am-1 pm), que representó el asentamiento del poder en Tripolitania, del siglo séptimo al vigésimo. El castillo de Trípoli tiene una entrada separada.”⁸

Nuestra conclusión es que si las guías turísticas pueden divulgar información sobre este museo, no hay explicación aparentemente lógica que explique la ausencia de información sobre el mismo en la página web de los portales específicamente dedicados a su divulgación. Para paliar esta carencia, hemos compilado toda la información significativa sobre este museo accesible en internet y la hemos configurado bajo la forma de una página web que imita la típica estructura de contenidos de una página web de un museo.

Con este documento, disponible en la página “Proyectos” de <http://lamusediffuse.com>, intentamos probar que no sólo existe información en internet sobre este museo, sino que además en algunos casos como en éste las iniciativas de la gente de a pie y la importancia de sus contribuciones en la web social son más prácticas y provechosas que las de algunas de las organizaciones que supuestamente están a cargo de los museos libios.

Asimismo, este documento pretende ayudar a la identificación efectiva del museo de Jamahiriya de Trípoli, pues uno de los elementos destacados del proceso de investigación específico sobre dicho museo ha sido la variedad de nombres encontrados para denominarlo. A modo de ejemplo, éstas son algunas de las denominaciones más frecuentes:

- Al-Saray Al-Hambra
- Al-Saray Museum
- Assaray Elhamra Museum
- Jamahiriya Museum
- Museum of Tripoli
- National Museum of Tripoli
- Red Castle
- Tarabulus Museum

Esta carencia de consenso en denominación de este museo se debe tanto al paisaje multilingüe de la ciudad como a la historia específica del edificio en relación a sus diversos usos y aplicaciones a lo largo del tiempo. Por si fuera poco, las herramientas Web 2.0 suelen ofrecer un acercamiento diverso a los asuntos debido a la variedad de los trasfondos culturales y lingüísticos de los distintos usuarios. Es por eso que nuestro documento pretende aglutinar dichas denominaciones y utilizar la utilizada por Kamal Shtewi, principal responsable del Museo Jamahiriya de Trípoli.¹⁹

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La principal conclusión obtenida tras nuestra investigación es que es posible crear en internet una referencia para el entorno académico y el público en general interesados en los museos de Libia gracias a las contribuciones de la web social. Además, pasamos a enumerar otras conclusiones y recomendaciones:

- La realidad de los museos en África y concretamente en Libia, es rica, diversa y multilingüe, y se haya directamente afectada por la necesidad de una mejor infraestructura tecnológica.
- Hay numerosos y significativos museos en Libia, internacionalmente competitivos en cuanto a la calidad de sus colecciones se refiere.
- La carencia de información accesible en internet no guarda ninguna relación directa con el tamaño y la calidad colecciones de los museos libios.

- Los museos libios necesitan proyectar una imagen profesional de grupo. La elaboración de un mapa que los aglutine, identifique y localice es un paso efectivo en este sentido.
- El Museo Jamahiriya merece un mejor posicionamiento en el panorama internacional de museos. Un primer paso para lograrlo ha de ser la creación de su propia página web.
- Las herramientas Web 2.0 son una manera ratificada de obtener y ofrecer información en internet cuando otras razones están bloqueando el acceso y la distribución de información desde ámbitos oficiales.
- Las herramientas Web 2.0 pueden contribuir de manera significativa a la mejora de la distribución de contenidos de los museos. Los pequeños museos y/o con presupuestos pequeños pueden superar las limitaciones de acceso a costosas tecnologías si plantean su presencia en internet por medio de las herramientas Web 2.0. Además, su acogida de tales tecnologías seguramente proyectará un perfil mucho más atractivo y cercano a sus audiencias, pues les harán conscientes de que los museos se preocupan por incluirles, teniendo en cuenta su participación, puntos de vista y reacciones.
- Web 2.0 puede ser una provechosa fuente académica de información. De hecho, ahora podemos decir que hemos transformado todas las iniciativas individuales habidas en internet sobre los museos libios, trasformándolas en lo que esperamos sea un documento de referencia académica.

6. DIFUSIÓN: DISTRIBUCIÓN EN INTERNET DE LA INVESTIGACIÓN

Con el fin de difundir el contenido de esta investigación y contribuir a sus objetivos, hemos publicado en internet el mapa, la información sobre los museos libios y la página específica del Museo Jamahiriya de Trípoli en diversos espacios de la web social. Uno de los lugares es nuestro espacio wiki creado específicamente para esta investigación, denominado “Museums in Libya” y disponible en la dirección de internet: http://www.seedwiki.com/wiki/museums_in_libya

Asimismo, hemos hecho llamadas a la colaboración y difundido los contenidos de este proyecto en los distintos recursos de *e-artcasting: Sociable Technologies in Art Museums*, un proyecto sin ánimo de lucro gestionado por *lamusediffuse*, para compartir experiencias, intercambiar información y desarrollar recursos sobre tecnologías sociales en museos de arte de todo el mundo. Así pues hemos incluido información en nuestro blog (<http://e-artcasting.blogspot.com>); imágenes en Flickr, tanto en la cuenta de *lamusediffuse* (<http://www.flickr.com/photos/lamusediffuse>) como en nuestro grupo *e-artcasting: Sociable Technologies in Art Museums*

(<http://www.flickr.com/groups/e-artcasting>); además de hacer un llamamiento en distintos grupos relacionados con el tema para que los usuarios compartieran sus fotos e información sobre museos libios.

Además, hemos difundido el proyecto Museos en Libia en otros blogs:

- lamusediffuse. "Map of Museums in Libya." *Ly-Hub*. December 10, 2006.

(<http://libyans.blogspot.com/2006/12/map-of-museums-in-libya.html>)

- lamusediffuse. "Museums in Libya: Call for Help." *Ly-Hub*. May 13, 2007.

(<http://libyans.blogspot.com/2007/05/museums-in-libya.html>)

- lamusediffuse. "Map of Museums in Libya Thanks to Web2.0 Tools." *Museums and the Web* http://conference.archimuse.com/blog/lamusediffuse/map_of_museums_in_libya_thanks_to_web2_0

- lamusediffuse. "Museums in Libya." December 8, 2006. *Khadija Teri*

(<http://khadijateri.blogspot.com/2006/12/libyan-museums.html>)

- lamusediffuse. "Map of Museums in Libya." e-artcasting: Sociable Technologies in Art Museums. December 6, 2006.

(http://e-artcasting.blogspot.com/2006/12/map-of-museums-in-libya_05.html)

Todas estas llamadas a la colaboración se han extendido a numerosas listas especializadas, como Yasmin, AFRICOM o Museum-L; así como en correos electrónicos privados a arqueólogos, profesionales de museos, investigadores, miembros de organizaciones en defensa del patrimonio, periodistas y representantes gubernamentales.

Finalmente, hemos grabado toda la documentación generada en nuestra cuenta de del.icio.us (http://del.icio.us/e_artcasting) con las etiquetas "Libia" y "Libya"

REFERENCIAS CITADAS

Páginas, Blogs y Portales Web

Africalia (<http://www.africalia.be>)

del.icio.us <http://del.icio.us/>

e-artcasting: Sociable Technologies in Art Museums

Blog. <http://e-artcasting.blogspot.com>

Flickr Group. <http://www.flickr.com/groups/e-artcasting>

del.icio.us. http://del.icio.us/e_artcasting

ICOM Museum Directories. List http://icom.museum/museum_directories.html

ICOM National Committees. <http://icom.museum/nationals.html>

International Council of African Museums (AFRICOM) <http://www.africom.museum>

International Council of Museums (ICOM) <http://icom.museum>

Khadija Teri <http://khadijateri.blogspot.com>

Ly-Hub <http://Libians.blogspot.com>

Museums on the Web <http://conference.archimuse.com/blog/lamusediffuse>

Observatory of Cultural Policies in Africa (<http://ocpa.irmo.hr/index-en.htm>)

Technorati <http://www.technorati.com>

United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO)

<http://www.unesco.org>

Wikipedia <http://www.wikipedia.org>

REFERENCIAS EN INTERNET

"Etiqueta." Wikipedia, Español. (http://es.wikipedia.org/wiki/Tag_%28xml%29)

"Folksonomía." Wikipedia, Español. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Folksonom%C3%ADa>)

"Libya." Wikipedia. English. (http://en.wikipedia.org/wiki/Libia#_note-56)

"Libyan Eclipse 2006." Tripoli and the Northwest. Lonely Planet.

(http://www.lonelyplanet.com/journeys/feature/pdf/Libyan_eclipse.pdf)

Bouchenaki, Mounir. "The Libyan Arab Jamahiriya Museum: a first in the Arab world", *UNESCO, Museum*

Architecture: beyond the <<temple>> and ... beyond Museum, #143, vol. XXXVI, n° 3, 1984. UNESCO.

(<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000857/085703eo.pdf#85688>)

Gonzalo, Pilar. "Museums in Libya". Mayo de 2007. AFRICOM Listserv.

(<http://list.africom.museum/pipermail/africom-l/2007-May/000600.html>)

Jawad, Rana. "Libia teme por su patrimonio robado." BBC Tripoli Mundo, Cultura."

(http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/misc/newsid_4957000/4957662.stm)

Jelinek, Jan. "Agricultural Galleries Planned for the Libyan National Museum: an interview with Dr. Jan Jelinek."

Museum, #143, vol. XXXVI, n° 3, 1984. UNESCO.

(<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001273/127342eo.pdf#60790>)

Jelinek, Jan; Ruller Ivan and Peter Sewell. "National Republic Museum of Libya." UNESCO, 1977.

(<http://unesdoc.unesco.org/images/0002/000248/024894eb.pdf>)

lamusediffuse. "Map of Museums in Libya Thanks to Web2.0 Tools." *Museums and the Web*, en

http://conference.archimuse.com/blog/lamusediffuse/map_of_museums_in_libya_thanks_to_web2_0

lamusediffuse. "Map of Museums in Libya." *e-artcasting: Sociable Technologies in Art Museums*. December 6, 2006.

(http://e-artcasting.blogspot.com/2006/12/map-of-museums-in-libya_05.html)

lamusediffuse. "Map of Museums in Libya." *Ly-Hub*. December 10, 2006.

(<http://libyans.blogspot.com/2006/12/map-of-museums-in-libya.html>)

lamusediffuse. "Museums in Libya." December 8, 2006. KhadijaTeri

(<http://khadijateri.blogspot.com/2006/12/libyan-museums.html>)

lamusediffuse. "Museums in Libya: Call for Help." *Ly-Hub*. May 13, 2007.

(<http://libyans.blogspot.com/2007/05/museums-in-libya.html>)

Mayor Zaragoza, Federico. "Inauguration of the National Museum of the Libyan Arab Jamahiriya Keynote Address."

UNESCO. Tripoli, 10 September, 1988. (<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000805/080502eo.pdf>)

Reporters sans Frontiers: "List of the 13 Internet enemies in 2006". 7 de noviembre de 2006, en

(http://www.rsf.org/article.php3?id_article=19603)

The Arabic Network for Human Rights Information. "Libia, The Internet in a Conflict Zone." *The Internet in the Arab*

World. A New Space of Repression? (<http://www.hinfo.net/en/reports/net2004/libya.shtml>)

UNESCO. "UNESCO and Libya agree to cooperate in ICT for capacity building project". 12 de Diciembre, 2005, en

(http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=20789&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

World Wide Web Consortium. "Semantic Web." (<http://www.w3.org/2001/sw>)

REFERENCIAS IMPRESAS

Feingold, Ken. "Error 404: File not found," *Leonardo Special Issue. Fifth Annual New York Digital Salon 1997*. Vol 30, nº 5, 1997. pp. 449-450.

Feingold, Ken. "ERROR 404: File not Found." *Leonardo Special Issue. Fifth Annual New York Digital Salon 1997*, School of Visual Arts, New York. Vol 30, nº 5, 1997. pp. 449-490.

2 The Arabic Network for Human Rights Information "Libya, the Internet in a Conflict Zone." *The Internet in the Arab World. A New Space of Repression?*

(<http://www.hrinfo.net/en/reports/net2004/libya.shtml>)

3 The Arabic Network for Human Rights Information. *Ibid.* "It is difficult for the Libyan government to roll back the privileges it granted its information society and to do what other Arab governments have done: grant a single company a monopoly over Internet service provision so as to limit the availability of oppositional websites and their impact on Libyan citizens"

4 Reporters sans Frontiers: "List of the 13 Internet enemies in 2006". 7 de noviembre de 2006, en

(http://www.rsf.org/article.php3?id_article=19603)

5 UNESCO. "UNESCO and Libya agree to cooperate in ICT for capacity building project". 12 de diciembre de 2005, en (http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=20789&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

6 ICOM National Committees: <http://icom.museum/nationals.html>

7 Gonzalo, Pilar. "Museums in Libya". Mayo de 2007. AFRICOM Listserv.

(<http://list.africom.museum/pipermail/africom-l/2007-May/000600.html>)

8 "Libya, the Internet in a Conflict Zone." *Ibid.*

9 Jawad, Rana. "Libia teme por su patrimonio robado." BBC Tripoli Mundo, Cultura."

(http://news.bbc.co.uk/1/hi/spanish/misc/newsid_4957000/4957662.stm)

10 "Etiqueta." Wikipedia, Español. (http://es.wikipedia.org/wiki/Tag_%28xml%29)

11 "Folksonomía." Wikipedia, Español.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Folksonom%C3%ADa>)

12 World Wide Web Consortium. "Semantic Web." (<http://www.w3.org/2001/sw>) "The Semantic Web is about two things. It is about common formats for interchange of data, where on the original Web we only had interchange of documents. Also it is about language for recording how the data relates to real world objects. That allows a person, or a machine, to start off in one database, and then move through an unending set of databases which are connected not by wires but by being about the same thing"

13 Jelinek, Jan; Ruller Ivan and Peter Sewell. "National Republic Museum of Libya." UNESCO, 1977.

(<http://unesdoc.unesco.org/images/0002/000248/024894eb.pdf>)

14 Jelinek, Jan. "Agricultural Galleries Planned for the Libyan National Museum: an interview with Dr. Jan Jelinek." Museum, #143, vol. XXXVI, nº 3, 1984. UNESCO. (<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001273/127342eo.pdf#60790>)

15 Mayor Zaragoza, Federico. "Inauguration of the National Museum of the Libyan Arab Jamahiriya Keynote Address." UNESCO. Tripoli, 10 September, 1988.

(<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000805/080502eo.pdf>)

16 Bouchenaki, Mounir. "The Libyan Arab Jamahiriya Museum: A first in the Arab World." Museum, #143, vol. XXXVI, nº 3, 1984. UNESCO. (<http://unesdoc.unesco.org/images/0008/000857/085703eo.pdf#85688>)

17 "Libya." Wikipedia. English. (http://en.wikipedia.org/wiki/Libya#_note-56) "The Jamahiriya Museum, built in consultation with UNESCO, may be the country's most famous museum. It houses one of the finest collections of classical art in the Mediterranean"

18 "Libyan Eclipse 2006." *Tripoli and the Northwest*. Lonely Planet.

(http://www.lonelyplanet.com/journeys/feature/pdf/Libyan_eclipse.pdf) "One of the finest collections of classical art in the Mediterranean is housed in Tripoli's Jamahiriya Museum (Phone: 3330292; Martyrs Sq; adult/child 3/1LD, camera/video 5/10LD; h9am-1pm Tue-Sun). Built in consultation with Unesco, it's extremely well designed and provides a comprehensive overview of all periods of Libyan history. If time is limited, you may want to restrict yourself to those galleries that provide context to the places you're most likely to visit. Most of the galleries are located on the ground floor, which covers, among other subjects: Saharan rock art (Gallery 4); the Garamantian empire of Wadi al-Hayat (Gallery 5); artefacts from Cyrene and Greek Libya (Galleries 7 and 8); and the exceptional displays covering Roman Leptis Magna and Sabratha (Gallery 9). On the 2nd floor, the sections on Islamic architecture (Galleries 15 to 19) and the Libyan ethnographic exhibits (Gallery 20), with some fine sections on Ghadames, are also excellent. The museum once formed part of the 13,000-sq-metre Al-Saraya al-Hamra (Tripoli Castle or Red Castle; Phone: 3330292; Martyrs Sq; adult/child 3/1LD, camera/video 5/10LD; h. 9am-1pm Tue-Sun), which represented the seat of power in Tripolitania from the 7th until the 20th centuries. Tripoli Castle has a separate entrance."

19 Jawad, Rana. *Ibid*.

“ARQUITECTURAPÚBLICA”:

El Concurso De Arquitectura Como Interactividad De Múltiples Agentes

Maria Prieto

Con la llegada de la Web 2.0, se abre la posibilidad de lanzar y experimentar el concurso de arquitectura como un espacio interactivo de diseño y publicación. Cada vez más, el arquitecto practica la arquitectura a la vez que la interconexión de sus relaciones públicas, de la misma manera que la Red se vuelve el espacio más visitado en el momento de hacer esa arquitectura pública. ¿Qué modo de producción arquitectónica se está activando a través de los enlaces de colaboración de la Red? ¿Qué tipo de software está volviendo el proyecto arquitectónico en un proceso interactivo de creación? Tres casos de estudio ofrecen métodos de diseño alternativos producidos por diferentes interacciones entre múltiples jugadores y distintas tecnologías digitales interconectadas. El énfasis de este artículo es sobre el concurso de arquitectura, visto desde la interacción entre la imaginación del público y la Web 2.0.

Conforme las tecnologías de información y comunicación se van implicando en las organizaciones corporativas durante la Guerra Fría, el proceso de la producción arquitectónica entra en una nueva era. En 1962, se inicia el primer software de diseño asistido por ordenador (CAD). En el mismo año, *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) introduce el primer juego de ordenador *Space War!* (restaurado por el Museo de la Historia del Ordenador en marzo de 2005). Cada invento se desarrolla para el primer ordenador diseñado para la interacción con el usuario, Procesador de Datos Programados-1 o PDP-1 (1959). Como resultado, nuevas condiciones experimentales son asociadas al proyecto arquitectónico a partir de las aplicaciones interactivas de ambas iniciativas.

En los últimos cincuenta años, la arquitectura se ha ido envolviendo cada vez más en el proyecto especulativo de la interacción entre lo real y lo virtual. Nuestra manera de pensar hoy sobre la creación arquitectónica media todavía entre ambos dominios, como una experimentación inagotable entre el croquis y la visualización, con el fin de automatizar las primeras ideas de la manera más rápida, así como de humanizar los servicios requeridos (i.e., el programa del proyecto) en una manera más gradual:

“[Los] arquitectos primero y ante todo tratan con abstracciones y representaciones (virtualidades) que hacen que un edificio significativo sea posible. Estos artefactos son lo que constituye la materia de conocimiento y la posibilidad para la especulación y la demostración de una idea que, por su parte, conduce a una negociación significativa del espacio entre lo virtual y lo concreto”¹.

Los espacios del juego afectan también a la imaginación de la arquitectura de manera importante. Por un lado, los videojuegos son espacios donde múltiples jugadores operan sobre una arquitectura virtual mientras sus percepciones reales y virtuales se desdobl原因 sobre la pantalla². Por otro lado, en ese ejercicio, estos espacios trasladan el propio sentido cotidiano de la ciudad hacia una vivencia profundamente intensa, hacia una experiencia hiper-real de un espacio que no deja de expandirse.

En 1989 se crea un videojuego llamado “Sim City”, enfocado en la formación de la ciudad. Desde entonces, se han desarrollado cinco versiones³. También conocido como “el simulador de la ciudad”, este juego ofrece un espacio alternativo para imaginar paisajes urbanos diversos. De hecho, el videojuego no sólo suministra la visualización de la ciudad más futurista, sino que también ayuda a extender la imaginación más allá de la práctica del urbanismo. Sim City “permite a los jugadores crear sus propias ideas de las ciudades, formar sus culturas, sus comportamientos sociales y sus entornos”⁴. Por tanto, el espacio interactivo del videojuego agencia la experimentación y la mediación de distintas series de condiciones urbanas, mientras otras quedan por ser descubiertas.

Sim City inicia un espacio para especulación de la arquitectura y el diseño urbano. Como dice Antonio Latini: “Sería interesante introducir un videojuego similar en los primeros dos años de una carrera universitaria, particularmente en una escuela de arquitectura”⁵. Como material inagotable de exploración del proyecto, el juego de Sim City puede también mejorar el diagnóstico urbano actual renovando las técnicas del urbanista para “tratar con las necesidades reales de la comunidad”:

“La combinación de un modelo efectivo para estimar y distribuir la población con herramientas que pueden representar gráficamente escenarios de distribución y describir sus impactos en los sistemas urbanos debe ser un objetivo clave para los urbanistas. Con un instrumento así, podríamos interpretar futuros

alternativos para el público interesado y para nosotros mismos, así como evaluar las implicaciones totales y al menos ser capaces de definir el marco ideal para la toma de decisiones”⁶.

¿Cómo es hoy el espacio de la producción arquitectónica? A partir de la era digital en 2001⁷, los procesos de diseño se instalan cada vez más en la interacción de las tecnologías digitales y las técnicas de filmación:

“Los medios de diseño dejarán de ser dibujos sencillos, reducidos y abstractos de la realidad, y se volverán versiones paralelas de y superpuestas a ella. Comenzando con el modelo 3D del lugar, los arquitectos serán capaces de desarrollar su argumento para el edificio, evaluando varias velocidades, aproximaciones y condiciones de luz. Antes de pensar en la arquitectura per se, se pueden concentrar en el movimiento adentro y arriba a través del edificio, cerrando la geometría básica y la circulación. Con softwares de juego avanzados, los arquitectos explorarán el edificio in situ a través de un visor, modulando el interior y el exterior a la vez que un ayudante hace los ajustes en tiempo real. Las transferencias entre los modos reales y digitales continuarán a través del proceso de diseño, educando y sorprendiendo al diseñador en cada paso”⁸.

De hecho, “cuando los procedimientos del diseño cambian, el ámbito del diseño se expande, también”⁹. Así como el del diseñador. Aquí el arquitecto encuentra un desafío radical en su posición. Tiene que manejarse como arquitecto que se envuelve en los nuevos medios mientras se envuelve en la arquitectura real como un diseñador digital.

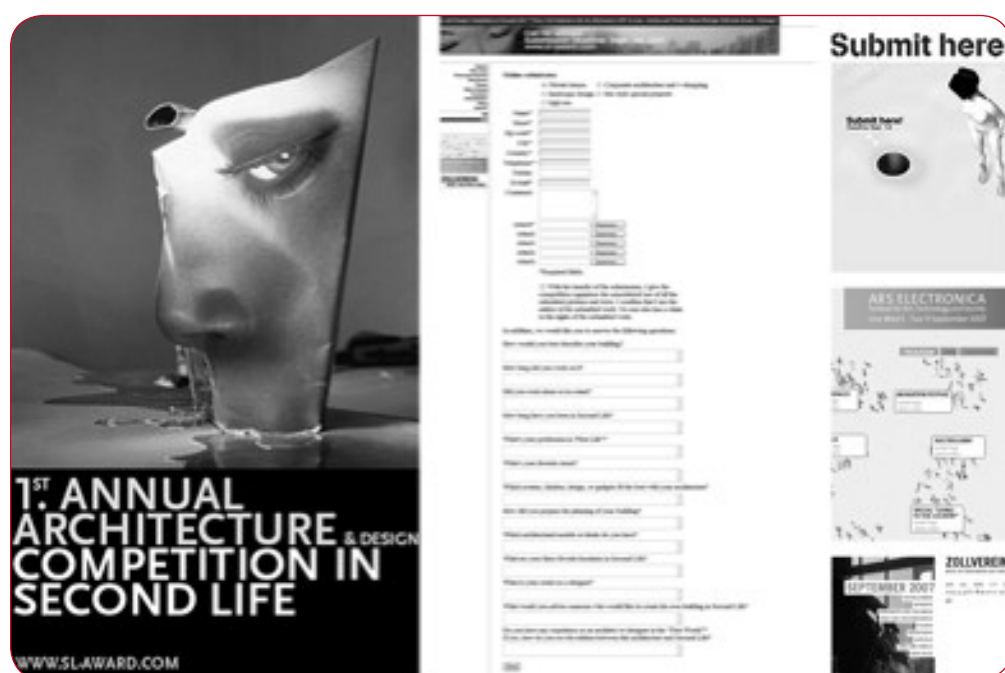
Por otro lado, el acceso creciente a los programas de código abierto puede optimizar la gestión de los canales de información y comunicación arquitectónica así como de la innovación de los procesos de diseño de la arquitectura. Por tanto, ¿cuál es el estado actual de la creación interactiva del proyecto arquitectónico? ¿Cómo se gestiona esa interacción de cara al diseño participativo del diseño arquitectónico? Y finalmente, ¿cómo se proyecta la interacción de ese proyecto?

Las dinámicas actuales de la investigación arquitectónica exigen nuevos modos de observación conforme a los potenciales de diseño de los medios digitales. La

evaluación del proyecto arquitectónico interactivo no ha sido todavía estudiada suficientemente ni tampoco la evaluación interactiva de la arquitectura. En este artículo se presentan exploraciones de la producción arquitectónica en el entorno Web 2.0 a través de casos de estudio sobre el concurso, la cooperación y la publicación. La primera parte será una secuencia de algunas prácticas innovadoras e interactivas en la arquitectura y, finalmente, la conclusión será una recapitulación de nuevas técnicas de proyecto en un ciclo de ida y vuelta, cuestionando la institución del concurso de arquitectura.

CONCURSO

El concurso arquitectónico es el dispositivo de innovación más efectivo para avanzar la inteligencia arquitectónica. En los últimos pocos años, la práctica del concurso ha aumentado sorprendentemente, así como el número de convocatorias e instituciones convocantes. En cierto sentido, esto evidencia la fascinación extendida por la inteligencia inclusiva del concurso de las últimas tecnologías y el imaginario post-media, dirigida para acelerar la evolución de la arquitectura.



Izquierda: Anuncio del Primer concurso de arquitectura y diseño en *Second Life*, diseñado por el organizador, artista conceptual y arquitecto Stephan Doesinger. Centro: Página de Internet con el cuadro para adjuntar el proyecto. Arriba derecha: Imagen de enlace para la página de envío. Centro derecha: Página de Internet del Festival internacional *Ars Electronica*. Abajo derecha: Programa para septiembre del complejo Zollverein. Fuente: Página de Internet de *SL Award*.

En marzo de 2007 el Premio SL organiza el primer concurso de arquitectura y de diseño en *Second Life*, con fecha de entrega del uno de septiembre. La meta del concurso es “crear un enorme foro público en el mundo real para todos los arquitectos y diseñadores que han realizado creaciones excepcionalmente innovadoras y artísticas en *Second Life*”¹⁰. Todo el mundo es libre de participar. El artista conceptual y arquitecto con estudio en Munich, Stephan Doesinger, es el director del concurso. El creador de *Second Life*, la empresa californiana Linden Lab, no toma parte en la convocatoria ni en el fallo. Los miembros del jurado son arquitectos, artistas, teóricos y comisarios con cargos en diversas instituciones europeas dedicadas a la arquitectura, el arte y las tecnologías de información y comunicación.

El tema del concurso es diseñar, en distintas escalas, “naves espaciales, construcciones bajo el agua, villas, islas cuyos paisajes son diseñados totalmente, complejos de rascacielos”¹¹. Se establecen cinco categorías de proyectos que abarcan las viviendas privadas, los diseños de paisaje, los rascacielos, la arquitectura corporativa y comercial y los proyectos espaciales de estilo libre. Las precondiciones básicas de calidad son “creatividad, innovación, atributos, estilo y cualidades espaciales”¹².

Para cargar el proyecto de diseño en la página de Internet del concurso, se despliegan cinco entradas online en el cuadro de entrega de los documentos. Además, se listan trece preguntas con el fin de medir la experiencia interactiva de cada participante en *Second Life*, que de algún modo demuestra la calidad y la credibilidad de su proyecto. La última pregunta es especialmente intrigante y, en cierto sentido, resume el resto: “¿Tienes experiencia como arquitecto o diseñador en el “Primer Mundo”? Si es así, ¿cómo ves la relación entre esta arquitectura y *Second Life*?”¹³ De hecho, esta idea se toma como criterio para la selección de los proyectos ganadores: “Los expertos se concentraron en aquellos proyectos que, en términos de forma, fueron para la mayor parte abstractos, favorables para otros usuarios en el involucramiento de actividades lúdicas o simplemente más interesantes que la realidad”¹⁴. El voto para el ganador estuvo abierto para cualquier visitante de la página de Internet hasta el 23 de octubre de 2007.

Los ciento veintiséis proyectos entregados al concurso SL se instalan en una exposición real en el festival internacional Ars Electronica, del 5 al 11 de septiembre de 2007 en Linz (Austria), donde se celebra también un evento sobre *Second Life*

en la forma de una intervención en una de las calles principales del centro de la ciudad. El 25 de octubre, una ceremonia incluye premios, debates y una fiesta en el complejo Zollverein, patrimonio cultural mundial de la UNESCO, en Essen (Alemania). Como tema anecdótico, un equipo de diseño construye (o digitaliza) una isla museo en *Second Life* para el vestíbulo de la fama que aloja las propuestas de todos los participantes, que se abre para el público general interactivo. El equipo a cargo es un grupo de estudiantes dirigido por Regine Keller, del Departamento de Paisaje Arquitectónico de la Universidad Técnica de Munich. Se muestran todos los proyectos finales en la página de Internet de SL Award¹⁵ y serán publicados por Prestel en primavera de 2008, en el libro titulado, *Cross Reality Architecture: The Worlds Best Designs in Second Life*, con contribuciones de arquitectos y pensadores de la arquitectura reconocidos.

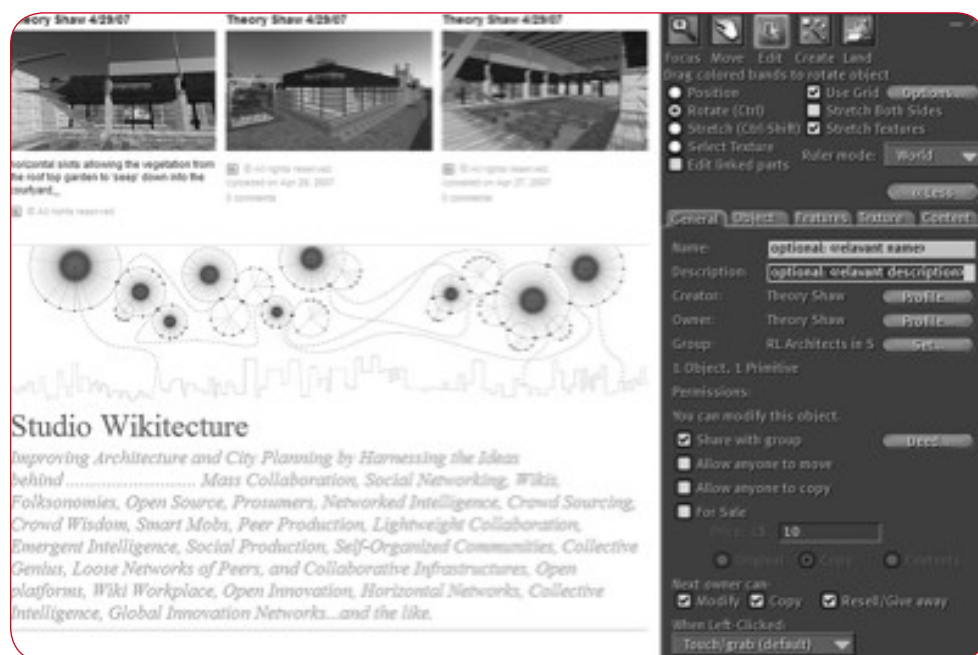


Izquierda: Ganadores del Primer concurso de arquitectura y diseño en *Second Life*. Derecha: Anuncio del evento del 25 de octubre en el complejo Zollverein. Fuente: Página de Internet de *SL Award*.

Al examinar el concurso de SL Award desde el punto de vista de diseño interactivo, la puesta en escena de los proyectos de los participantes en la ciudad cibernética puede provocar efectos insospechados en la imaginación y construcción de la mejor arquitectura posible de la ciudad real. Desde la perspectiva de la publicación interactiva, tanto real como virtual, el formato de SL Award puede cambiar el concurso de arquitectura como una institución más allá de la demanda exclusivista de la originalidad brillante y más cercana a un proyecto participativo para el diseño y la evaluación del mundo común real-virtual.

COOPERACIÓN

Studio Wikitecture puede ser un ejemplo para proyectar un marco arquitectónico (conceptual) para el proyecto colectivo del proyecto arquitectónico. Primero fundado en 2006, en abril de 2007 *Wikitecture* promueve una iniciativa en colaboración con *Wiki* para la experimentación de nuevos procesos de diseño, un proyecto llamado “Wikitecture 2.0: Proyectando la arquitectura de la colaboración del proyecto arquitectónico”. Derivado de las aplicaciones de la Web 2.0, esta iniciativa de redes descubre un nuevo reto: “¿Puede un campo tan subjetivo como la arquitectura o el diseño ser beneficiado por este paradigma de inteligencia colectiva?”¹⁶



Abajo izquierda: Página de Internet de *Wikitecture*. Arriba izquierda: Serie de fotos de la Isla de Arquitectura de *Wikitecture 2.0* y *Wikibuild*. Derecha: Cuadro de mandos para permitir el uso interactivo en el mismo proyecto en *Second Life*. Fuente: Página de Internet de *Wikitecture*.

Wikitecture 2.0 explora cómo se pueden generalizar nuevos co-agentes de diseño en el campo de la arquitectura. El objetivo es reforzar y promover la viabilidad de la participación en el diseño del proyecto arquitectónico en la práctica profesional. Para los creadores de *Wikitecture*, cada diseño es valioso y cuanto más diverso, mejor. Asimismo, el conseguir un diálogo creativo entre la práctica de la arquitectura y la interactividad digital es lo que *Wikitecture* intenta al adjuntar al campo un modelo experimental de metodología de diseño, siempre abierto y en continua renovación.

Dentro del estudio, un grupo de arquitectos compiten para un proyecto en una “isla de la arquitectura” en *Second Life*. Los arquitectos de la vida real en *Second Life* (RLASL) estudian métodos de diseño interactivo operando desde un programa llamado *Wikibuild*. Los RLASL tienen una cuenta de *Wikitecture* en Flickr con fotos y comentarios sobre el proceso de diseño¹⁷. El proyecto más votado por todos los colaboradores será el seleccionado para ser construido en la isla.



Serie de fotos de la Isla de Arquitectura de *Wikitecture 2.0* y *Wikibuild* en la cuenta *Flickr*.

Los socios *Wiki* no intentan subvertir los mecanismos del diseño tradicional de la arquitectura; prefieren encontrar un modo alternativo para reforzarlos. Arquitectos y no arquitectos integran elementos de geometría sencilla o Prims (e.g., cubos, esferas, toros...) en el espacio virtual del esquema del proyecto. Mientras interactúan, pueden modificar cualquier cosa que no les guste o que piensen que está todavía desajustada en relación al diseño del resto. La escasez de Prims obliga a cada uno a limitar sus operaciones en el proceso de diseño cooperativo. Los diseñadores tienen que inventar estrategias para producir una aportación enérgica de diseño a pesar de la disponibilidad reducida de medios. Para facilitar cierto control de gestión, *Wikitecture 2.0* despliega diferentes tipos de especializaciones. Ayudado por una guía de comandos, cada autor puede permitir o no a otro agente compartir, mover, copiar o incluso vender elementos que ha introducido en el diseño anterior.

Aunque los esfuerzos de *Wikitecture 2.0* para llevar la calidad arquitectónica un paso más adelante, en términos de proceso de diseño, el proyecto participativo de *Wikitecture* sigue unas normas que son consideradas todavía controvertidas. Como

sistema de código abierto, implica una democracia abierta pero regulada, de algún modo, en una manera conservadora debido a la necesidad de controlar los distintos elementos del ensamblaje arquitectónico. Por tanto, todavía quedan dudas de si el modo de consenso de *Wikitecture* puede garantizar la calidad de la realización arquitectónica o si a modulación por bits de cada entrada de diseño contribuye a facilitar la participación interactiva así como la réplica productiva en el proyecto arquitectónico.

PUBLICACIÓN

¿Cómo será la arquitectura de la escuela de arquitectura global?¹⁸ El trazado de los modos actuales de concursos y cooperaciones arquitectónicas localiza el ámbito más creativo en el escrutinio de los laboratorios experimentales de las principales escuelas de arquitectura de cada continente. La página de Internet *Archinect* lanza la iniciativa *The Archinect School Blog Project*¹⁹ para ofrecer una ventana para ver, casi en tiempo real, los incubadores de ideas de un currículum mundial del taller de proyectos. Reúne bitácoras de estudiantes que registran el estado del pensamiento y experimentación arquitectónica así como publican online todas las nuevas ecologías digitales de diseño.



Pantallazo de *The Archinect's School Blog Project*.

La simultaneidad triple de la bitácora —la de archivo, medio de comunicación y publicación— mueve el diseño del proyecto arquitectónico en el espacio de información que, por su parte, distribuye técnicas de los nuevos medios en el proceso de la producción arquitectónica. En esta línea, la publicación digital representa el desafío más fronterizo para la arquitectura avanzada, según Hilary Ballon, “porque se están desarrollando nuevas herramientas de investigación y nuevas formas de conocimiento en formatos digitales que necesitamos entender, aprender de ellos y evaluar”²⁰.

La bitácora *Archinect* enlaza escuelas, espacios de concursos y una multiplicidad de iniciativas. Facilita redes de usuarios para compartir inquietudes y evaluar estrategias para ocuparse de la innovación en la educación y la práctica arquitectónica en el mundo entero. Al “[crecer] con los medios digitales en red como un factor de la vida”²¹, los estudiantes de arquitectura exploran incansablemente enlaces entre las ideas emergentes y la rápida diseminación de la información global. La bitácora sirve como una plataforma cultural para compartir y actualizar las preocupaciones arquitectónicas así como ciertas cualidades de diseño, mientras los estudiantes están ocupados construyendo sus asambleas cibernéticas de arquitecturas intermitentemente. Finalmente, la continua colección del usuario de paradigmas y redes arquitectónicas a través de la bitácora despliega tanto una carta de presentación como un espacio de demostración de una comunidad infotecnológica todavía sin explorar pero sin desestimar.

CONCLUSIÓN

El modo Web 2.0 está transformando el espacio experimental de la producción arquitectónica. Los arquitectos se están volviendo cada vez más especializados en procesar la información. Visualizan sus últimas arquitecturas y traducen sus últimas preocupaciones arquitectónicas en soluciones articuladas en una manera nunca vista antes, aunque, al final, acaban siendo muy similares debido a la permeabilidad de la Red. Los tres casos de estudio mostrados a lo largo de este artículo iluminan algunos de esos cambios en el proceso del proyecto arquitectónico en relación a la Red, como modos interactivos de imaginación, evaluación y conocimiento de la arquitectura.

Un instrumento para innovar la arquitectura, el concurso arquitectónico, puede mejorar la producción arquitectónica no sólo a través de la competición sino también a través de una colaboración y una publicación más amplias. La definición clásica

del concurso de arquitectura como una institución diseñada para la distinción exclusivista no perdura sin hacer frente. Sin embargo, debido al aperturismo del modo Web 2.0, ¿es que el concurso arquitectónico ha de ser ahora totalmente abierto? Y, si aceptamos que sea así, ¿cuáles serían las condiciones para instituir ese tipo de concurso? Como vemos en el primer concurso de *Second Life*, los organizadores, los participantes y los visitantes de la página de Internet se comportan como ciudadanos info-tecnológicos, capaces de diseñar, concursar, comparar, evaluar y decidir lo mejor para su “segundo” entorno, avanzando entre el mundo real y virtual. El progreso del campo de la arquitectura se está apoyando más y más en la conciencia colectiva desde que la Red es un móvil para promover esta iniciativa abierta. Sin duda, el público en red podría ser más penetrante y coherente con lo que la arquitectura debe ser en relación con las condiciones contemporáneas del día a día, en las cuales se implica la práctica.

El espacio de la innovación arquitectónica se desarrolla simultáneamente con las interacciones cotidianas de los usuarios entre sí y con las tecnologías digitales. Las acciones tanto personales como interpersonales están siendo transformadas por “la desespacialización de la Red de la interacción”²² (esto es, de la interacción cara a cara) y canalizadas a través de “la interconectividad del espacio y de la espacialidad de la red”²³. Los nativos digitales practican la arquitectura apoyándose en el ciberespacio, de la misma manera que escogen, juntan y componen su información. Esto es, desarrollan tanto aspectos cognitivos como funcionales en su marco mental que, a su vez, se transmiten y se pueden detectar desde la Red (arquitectura persuasiva). De hecho, aquellos ensamblajes cognitivos sostienen la compleja metodología mediante la que acometen el diseño de su arquitectura. ¿Hasta qué punto *Wikitecture* permite la participación pública abierta en el proyecto arquitectónico? En ese caso, el cuadro de operaciones para co-diseñar está todavía lejos de ser un medio para agrupar conceptos y modelos arquitectónicos sofisticados. El software es todavía precario, aunque es un primer paso que abre un campo de investigación fascinante sobre la colaboración online en el diseño arquitectónico.

Y, finalmente, ¿quiere realmente la gente participar y compartir sus visiones arquitectónicas? La Red pasa a ser el espacio donde la sociedad parece estar viviendo un nuevo futuro que, en cambio, parece ser actualizado por la interconectividad de inteligencias inagotablemente renovadoras. En la Red, interconectar significa publicar. Y la publicación online lleva a los arquitectos (y no

arquitectos) a tratar con los nuevos medios. Por tanto, la ciudad contemporánea demanda un reconocimiento actualizado de lo público, como una respuesta colaboradora necesaria para el diseño y la evaluación de los espacios urbanos y las arquitecturas. Con el fin de comprometer las tecnologías de la construcción con la red emergente de las colaboraciones arquitectónicas y, por tanto, de la imaginación interactiva de los concursos de arquitectura, la arquitectura debe someterse a una re-organización real-virtual, que significaría proyectar el espacio público online de la producción arquitectónica, esto es, el parlamento cibernético de la arquitectura.

NOTAS

- 1 Jemtrud, Michael. "New media and the architectural imagination". *Architecture and ideas* 1, v. 5, (2005): 40-45.
- 2 Mark Wigley interpreta: "El realismo viene de sostener todos los sentidos al mismo tiempo en un asalto sinfónico. [...] El espacio en continua expansión de este mundo paralelo no es simplemente aquel de las arquitecturas idealizadas representadas en la pantalla sino el espacio definido por la completa ocupación de los sentidos". Wigley, Mark. "Game Space: Videogame, or the complete occupation of one's senses." *Domus* 883 (2005): 60.
- 3 Las primeras cuatro versiones en, "Sim City". *Verb: architecture boogazine* v. 3 (diciembre 2004): 42-43. La quinta versión, SimCity Societies: <http://simcity.ea.com/>
- 4 Página de Internet de SIMCity: <http://simcity.ea.com/>
- 5 Latini, Antonio. "Ambiente urbano: logiche evolutive ed eteronomia disciplinare". *Via* 23, v. 6 (septiembre 1992): 58.
- 6 Heseltine, John. "Beyond survival". *Plan Canada* 2, v. 44 (verano 2004): 15.
- 7 Fecha considerada por la convergencia de distintas info-tecnologías. Por entonces, Internet es superada por la Red Digital Universal. Saéz Vacas, F. "Futuros ingenieros híbridos". *BIT* 144, (abril-mayo 2004).
- 8 Schaedler, Tino, y Michael J. Brown. "Architects can learn much from the design techniques of Hollywood". *Blueprint* (London, England) 256 (julio 2007): 80.
- 9 Lyall, Sutherland. "The games architects play", *Architects' journal* 6, v. 212, n. 1 (July 2000): 46.
- 10 Página de Internet de SL Award: <http://www.sl-award.com/sl-award.php?method=presse>
- 11 Ibid.
- 12 Ibid.
- 13 Ibid.
- 14 Ibid.
- 15 Ibid.
- 16 Página de Internet de Wikitecture:
<http://studiowikitecture.wordpress.com/2007/04/15/wikitecture-20-designing-the-architecture-of-architectural-design-collaboration/>
- 17 <http://www.flickr.com/photos/studiowikitecture/>
- 18 "What will be the architecture of the global university?" Taylor, Mark C. "De-signing the Sim-City", *Any* 3, v. 1 (noviembre-diciembre 1993): 11.
- 19 Página de Internet de Archinect: http://www.archinect.com/schoolblog/entry.php?id=37909_0_39_0_C
- 20 Ballon, Hilary. "Editorial: the next frontier". *Journal of the Society of Architectural Historians* 2, v. 65, (junio 2006): 164-165.
- 21 Ito, Mizuko. "Introduction", en *Networked Publics*. Cambridge: MIT, próximamente en 2008.

22 Mitchell, William J. *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1995: 10.

23 Varnelis, Kazys, and Anne Friedberg. "Place: Networked Place", en *Networked Publics*. Cambridge: MIT, próximamente en 2008.

LABORATORIO LIVE MEDIA, WEB 2.0 Y LA NECESIDAD DE TRANSMISIONES ESTRATÉGICAS Y FLUJOS DE IMAGEN EN DIRECTO

Andrew Colquhoun y María de Marías
(Laboratorio Live Media)

ANTECEDENTES DE LABORATORIO LIVE MEDIA

Empezamos a trabajar juntos en Londres en 1998 como Dogon Efff, con la idea de explorar “live vídeo o vídeo en directo en Internet”, o propiamente referido: “livestream” vídeo (y en relación al nombre, los Dogon son una población de Mali, y Efff es un acrónimo de “Electronic”, “freedom”, “freedom”, “freedom”).

En 2000, realizamos la instalación Protocolos de Experiencia: *una instalación vídeo livestream* para la Capella de Barcelona.¹ En 2001 coproducimos Teatro Virtual para el teatro Municipal de Barcelona Mercat de les Flors.² En 2003 conceptualizamos y dirigimos Transversal Telemático: *Surfing la bomba informática* ³. Transversal Telemático fue una “extranet” que agrupó once ayuntamientos de Catalunya (en el nordeste de España), seis teatros y 170 artistas – músicos, poetas, bailarines, artistas visuales, personal de televisión, compañías de teatro, arquitectos, artistas de performance, diseñadores, vídeo artistas, psicólogos, sociólogos – todos ellos comunicando y recibiendo audio y vídeo en vivo a través de una “extranet de medios livestream”.

Aquí hemos de clarificar que el concepto “extranet” no es nada nuevo, mucho más comúnmente asociado con el ámbito corporativo que con la cultura. Por ejemplo podemos describir la red de cajeros ATM de un banco, o la red que enlaza un grupo de bibliotecas como extranets.

Además de Transversal Telemático en 2003 también iniciamos un segundo ciclo de Teatro Virtual titulado “Laboratorio Online”, esta vez en coproducción con el CICV- Centre International Création Vidéo, Fondation Pierre Schaeffer, de Montbéliard, Francia, reconstituido actualmente como Ars Numerica.⁴

En 2005 y en colaboración con el Centro Multimedia–Centro Nacional de las Artes–CENART en México DF, empezamos a investigar las posibilidades de una “Extranet

para la cultura digital”. Esta investigación nos ha llevado al establecimiento de Laboratorio Live Media.

¿DÓNDE SE UBICA LABORATORIO LIVE MEDIA?

Nuestro sitio web es <http://www.lab-livemedia.net>



Fig.1. <http://www.lab-livemedia.net> (page access 21.07.2007)

En agosto 2007 estaremos en México DF trabajando con el Centro de Investigación Intermedia de la Universidad Autónoma Metropolitana-UAM Azcapotzalco, en la Casa de la Primera Imprenta de América, en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Y a partir de Octubre nos situaremos en el Sitges Centro de Diseño. Un equipamiento del ayuntamiento de Sitges, una población costera a 30 minutos al sur de Barcelona.

LABORATORIO LIVE MEDIA ASUME LA PRESENCIA DE TRES CORRIENTES EN INTERNET:

La primera corriente se refiere a la nueva generación de aplicaciones de red que están transformando el modo en que accedemos y usamos Internet. Por “aplicaciones de red” entendemos: blogs, Skype, IPTV, AJAX⁵ y tecnologías basadas en Flash como Adobe Flex⁶, Adobe Integrated Runtime (AIR)⁷ y Microsoft Silverlight⁸. Un ejemplo de Silverlight es Tourning Pages de la British Library. Esta “Rich Internet Application” nos permite navegar a través de los libros más famosos de la British Library: como el cuaderno de trabajo de William Blake o el manuscrito iluminado de los evangelios Lindisfarne del s. VIII.

La segunda corriente se sitúa en la convergencia entre el Internet actual y dispositivos de telecomunicación para la creación del “Internet Extendido de los dispositivos múltiples”.

La tercera corriente apunta al desarrollo de la Web Semántica, ahí donde la información, feeds de data y otros flujos encuentran sus destinaciones correctas a través de redes de agentes inteligentes de software. Los principales objetivos de la Web Semántica fueron manifestados por Tim Berners Lee en Septiembre 1998: incluyendo la necesidad de “expresar vida real” y de ser “una base de datos global” donde “las máquinas pueden participar y ayudar”.

Dentro de los contextos de estas corrientes, evoluciones y nueva madurez de Internet, Laboratorio Live Media se propone investigar nuevos modos de confrontación, colisiones y confluencias entre entornos “online” y entornos “offline”.

Por “online” nos referimos a los actos de transmisión y comunicación. Por “offline” nos referimos a la zona de telepresencia en un espacio físico o entorno.

Estas corrientes aparte, Internet continúa siendo un espacio transformativo, con una evolución subyacente que va de HTML al XHTML Strict, a XHTML1.1 y “XHTML Mobile Profile”, hasta “XHTML2.0”... que quizás acabe apelándose “HTML5”.

PARA SER INCLUSIVO DE ESTAS CORRIENTES DE INTERNET:

Queremos dar acceso a una infraestructura de vídeo livestream y poder ofrecer esta plataforma tanto en Windows Media como Flash Vídeo.

¿Porqué vídeo livestream?

Cargar archivos de vídeo en la Web es una cosa, y es algo que todos sabemos donde hacerlo y cómo hacerlo. Sin embargo producir un estandar robusto y profesional de transmisiones vídeo livestream es todavía un modo de comunicación exclusivo.

Nuestra intención es conjugar esta infraestructura de vídeo online con el desarrollo de un tablón de anuncios de actualización constante. Básicamente, incorporando un “feed parser” y un “agregador”⁹ dentro de un sistema de sindicación ATOM o RSS, podemos llegar a crear una serie de “canales” feed.

Un ejemplo de un tablón de anuncios de este tipo es Newsmap (<http://www.marumushi.com/apps/newsmap/newsmap.cfm>). Newsmap es un reflejo visual del “paisaje” de Google News. Observad los diferentes colores de la interfaz que enmarcan las diferentes secciones de noticias: como “world”, “technology”, “health”.

Igualmente queremos referirnos a unos proyectos que para nosotros muestran las líneas creativas potenciales de Laboratorio Live Media.

El primero es la documentación en línea en Tate Online de la instalación de sonido de Bruce Nauman “Raw Materials” realizada para el Turbine Hall de la Tate Modern en Londres, en 2004. A través de una combinación de Flash, Streaming Media, y la dinámica original propuesta por Nauman de “caminar a través de bandas de sonido” re-enmarcada en un “surfing a través de bandas de sonido”, podemos seguir, explorar y encontrar yuxtaposiciones de voces y textos en un nuevo entorno online.

Otro proyecto es “D-Toren” (<http://www.d-toren.nl/site>), del Studio NOX de Lars Spuybroek para la ciudad de Doetinchem en Netherlands. Consiste en una torre interactiva de 12 m. de altura, un sitio web accesible a todo usuario y un cuestionario abierto a cien personas por año:



Fig.2. D-Toren.

Para NOX “D-Toren es una aleación compleja de diferentes medios, donde la arquitectura es parte de un sistema mayor de relaciones interactivas. Es un proyecto donde lo intensivo (sentimientos, cualia) y lo extensivo (espacio, cantidades) cambian sus respectivos lugares, donde la acción humana, color, dinero, valor y sensaciones, todo se convierte en entidades networked”.¹⁰

También queremos mencionar el proyecto “Suspensión Amodal” de Rafael Lozano Hemmer.

La constante dentro de todos estos proyectos es un interjuego entre online y offline.

ANTES HEMOS SUGERIDO QUE INTERNET ES UN ESPACIO TRANSFORMATIVO. EN EL CONTEXTO DE NUESTRA INVESTIGACIÓN PARA LABORATORIO LIVE MEDIA:

Vemos la emergencia de Web2.0 como el momento en que la Web se establece como un entorno de comunicación viva, en directo.



Fig.3. “Lou Reed en la Cumbre Web2.0 muestra su ira a los tech-geeks con su continuo blogging, messaging y chatting.”¹¹

Web 2.0 expresa la frecuencia de transición de una web de páginas HTML, a un Internet vivo y Extendido de dispositivos múltiples. Esta emergencia fue registrada por el Vicepresidente de Ingeniería de Google Adam Bosworth en 2005. Bosworth escribe:

“La presencia está en el aire. La movilidad, la banda ancha e Instant Messaging están transformando la Web en un sistema en tiempo real. La presencia en tiempo real lo cambia todo y nos lleva a pensar en modos de comunicación mucho más ricos dentro de las comunidades. Va a ser fascinante ver como estas tensiones se juegan, en concreto, la tendencia ascendente de gente trabajando en conjunto, colaborando y comunicando a través de la Web más y más en modos de tiempo real.”¹²

LA DECLARACIÓN DE BOSWORTH “LA PRESENCIA ESTÁ EN EL AIRE”, NOS LLEVA A UNA CUESTIÓN CLAVE:

¿CÓMO LA WEB ESTÁ SIENDO CONSTRUIDA EN SU NUEVO ROL DE ENTORNO VIVO DE COMUNICACIÓN, Y CÓMO LOS SUBSECUENTES NUEVOS MODOS DE PRESENCIA TELEMÁTICA ESTÁN SIENDO DISTRIBUIDOS?

DENTRO DE WEB 2.0 VEMOS DOS FORMACIONES DE COMUNICACIÓN EN DIRECTO:

La primera corresponde a la determinación por parte de los medios corporativos de absorber modelos Web 2.0 de “contenido generado por el usuario”. Los ejemplos aquí son: la adquisición de MySpace por News Corporation, o el modelo de CBS Digital Media de convergencia broadband/broadcast, que posibilita cargar contenido “non-disruptive” del usuario para ser incorporado de forma fluida en las transmisiones en directo de noticiarios.

La segunda forma de comunicación en directo la vemos en la organización de una “Multitud Networked” a través de los “sitios de red social” o Social Network Sites tales como MySpace, Facebook, Flickr y Stickam.

Para explicar la noción de Multitud Networked diremos que “Multitud” es un término de Spinoza desarrollado en un sentido político por Michael Hardt y Toni Negri en sus libros *Empire* (2001) y *Multitude* (2004) y se refiere a la población del mundo dentro de una red de trabajo. Nuestra referencia de “multitud networked” la tomamos de la socióloga italiana de los medios y la cultura Tiziana Terranova en su libro *Network Culture*.

Sin embargo la mejor manera de explicar la “multitud networked” quizás sea con el sitio web Stickam.

En palabras del blog tecnológico Web.2.0 “Techcrunch”, Stickam tiene como objetivo proveer un servicio Rich media a bloggers profesionales siendo promocionado como “la herramienta todo en uno”¹³. Stickam tiene como lema: “express yourself”; es “full technology”, 100% Flash video, 15 frames por segundo, audio, interactividad completa.

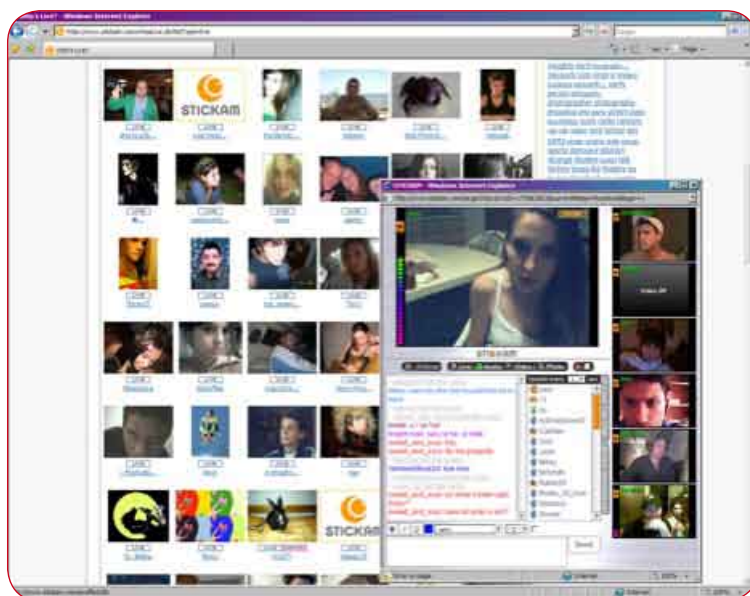


Fig.4. <http://www.stickam.com> (page access 3.01.2007)

Terranova escribe:

“Una multitud de simples cuerpos en un sistema abierto carece por definición de centro y de líder. No hay una estructura singularizada que pueda ser manipulada o atacada: la llana multiplicidad de interacciones no lineares, bucles feedback y mutaciones hacen que el comportamiento de dichos sistemas sea muy difícil de analizar [...] (incluso la simple actividad de observarlos los altera).”¹⁴

Otros ejemplos de como las aplicaciones de red están creando nuevas redes comunicativas y distributivas incluyen la aplicación “micro-blogging” “Twitter”¹⁵. Twitter permite enviar mensajes de texto de un máximo de 140 caracteres a través de Instant Messaging, SMS, email o la Web, y acceder a “Tus Twitters” siempre que quieras y ahí donde quieras.



Fig.5. <http://twitter.com/jfreire> (último acceso 11.07.2007).

“Jaiku.com”¹⁶ es otra aplicación micro-blogging, pero más compleja que Twitter.

Para vídeo, fotografía y mensajes de chat tenemos <http://www.kyte.tv>. Aquí el efecto de trabajo en red crea flujos de vídeo interactivo o canales de vídeo de mensajes cortos.

Con estas nuevas aplicaciones de red, percibimos la habilidad de acceder y recibir información a través de Internet desde cualquier lugar, en cualquier momento, y sobretodo desde cualquier dispositivo inteligente. Ahora estamos siempre online.

Pero hemos de cuestionarnos: ¿qué se está generando, organizando y construyendo desde estos flujos de comunicación “siempre on”? ¿Es el significado que experimentamos o su flujo mediático? Ahora somos capaces de experimentar imágenes hasta el punto donde es imposible escapar a esas mismas imágenes. La comunicación se transforma en ruido y nuestros vectores primarios, la vida y la visión, están desconcertados y sobrecargados (overwhelmed). Ahora los flujos de imágenes y palabras nos siguen, actuando como bioarmas. Somos seguidos, posicionados, indexados, y entonces un segundo flujo de comunicación empieza a entrar y contaminar nuestros sentidos: los Google Ads.

Cómo escapar? Pronto la cuestión potencial ya no será sólo como “estar offline” sino como “estar off-offline”.

SI LABORATORIO LIVE MEDIA SE PROPONE INVESTIGAR “NUEVOS MODOS DE CONFRONTACIONES, COLISIONES Y CONFLUENCIAS”, NOS PREGUNTAMOS: ¿ES SUFICIENTE LA NOCIÓN DE COMUNICACIÓN O NECESITAMOS OTRA ESTRATEGIA QUE VAYA MÁS ALLÁ? EN SU LIBRO TRANSMETTRE (1997), EL ESCRITOR FRANCÉS RÉGIS DEBRAY COMPARA Y HACE UNA DIFERENCIACIÓN SIGNIFICANTE ENTRE COMUNICACIÓN Y TRANSMISIÓN.

Para Debray: *“Una transmisión toma su curso a través del tiempo (diacrónicamente), desarrollandose y cambiando en su acontecer. [...]En lo que concierne a las comunicaciones, el tiempo es externo... Pero en cuanto a la transmisión, el tiempo se aprecia internamente. La comunicación destaca por su brevedad; la transmisión por su prolongación. Los seres humanos se comunican, más raramente transmiten significado perdurable. El contraste es terminante entre la noción más cálida y difusa de la comunicación y la naturaleza militante, sufriente de la lucha por transmitir.”*¹⁷

Y Debray se pregunta: *“¿Cómo el objeto de estudio mediatizado se transmite con su significado, y cómo en su misma transmisión se constituye?”* y concluye: *“En suma, el arte de la transmisión, o hacer cultura, consiste en añadir una estrategia a la logística, una praxis a la techne, o en establecer una estructura y armar un léxico de signos y símbolos. Lo que persiste en el tiempo es el arte de la composición.”*¹⁸

Si además llevamos el pensamiento de Debray acerca de la comunicación y la transmisión, a la filosofía anterior de Henri Bergson, podemos decir que el acto de comunicación causa un vector lineal desde la posición “A” a la posición “B”, mientras que la transmisión (dada su naturaleza diacrónica) evoca a la vez una duración emergente y una transformación cualitativa del espacio virtual.¹⁹

DADAS LAS CONSIDERACIONES DE DEBRAY Y BERGSON: ¿PODEMOS ENTONCES DECIR QUE ESTA ACTIVACIÓN DE LA WEB2.0 SOBRE LA “MULTITUD NETWORKED” ESTÁ CREANDO TRANSMISIONES ESTRATÉGICAS DE SIGNIFICADO PERDURABLE, O POR EL CONTRARIO, ESTÁ LA “BIOARMA WEB 2.0 SIEMPRE ON” HACKEANDO, SEDUCIENDO Y DESPOLITIZANDO LA MULTITUD DE HARDT Y NEGRI?

SI LA SEDUCCIÓN Y UNA CIERTA DESPOLITIZACIÓN ES LA FRECUENCIA DE TRANSICIÓN DE LA WEB 2.0 HACIA LA WEB EXTENDIDA DE LOS DISPOSITIVOS MÚLTIPLES ¿CÓMO PUEDE EL “SIGNIFICADO” Y UN USO ESTRATÉGICO DE LA “TRANSMISIÓN” REDUCIR O TRANSGREDIR LA FUERZA DEL “EFECTO DE COMUNICACIÓN” WEB2.0?

Si volvemos al ejemplo de la D-Toren del Studio NOX, podemos decir que la fuerza o estrategia de este proyecto reside en una compleja disposición de espacios: urbano y virtual, escultural y actual. En esta complejidad espacial diferentes niveles de comunicación son posibilitados y reflejados en el tiempo y la duración.

De forma similar ha de decirse que Web2.0 también ha establecido un espacio estratégico. Como tal es la elaboración de un espacio complejo lo que puede posibilitar a Laboratorio Live Media la construcción de *transmisiones estratégicas de flujos de imagen en directo*.

PRIMERO DE TODO LABORATORIO LIVE MEDIA HA DE PODER INVOCAR UNA MULTIPLICIDAD DE ESPACIOS:

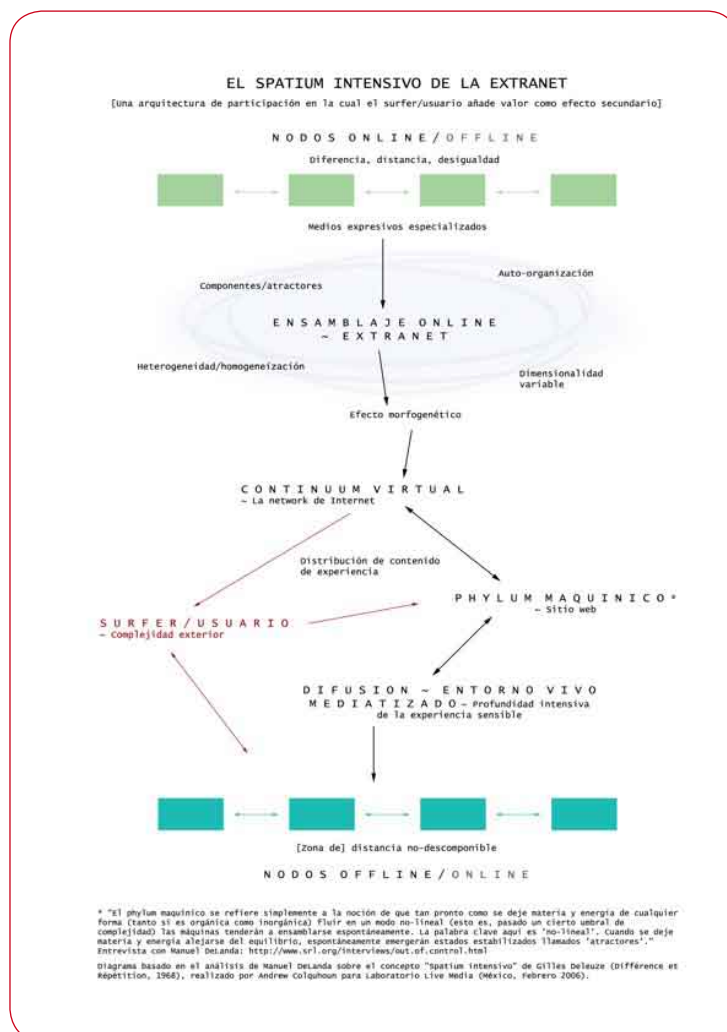
UN ESPACIO ANTROPOLÓGICO – UN ESPACIO INTENSIVO Y DISTRIBUTIVO PARA LA CREACIÓN – UN ESPACIO DE RECURSOS Y FORMACIÓN – UN ESPACIO DE EVENTOS ARTÍSTICOS Y CULTURALES

Socialmente nos referimos a un espacio Antropológico. Filosóficamente nos referimos a un espacio conceptualizado como *Spatium* Intensivo.

Para el filósofo francés Pierre Lévy, el espacio antropológico se compone de cuatro espacios: la tierra, el territorio, la mercancía y el espacio emergente del conocimiento. Son mundos coexistentes vivos. Para nosotros constituyen el espacio exterior que envuelve el campo operativo de Laboratorio Live Media.

El *Spatium* Intensivo es el término asignado a la zona creativa de la Extranet. Irreducible a conceptos y abierto a ideas, el *Spatium* Intensivo “actualiza conexiones” e inicia apariciones en el sentido de producciones o emergencias desde el campo total (esquema, magnitud, materia, designación).

PERO ¿PORQUÉ NO DISCUTIR LAS COMPLEJIDADES DEL RIZOMA BIEN CONOCIDAS EN LA TEORIZACIÓN DE GILLES DELEUZE Y FÉLIX GUATTARI EN SU LIBRO “MILLE PLATEAUX”(1980)?



m Intensivo se refiere a la experiencia y a la intensidad de la experiencia. Substancialmente el rizoma es una descripción perfecta de la World Wide Web, mientras que el *Spatium* Intensivo aporta un carácter positivo de profundidad para la determinación de conexiones ideales y relaciones diferenciales.

Substancialmente el rizoma es la descripción perfecta de la World Wide Web, mientras que el *Spatium* Intensivo se refiere a la experiencia y a la intensidad de la experiencia, aportando un carácter positivo de profundidad para la determinación de conexiones ideales y relaciones diferenciales.

El diagrama *El Spatium Intensivo de la Extranet* ha sido elaborado a partir del libro *Intensive Science and Virtual Philosophy* de Manuel Delanda (2002)²⁰ y específicamente de sus anotaciones sobre la concepción del "*spatium* intensivo" de Gilles Deleuze.²¹

Bien que podamos pensar el Spatium Intensivo en lo singular como *la profundidad intensiva de la experiencia sensible*, tal como ocurre en la mayoría de conceptualizaciones de Deleuze, el “*spatium* intensivo” recibe otras denominaciones que incluyen *phylum maquínico*, *continuum virtual*, *cuerpo sin órganos* y *plano de inmanencia*, dependiendo del proceso en curso. Nuestra intención ha sido utilizar estos diferentes momentos o procesos para construir la operatividad del *Spatium Intensivo de la Extranet*: online/offline, ensamblaje, distribución, difusión... La adición significativa al concepto de *Spatium* Intensivo es la de “súrfur/usuario” como “complejidad exterior”.

Con Laboratorio Live Media queremos implicar una nueva dimensión que, en palabras de Terranova, *envuelva las duraciones múltiples de entornos y formaciones culturales dispares*.²² Esta duración necesita ser “hackable”, “viral” y abierta a micro-ecologías, fuerzas materiales, velocidades, tactilidades y flujos de interconexiones intensivas.

Laboratorio Live Media quiere dirigir su acción a una “tercera fuerza”, una fuerza que genere *transmisiones estratégicas* y *flujos de imagen en directo*, que compitan por un lado con los “viejos medios” y su adopción de prácticas que emanan de la Web2.0, y que por otro lado recontaminen las diferentes micro-ecologías pertenecientes a la multitud networked.

NOTAS

1 http://www.dogoneff.org/main_protocols_es.html

2 <http://www.teatrevirtual-mercatflors.net>

3 <http://www.dogoneff.org/transversaltelematic/index.html>

4 <http://www.teatrevirtual.net> y <http://www.ars-numerica.net>

5 AJAX es un acrónimo ampliamente utilizado para “Asynchronous JavaScript y XML”.

6 <http://www.adobe.com/products/flex>

7 <http://labs.adobe.com/technologies/air>

8 <http://silverlight.net>

9 Ver <http://es.wikipedia.org/wiki/Agregador> y http://en.wikipedia.org/wiki/Feed_reader, “An aggregator or news aggregator or feed reader is client software that uses a web feed to retrieve syndicated web content such as weblogs, podcasts, vlogs, and mainstream mass media websites, or in the case of a search aggregator, a customized set of search results.”

10 Lars Spuybroek, *NOX Machining Architecture*, p.158, Thames and Hudson, London, 2004.

11 Imagen descargada de <http://www.flickr.com/photos/daveforrest/293570921>. El concierto de Lou Reed en la Web

2.0 Summit es comentado en http://www.sfgate.com/cgi-bin/blogs/sfgate/detail?blogid=19&entry_id=10782

12 http://www.adambosworth.net/archives/2005_03.html

- 13 <http://www.techcrunch.com/2006/02/14/pimp-my-blog>
- 14 Tiziana Terranova, *Network Culture*, p.104, Pluto Press, 2004.
- 15 <http://twitter.com>
- 16 <http://www.jaiku.com>
- 17 Régis Débray, *Transmitting Culture*, Columbia University: New York, 2000, pp.3-5.
- 18 *Ibid.* p.13.
- 19 Ver Henri Bergson, *Matter and Memory*, Zone Books, 1988, y Tiziana Terranova, *Network Culture*, pp.50-52, Pluto Press, 2004.
- 20 Manuel DeLanda, *Intensive Science & Virtual Philosophy*, Continuum: New York & London, 2002.
- 21 *Ibid.* pp.158-159.
- 22 Tiziana Terranova, *Network Culture*, p.135, Pluto Press, 2004.

TRANSNATIONAL TEMPS PRESENTA: Eco-scope

Andy Deck, Fred Adam y Verónica Perales



<http://terrancode.org/ecoscope>

EcoScope es un foro telemático que se ocupa de cuestiones medioambientales. Es uno de una serie de proyectos del colectivo artístico internacional Transnational Temps que incluye el medio ambiente, la participación pública y medios tácticos.

Es evidente que las soluciones de los diversos problemas ecológicos contemporáneos es más probable que emerjan cuando el público esté informado y, a la vez, haya adquirido práctica en la expresión de ideas acerca del medio ambiente. Por tanto, EcoScope está diseñado para combinar información y discusión. Su estructura indica la importancia de la participación en cualesquiera soluciones significativas que puedan imaginarse.

Aunque EcoScope se asemeja a algún programa informático gráfico para chatear ya existente, lo que lo distingue de los demás es el contexto que proporciona. EcoScope fuerza la visualización científica, la fotografía por satélite tomada a intervalos fijos, la fotografía de paisajes y el periodismo medioambiental para proporcionar un marco de conversación y descubrimiento.

Desde su fundación en 2001, Transnational Temps ha desarrollado diversas formas de arte mediático relacionado con el medio ambiente, la extinción, la conciencia pública y los límites del progreso tecnológico. Los miembros de Transnational Temps son artistas sin fronteras, trabajadores de la cultura dedicados a imaginar nuevos mapas y a encontrar rutas alternativas hacia el futuro.

ARTE TERRESTRE PARA EL SIGLO XXI

La creación de arte que se ocupe de la situación medioambiental contemporánea supone un reto. Los intentos de crear un puente que una arte y activismo a menudo se quedan cortos. Una vaga abstracción tiende a levantar sospechas entre los activistas, mientras que los entendidos encuentran defectos a casi cualquier arte que asuma un tono didáctico o informativo.

A pesar de los pronunciamientos teóricos de Theodor Adorno, entre otros, en el sentido de que la fusión del arte y el fin social está condenada al fracaso, Transnational Temps considera que la sostenibilidad medioambiental está fuera del campo de la experiencia estética. El arte está en cambio permanente, y el mundo del siglo XXI, que se está calentando, necesita un vigoroso movimiento multidisciplinario para inventar un nuevo sentido común ecológico.

Mientras que la mayoría de las instituciones culturales y mediáticas siguen sin prestar atención al deterioro del medio ambiente, Transnational Temps ha resistido esta huida de la ecología y reafirmado el innovador trabajo de los años setenta.

Como el Embarcadero en Espiral de Robert Smithson, que estuvo desaparecido bajo la superficie del Gran Lago Salado durante treinta años, el Arte Terrestre ha vuelto a emerger en el nuevo milenio.

Transnational Temps existe porque los problemas medioambientales mundiales exigen ahora más que nunca la cooperación humana. Las lecciones de la ciencia medioambiental no son sólo para los escolares. Un futuro de esperanza para el medio ambiente mundial en las décadas futuras dependerá de extender aún más la conciencia de los problemas medioambientales. Los medios técnicos para educar e informar a la gente acerca de las condiciones mundiales nunca han sido más abundantes.

Pero los esfuerzos para promover la cooperación internacional siguen estando eclipsados por la explotación comercial de los medios. Un número incontable de empresas impulsan un plan de acción espectacular que fomenta la distracción más que la acción.

Impidiendo una transformación de la conciencia están varias industrias y una cultura de mercancías cuyas prioridades se hallan en conflicto con los principales intereses de la vida en la Tierra. El sistema económico predominante, al no incluir en sus cálculos el valor del medio ambiente, ha llevado a una situación en la que el planeta está siendo destruido para mantener beneficios a corto plazo. ¡Esto es una locura!

Transnational Temps actúa, por tanto, en la encrucijada de crisis interrelacionadas. “El arte, en su expresión más importante”, escribió Marshall McLuhan, “es un Sistema Distante de Alerta Temprana en el que siempre puede confiarse para decir a la vieja cultura lo que está empezando a ocurrirle”. Uno de los desafíos más grandes para el artista consiste en hallar formas de hacer sonar una alarma que la gente no quiere forzosamente oír. La crisis forma una base inquietante para la experiencia artística, especialmente cuando es personal. Porque, al fin y al cabo, la sostenibilidad del medio ambiente no es el problema de otro, es un tema que puede ser sobrecogedor si no es compensado con el humor, la inspiración, la curiosidad y la esperanza. No es fácil abrir una discusión pública sobre estos temas. Pero empezar en algún sitio puede servir de ayuda.

Un tanto arbitrariamente, Transnational Temps emplea la tarjeta postal para invitar a la gente a participar. Los usuarios de EcoScope pueden crear fácilmente tarjetas postales electrónicas para invitar a otros a visitar la página. Crear tarjetas postales impresas también es una opción. Cada tarjeta postal es, en efecto, una instantánea del estado actual de la discusión. Luego las tarjetas postales dan una indicación de lo que cabe esperar cuando se visite EcoScope. Las tarjetas constituyen también una salida para la expresión creativa.

SISTEMAS EXTREMOS DE ENTRETENIMIENTO DOMÉSTICO

EcoScope inaugura una serie de Sistemas Extremos de Entretenimiento Doméstico que abandonan el “realismo” superficial de los videojuegos a favor del realismo tópico del tiempo atmosférico extremo, los glaciares que se derriten y las especies en peligro. Los Sistemas Extremos de Entretenimiento Doméstico aceptan el juego, pero rechazan la configuración pasiva del sistema convencional de entretenimiento

doméstico. Compromiso activo no debería significar aburrimiento extremo. El fin de Transnational Temps consiste en tratar cuestiones sociales críticas sin aburrir a la gente ni abrumarla con estadísticas deprimentes.

Si la comercialidad y el escapismo, que nos son familiares en los productos mediáticos, crean ciertas expectativas entre el público, como que las experiencias en línea deben ser entretenidas, así sea. EcoScope entretiene. A pesar de la gravedad del tema propuesto, EcoScope inyecta una dosis de diversión. Los usuarios pueden adoptar avatares gráficos como monos, delfines y tigres; o navegar por el canal desde el monte Kilimanjaro a los trópicos; u organizar una sentada en el borde de un agujero de ozono estratosférico.

A diferencia de las hazañas demasiado individualistas de los deportes extremos, los Sistemas Extremos de Entretenimiento Doméstico exploran las posibilidades de la colaboración. En los medios interactivos en línea de EcoScope, se reta a los espectadores a que se comuniquen. El control coercitivo que impregna las típicas ofertas mediáticas corporativas puede llevar a resultados más predecibles, pero los jóvenes, de modo especial, están deseosos de encontrar formas de subvertir y rodear esta aburrida regularidad. La participación de Web 2.0 está convirtiendo en obsoleta la “televisión de realidad” para una generación que prefiere hacer algo más que sólo mirar y escuchar.

Los Sistemas Extremos de Entretenimiento Doméstico difieren de los juegos en que no hay victorias artificiales que hallar. En muchos aspectos, las metas no están definidas. EcoScope promueve una situación textual propia de un escritor en la que los participantes proporcionan la mayoría del contenido de la página. Esta transparencia se ve compensada por un marco que es, por turnos, documental y periodístico. Ya que tanto los avatares como el escenario atraen la atención hacia un mundo físico en peligro, el discurso dirigido por el usuario es sutilmente inclinado hacia el análisis en vez de hacia la fantasía. El sistema de entretenimiento es, de ese modo, concebido de nuevo como un mecanismo para la resistencia en colaboración, una herramienta para huir de la virtualización de lo real.

SUPERPOTENCIA contra INDIFERENCIA

EcoScope es el último de una serie de proyectos artísticos mediáticos que comenzaron en 2001. Inspirado por el comentario del corresponsal del New York Times Patrick Tyler de que hay dos superpotencias que siguen existiendo – los

Estados Unidos y la opinión pública mundial – Transnational Temps comenzó a centrar su atención en las opiniones públicas sobre el medio ambiente. Haciendo presión en talleres, residencias y exposiciones, el colectivo ha desarrollado tanto un corpus de grabaciones como estrategias para presentarlas y distribuirlas. Desde eventos en Portugal, Uruguay, Grecia y los Estados Unidos, a Terranode 2005, celebrada en Francia, y Aqunode 2006, desarrollada en Turquía, Transnational Temps ha grabado muchas declaraciones y las ha incorporado tanto a montajes como a medios en línea. Estas actividades han llevado el arte mediático digital al paisaje y a la esfera pública. Ya que cada acontecimiento ha incorporado matices específicos del sitio, los temas han variado de un lugar a otro. Más que realizar entrevistas, se ha solicitado a la gente que discuta lo que le preocupa acerca del medio ambiente, si es que hay algo. Las grabaciones pueden oírse a través de los medios de flujo de datos en Terranode Radio (radio.terrannode.org).

EcoScope mantiene su interés en la superpotencia de la opinión pública, y como Terranode y Aqunode, anima a la gente a que exprese sus opiniones acerca del medio ambiente. Para fomentar el proyecto general de representación de actitudes globales hacia el medio ambiente, EcoScope también mantiene un archivo público de todas las discusiones que tienen lugar.

En algunos aspectos, EcoScope se asemeja a un micrófono abierto porque cualquiera puede utilizar la plataforma para decir cualquier cosa acerca de lo que sea, de manera anónima. La experiencia con interfaces en línea y abiertas de modo similar sugiere, sin embargo, que un convincente contexto interactivo puede llevar a muchas personas a realizar aportaciones reflexivas. Los canales temáticos fueron diseñados, por tanto, para sugerir temas pertinentes de análisis y debate.

CANAL DE DEFORESTACIÓN

En el Canal de Deforestación, las imágenes dinámicas de fondo representan sucesivos niveles de deforestación en Bolivia desde 1984 a 2000, tal y como fueron recogidos por las fotografías de los satélites de la NASA. La visualización a intervalos prefijados revela las limitaciones de observar de manera informal los cambios medioambientales. La facilidad con la que los humanos se acostumbran a los cambios, como la desaparición de los bosques, pone de relieve el valor de las fotografías y bases de datos como ayudas para la memoria. Sin embargo, ¿cuán bien puede una persona conocer un bosque viendo fotografías aéreas? La metáfora del “scope” (“escopio”) sugiere un instrumento que mejorará la visión. Pero una

forma de ver bosques con la ayuda de satélites no es un sustituto del conocimiento de un bosque estando en él o viviendo cerca de él.

La mayoría de los ciudadanos de las naciones industrializadas avanzadas, careciendo de experiencia sensorial directa, han perdido el contacto con la flora y la fauna en un prolongado alejamiento de la naturaleza. En esta época de ingeniería genética, resulta cada vez más difícil diferenciar lo natural de lo sintético. Para la mayoría de la gente, sus experiencias directas de naturaleza y vida silvestre son tan breves como limitadas. Incluso la palabra “naturaleza” evoca poco más que la nostalgia de una tierra inexplorada, una zona salvaje libre de los siglos de dominación y remodelación humanas. El contacto con otras formas de vida se ha reducido a una experiencia a través de intermediarios, una repetición óptica, un evento con fines demográficos colocado entre mensajes publicitarios. Si bien la televisión es una ruta inverosímil de vuelta a la naturaleza, el recurso a la tecnología para ayudarnos a comprender las complejidades de hábitats y ecología es casi universal.



El Canal de Deforestación y el Canal del Ozono exhiben imágenes tomadas por satélite. Opción más pequeña

CANAL FIX NEWS

Dado que el calentamiento global y otras condiciones atmosféricas, como la lluvia ácida, resultan difíciles de percibir, el periodismo podría hacer mucho para dirigir la atención hacia problemas críticos. Pero con demasiada frecuencia el periodismo que se ocupa de asuntos medioambientales en los medios dominantes ha carecido de persistencia y de urgencia. En lugar de reportajes de investigación, ha habido un incremento de programación de noticias ultra-sensacionalistas. La irregular

cobertura de noticias medioambientales ha sido ineficaz a la hora de movilizar comportamientos y cambios de política comparables al desafío del calentamiento global.

Al mismo tiempo, Internet ha facilitado el acceso a las noticias de carácter medioambiental. El Canal Fix News agrupa una amplia variedad de fuentes de noticias, y ofrece un titular con hipervínculo para cada artículo. Conecta a los visitantes con recursos que pueden utilizar para autoeducarse acerca del cambio climático, políticas medioambientales, especies en peligro, energía renovable e investigación científica. El Canal Fix News refleja acontecimientos de actualidad y brinda a EcoScope la cualidad de ser puntero y adaptable. Si bien no es rival en la calidad de producción para los auténticos noticiarios televisivos, esboza un noticiario alternativo actualizado en el que las noticias del medio ambiente son siempre el argumento principal.



El Canal Arregla las Noticias funciona en dos sentidos: los lectores pueden añadir nuevas noticias a la base de datos de Arregla las Noticias y comentar artículos ya existentes

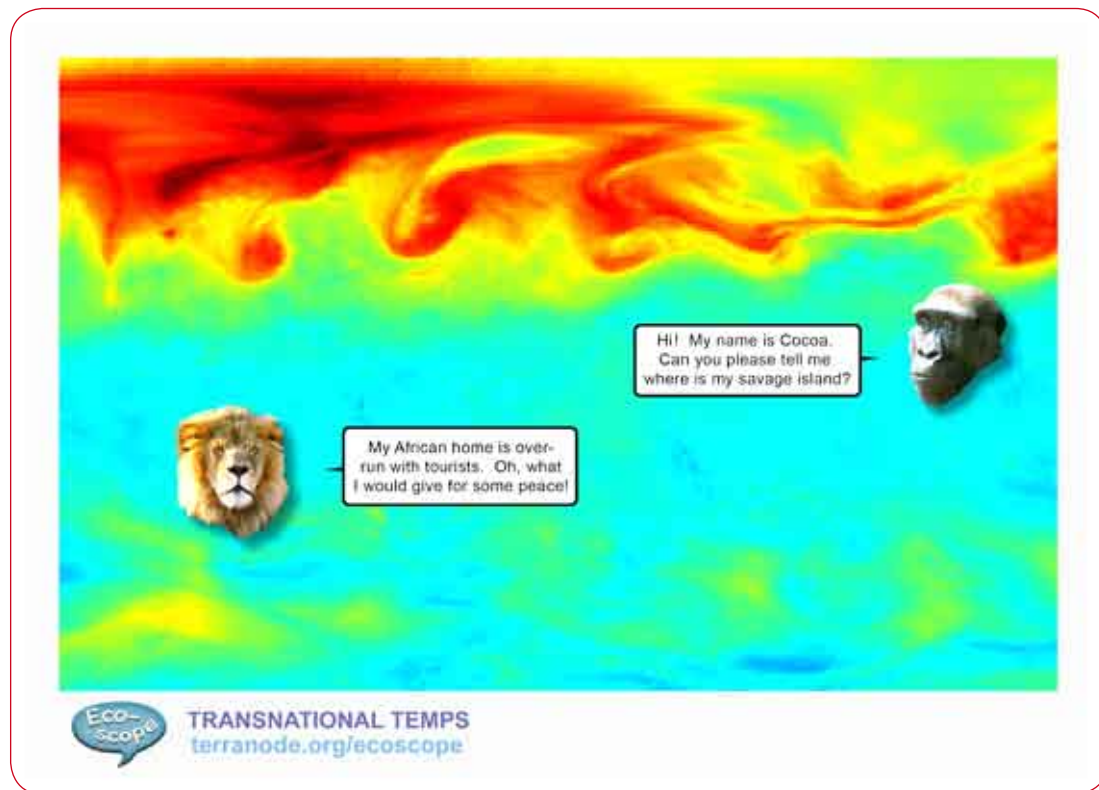
CANAL DEL OZONO

Durante décadas, la comunidad científica ha estado publicando conclusiones sobre una amplia variedad de preocupantes tendencias como el calentamiento global, los agujeros de la capa de ozono, la subida de los niveles de los mares, la deforestación, la extinción y el retroceso de los glaciares. De todo ello han resultado algunas actuaciones importantes, como el Protocolo de Montreal y una prohibición internacional de clorofluorocarbonos que dañan el ozono (CFC).

Cada día EcoScope produce automáticamente mapas utilizando nuevos datos sobre el ozono, de forma que discusiones que tienen lugar en el Canal del Ozono pueden superponerse a la visualización de los niveles de ozono de la atmósfera. Incursiones artísticas como ésta en la visualización científica pueden desempeñar un papel en la comunicación de conclusiones de investigación. Las imágenes del ozono son un recordatorio de la vulnerabilidad de la atmósfera de la Tierra ante las actividades humanas.

Por desgracia, cuando los científicos hacen sonar la alarma, ello no se traduce forzosamente en actuación política. En consecuencia, tender un puente que salve el vacío entre el conocimiento especializado y la conciencia pública se ha convertido en algo cada vez más importante.

El Canal del Ozono trata un problema de percepción asociado con cuestiones como el calentamiento global y el agotamiento del ozono. Ya que la experiencia directa del ozono atmosférico es imposible, los científicos utilizan instrumentos avanzados y modelos informáticos para comprender estos asuntos. Para quienes no son científicos el problema de la percepción se ve agravado por la mediación – y la distorsión descarada – de conclusiones científicas. La comprensión pública de las condiciones climáticas está influida por numerosos hechos acientíficos, como los esfuerzos de la industria para quitar importancia a los riesgos de la dependencia de combustibles fósiles. Esta laguna de percepción ha sido explotada durante décadas.



El Canal del Ozono: los valores de color azul y púrpura indican lo que a menudo se denomina un 'agujero' de la capa de ozono

Transnational Temps respeta el trabajo que científicos preocupados están realizando, pero cuando las repetidas advertencias de los científicos acerca del calentamiento global demuestran ser ineficaces en gran medida, se necesita una estrategia táctica mediática que complemente el enfoque convencional de la comunidad científica e inspire más pasión por los asuntos medioambientales. Crear entusiasmo por estilos de vida más sostenibles es una tarea de enormes proporciones que puede exigir nuevas prioridades y nuevos enfoques de la comunicación. Sin denigrar el valor de la investigación y las estadísticas, parece haber límites para la efectividad de un desfile inacabable de informes, conferencias y presentaciones bien intencionadas. Llenar bases de datos no sea probablemente la mejor forma de conquistar los corazones y las mentes de los no científicos.

Paradójicamente, la tecnología y la ciencia modernas han posibilitado un acceso sin precedentes a todo: desde el espacio exterior hasta el espacio subatómico.

Desde los satélites a los nanosensores, las prótesis perceptivas no han sido nunca tan sofisticadas. Y, sin embargo, la mayoría de los ciudadanos está lejos de tomar parte en las exploraciones científicas que tienen lugar más allá de las cercas y los cortafuegos de las universidades de investigación y los laboratorios privados. La privatización y comercialización de la información han introducido un mundo científico más cerrado. Con todo, la pasión de los enciclopedistas del siglo XVIII por compartir el conocimiento no se ha agotado del todo. La ciencia del clima merece reconocimiento por su transparencia. El Canal del Ozono es posible gracias a los datos gratuitos sobre el ozono atmosférico del Servicio Nacional de los EE.UU. de Información y Datos de Satélites Medioambientales.

SALUDOS DE ECOSCOPE

Hay todo un mundo que podemos ganar. Pero a veces parece que todo lo relacionado con el ecologismo esté marcado por la división y los titubeos. El tiempo de actuar decisivamente ya ha pasado. Las mesetas de hielo polar están deslizándose hacia el mar.

Si bien, hasta la fecha, han fracasado los esfuerzos para persuadir a suficientes políticos para que actúen racionalmente a fin de preservar el medio ambiente y desacelerar el cambio climático, sucesos como Ecomedia sugieren que algo del hielo discursivo de la esfera cultural está empezando a romperse. A medida que problemas como la sequía, el desplazamiento, la tierra cultivable y el tiempo atmosférico extremo amenazan con alterar radicalmente la condición humana, está convirtiéndose en evidente que es necesario enfrentarse con los problemas medioambientales. Transnational Temps tiene por fin estimular la discusión, hacer saltar fronteras pertinaces y desarrollar nuevas formas de compartir percepciones y actuar colectivamente.

¿Ha visto usted con sus propios ojos la crisis emergente del medio ambiente? Se necesita una nueva “coalición de los dispuestos” – una alianza de los millones de personas que ven más allá de las miopes prioridades de la comercialización de todoterrenos deportivos. Únase a científicos, artistas, activistas y ecologistas. Participe en esta nueva plataforma y aporte su perspicacia a las discusiones en curso. ¡Eche una mirada a través de EcoScope!

TRANSNATIONAL TEMPS

¡OKUPEMOS LAS MODELIZACIONES CIENTÍFICAS EN LA WEB!

“eco-cartografías compartidas”

El colectivo artístico neoyorkino S.W.A.M.P., realizó en el 2004 *Spore Project 1.1*, una obra que consideramos muy interesante en cuanto que hace alusión al efecto devastador que la economía mundial puede tener sobre los recursos naturales a nivel planetario. La idea es simple, se trata de conectar directamente el riego automatizado de una planta con el valor en bolsa de la empresa que la comercializa. Si la empresa tiene una actividad financiera positiva -creciente-, la planta recibe su riego, si la empresa pierde valor, la planta deja de recibir agua. Esta creación irónica pone el dedo sobre uno de los mayores problemas con los que la humanidad tiene que enfrentarse hoy, la incompatibilidad entre los intereses económicos de los mercados mundiales y la preservación del planeta. La falta de equilibrio entre la explotación y la renovación de los recursos debe visibilizarse, ambas acciones deben contemplarse como piezas indisolubles de un único elemento. *Spore Project 1.1* nos da una pista interesante en cuanto a las medidas que podemos tomar y que estén en nuestras manos, la reunión del uso de tecnologías de la comunicación combinado con los datos sobre el medioambiente y la representación del flujo de la economía mundial, puede ayudarnos a entender la relación aritmética entre las partes y ayudarnos en la búsqueda del equilibrio. Tenemos que hacer un uso de las tecnologías numéricas que contribuya a visibilizar este tipo de relaciones complejas, de manera que apoyen el aumento de nuestra percepción y no, como a veces ocurre, lo disminuyan. Es necesario reconectar al hombre con los recursos naturales de su espacio (limitado) de supervivencia, el espacio inscrito en los límites de la Vía Láctea.

La mayor parte de la humanidad no tiene más que una percepción superficial de nuestro entorno. Nosotros mismos podemos afirmar que en Occidente, carecemos de experiencia sensorial directa, hemos perdido el contacto con la fauna y con la flora y cada vez nos encontramos más lejos de eso que podríamos llamar natura. El propio nombre “natura” nos suscita la nostalgia por un espacio virgen exento de impronta humana prácticamente inexistente, puesto que desde hace milenios el hombre no ha cesado en el intento de dominar y remodelar el medio, considerándolo desde muy antaño, a priori, como hostil. Es evidente que en la Era de la

Contaminación a nivel molecular, es delicado hablar de “medio natural”, la mayoría de nosotros tiene una experiencia de los elementos y las formas de vida, limitada de manera muy estricta, reducida a la información que nos procuran los media, la cultura generalista vaga, las fuentes de “información superficial”.

Paradójicamente, la tecnología y la ciencia pueden proporcionarnos una exploración subatómica y cósmica de nuestro entorno, desde los nanocaptos hasta los satélites, las prótesis perceptivas del hombre no han sido nunca tan sofisticadas. Y a pesar de ello, estamos bien lejos de aprovechar tan sólo una parte del conocimiento almacenado en los archivos de tesis universitarias, proyectos de investigación o bases de datos de laboratorios privados. ¿por qué no estamos en condiciones de apropiarnos de este conocimiento y qué rol juegan los científicos en su divulgación? ¿qué formas puede tomar esta irradiación de saber y qué circuitos de distribución puede tomar? Podemos afirmar que si queremos supervisar la justa explotación de los recursos naturales y velar por una verdadera ecuación de equilibrio, tenemos inevitablemente que potenciar enlaces físicos e intelectuales con el medio ambiente.

A través de obras como la Enciclopedia de Diderot y d’Alembert se persiguió, no sólo el análisis racional del entorno, sino también el despliegue de las tecnologías alcanzadas para sembrar el camino hacia la Era industrial. Cada engranaje, cada herramienta, cada procedimiento, era descrito en sus más minuciosos detalles para asegurar la transmisión efectiva del saber. El conocimiento de los recursos con los que contaba la época era la clave del progreso hacia un futuro mejor. Hoy, los objetos que caracterizan el progreso son opacos, incomprensibles y están compilados bajo una carcasa insondable; los productos manufacturados y los servicios se han dissociado del medio. Vivimos en un mundo donde aparentemente, el producto ha perdido el enlace con la Materia Primera, con los recursos en su estado inicial (y no sólo el producto, nosotros también...).

En la eclosión de la modernidad, el espíritu de los enciclopedistas del siglo XVIII destacó en su voluntad por compartir sin restricciones lo aprendido, pero hoy la privatización y la mercantilización de la información compartimenta el mundo del saber. La enciclopedia de Diderot y d’Alembert despuntó por la fusión entre creatividad y ciencias en un intento de transmisión de conocimiento, es esa fusión la que necesitamos recuperar.



Encyclopédie Diderot, distribución genealógica de las ciencias y artes principales. (detalle, 1769)

A finales de los años 90, empezamos a oír hablar de prácticas transversales entre y Arte-Ciencia-Tecnología, algunas experiencias, como el festival Cibervisión organizado por el MedialabMadrid bajo la dirección de Karin Ohlenschlager y Luis Rico en 2002, trataron de reunir en un mismo espacio de diálogo la esfera de las prácticas artísticas contemporáneas con científicos de marcado carácter innovador en sus propuestas, ambos procedentes de ámbitos nacionales e internacionales. Este esfuerzo de diálogo transversal tiene la virtud de elevarse por encima de la habitual imagen mediática reductora del artista a “ludocientíficos” manipulando genes, o del científico a “biocreador” hacedor de seres vivos manipulados.

Cibervisión fue un proyecto ejemplar donde vimos relucir las sinergías renovadoras que se podían esperar de este tipo de apuestas. Pero este tipo de preocupaciones transversales no acompañan demasiado la trayectoria general del arte que insiste en explotar la imagen del artista y que necesita suplir las necesidades del mercado con la producción de objetos de arte comercializables.

Hace falta reconocer un nuevo modo de creación transdisciplinar que, fuera del circuito tradicional del arte y dentro de las áreas difusas de las prácticas artísticas híbridas, heredan del arte social de los años 60, Fluxus, Arte Póvera y se prolongan hasta un sector de artistas contemporáneos, que animados por el espíritu de sus antecesores, controla las herramientas de telecomunicación. Muy lejos del modelo de artista aurático, son más bien los colectivos los que conforman el *avant*

garde de la creación en las fronteras entre arte-ciencia-tecnología, activismo y ecología. ¿cual puede ser el rol de estos grupos sino desarrollar herramientas que permitan el acceso y la comprensión de un saber que nos pertenece a todos? A priori las prácticas artísticas contemporáneas en red que dominan la tecnología de telecomunicación forman una plataforma de acciones para abrir esta transdisciplinariedad tan deseada, hacia un público muy amplio.

¡OKUPEMOS LAS MODELIZACIONES CIENTÍFICAS EN LA WEB!

En este cruce entre Arte, tecnologías de comunicación y ciencia, Transnational Temps formuló en 2001 la propuesta de okupar en la web los datos sobre el estado de la capa de ozono en el polo sur, datos proporcionados de manera abierta por el satélite T.O.M. de la N.A.S.A. Se trata de “habitar”, de “asentarse”, en las representaciones gráficas -modelizaciones de datos- cohabitando sobre mapas interactivos con otros internautas con los que se abría el debate, se exponían causas y medidas y se buscaban soluciones.

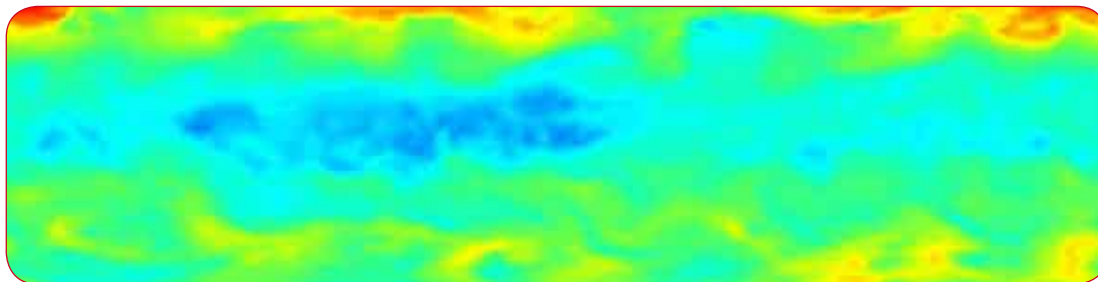
WANT DATA INSTEAD?
Select from the dates below to go to the FTP site for that information.

Spacecraft	Ozone	Aerosol	Erythemal UV	Reflectivity
 Earth Probe	1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005	1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005	1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005	1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005
 Meteor 3	1991 1992 1993 1994	**	**	1991 1992 1993 1994
 Nimbus 7	1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993	1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993	1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993	1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993

Acceso a las bases de datos de diferentes satélites de la NASA.
<http://toms.gsfc.nasa.gov>

Numerosas bases de datos públicas contenedoras de información enviada por satélites y otros tipos de captore, forman un *corpus* de datos sobre nuestro entorno, actualizado permanentemente. En el caso del satélite T.O.M., los datos públicos sobre el estado de la capa de ozono nos permitieron modelizar una representación

gráfica actualizada de la depresión de la capa de ozono en el polo sur. Los datos son públicos (siempre lo han sido) pero la interpretación de dichos datos no es evidente para una persona neófito en este tema, la simple interpretación gráfica de estos datos supone ya un paso adelante.



Ejemplo de modelización de la capa de ozono a partir de los datos FTP.

Tenemos que habitar estos datos por múltiples razones. La primera, es porque son el contexto de la discusión que pretendemos abrir, los usuarios se sitúan encima de la problemática sobre la que se debate, en ese espacio pueden confluír neófitos y especialistas, todos en un mismo nivel, todos sobre una plataforma democrática de diálogo. Otra de las ventajas es la de convertir estos espacios cartográficos en archivos educativos, al estar dotados de una memoria (uno puede revisar las discusiones acontecidas a lo largo del tiempo), las personas que tengan interés en el tema pueden visitar los enlaces y leer informaciones que otros dejaron en el pasado. Un tercer aspecto que refuerza la necesidad de habitar estos nuevos espacios resulta de la insólita posibilidad de okupar masivamente y a un mismo tiempo por una comunidad de internautas, ciertos datos que merecen un debate público. En este sentido, la propuesta de okupación de interpretaciones gráficas, imágenes satelitales, y otras representaciones en el espacio de internet, cobra un potencial muy interesante. No debemos olvidar el factor tiempo, no sólo podemos okupar las dos dimensiones de un plano, sino que también podemos sumar el elemento temporal que nos permitiría incluir “fenómenos” o procesos. Reunirse sobre la concentración de CO₂ que contamina el aire de las megalópolis del mundo industrializado o sobre la desembocadura de un río que vierte millones de toneladas de residuos tóxicos, es hacer acto de presencia para reclamar desde los media una atención mayor sobre estos puntos sensibles. Nosotros hemos acordado llamar a este tipo de asentamientos en línea “sit-in virtual”, en referencia a los

encuentros masivos de los colectivos en el espacio público. Este tipo de iniciativa colectiva debe tomar forma tanto en el espacio público como en el espacio numérico donde supone un nuevo modelo de resistencia propicio a la formación de redes organizadas de internautas. Estas nuevas redes podrían surgir en la confluencia de diferentes entradas de datos públicos sobre el proceso permanente de degradación de nuestro planeta, es incuestionable la urgencia de tratar el tema.



Ejemplo de un “círculo de discusión” sobre una imagen satelital de la desembocadura del Mississippi. El interfaz puede situarse sobre Google Earth u otra aplicación específica.

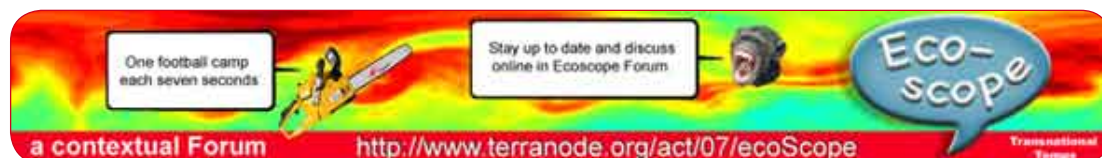
Es necesario que nos replanteemos la definición de espacio y arquitectura numérica para consolidar una visión ecologista de la arquitectura virtual edificada sobre datos reales del entorno. La creación de espacios digitales compartidos no debería elaborarse, -al menos no únicamente-, sobre metáforas vacuas (a veces incluso inapropiadas e inconsistentes), que reproducen apariencias superfluas y alejan nuestra atención del estado de lo real falseando nuestra percepción del mundo (Sims, Second Life), sino más bien sobre datos tangibles y concretos como el calentamiento climático o la contaminación molecular del agua. No se trata de

deprimir a la población con informaciones alarmantes en permanencia, pero sí de construir herramientas de comprensión, de análisis e intervención sobre cuestiones que ponen en peligro la supervivencia de las especies (incluida la nuestra), y que nos hacen conscientes de la repercusión de nuestras actividades sobre tierra que “consumimos”. Creemos que la aplicación de metáforas en la creación de interfaces digitales compartidas, es la piedra angular para la renovación creativa (y la extensión suplemental educativa) de los espacios digitales compartidos. Hoy en día, la tecnología nos permite habitar la representación de diferentes modelos contemporáneos de universos, o bien la interpretación gráfica de fenómenos o estados procesales, como podría ser el fenómeno de la progresiva deforestación de la Amazonia ¿no son estos buenos “lugares” sobre los que construir virtualidad?.

Ejemplo de un “sit-in” sobre el proceso de deforestación de la selva amazónica. Ecoscope “Earth Art Software para el Siglo XXI”

Nuestra última creación, Ecoscope, ofrece por primera vez la posibilidad a los internautas de apropiarse y situarse sobre este tipo de datos. Escosope invita igualmente al mundo científico a reflexionar sobre la reconfiguración de los protocolos de comunicación, transmisión y difusión de conocimiento. La

comprensión de los mecanismos de evolución de la biosfera junto con la integración de los avances tecnológicos como herramientas que facilitan dicho entendimiento y que propician el acercamiento al entorno físico, nos permitiría tal vez, hacer un cortocircuito en el aparentemente imparable proceso de degradación del mundo natural y de nuestra relación con él.



Fórum ecoscope

En un momento en el que los millones de internautas interconectados de países industrializados acaparan las herramientas emergentes de telecomunicación componentes de la web 2.0 como los blogs, los servidores de almacenamiento de imágenes y vídeos compartidos, herramientas de sindicación... es crucial poder despertar un sentido crítico y de intervención y acción social desarrollando herramientas compartidas que contextualice la información sobre el tema de la globalización y la brecha digital, ese abismo entre los países industrializados y los países pobres esclavizados por una economía de mercado sin escrúpulos. Este intento de evitar el hundimiento del planeta a través de la oKupación de datos, es decir a través de nuestra manifestación física en la representación virtual de lo que acontece, es una manera de apoyar como ciudadano del mundo una iniciativa de cambio a favor de la preservación de la biodiversidad y de un uso más inteligente y democrático de los datos y las tecnologías que se encuentran a nuestro alcance.

¡OKUPEMOS LAS MODELIZACIONES CIENTÍFICAS EN LA WEB!

ACERCA DE TRANSNATIONAL TEMPS

Transnational Temps es un colectivo artístico que se preocupa, ante todo, de la sostenibilidad medioambiental. Utilizando soportes electrónicos, contextos estéticos y acontecimientos que suceden en el ámbito público, Transnational Temps busca la participación del público a la hora de ocuparse de las cuestiones medioambientales. Fundado en 2001 por Fred Adam, Andy Deck y Verónica Perales, Transnational Temps ha acogido con gratitud aportaciones de ‘trabajadores eventuales’ de los

cinco continentes. Si bien cada nueva colaboración ha tenido una dimensión regional, los medios en línea han sido ampliamente utilizados para invitar a la participación y para proyectar la actividad del colectivo más allá de las fronteras. En consecuencia, es posible ver en línea varios proyectos de Transnational Temps. terrancode.org



Con Terranode y Aqunode, Transnational Temps ha solicitado diversas impresiones sobre las condiciones climáticas en un esfuerzo para representar las opiniones, de sentido común, del público. En ambos casos, la grabación y la presentación de estas opiniones tiende un puente entre el espacio público y al ámbito global de los medios interconectados. Todas las grabaciones de audio reunidas en varios países están ahora disponibles a través del flujo de datos de Internet en Terranode Radio. radio.terrancode.org



Dos obras anteriores tratan de la contaminación y la extinción respectivamente. Respondiendo a la sobreabundancia de basura que es arrastrada a la costa en numerosas playas, Iconsfactory utiliza iconos carentes de todo valor para contaminar las idílicas imágenes de fondo proporcionadas por sistemas operativos populares.



iconsfactory.com

artcontext.org/novus

Novus Extinctus brinda una visión crítica de la ideología del progreso técnico que dominó el boom de las “punto-com”. Compara la escasez de nombres de dominios con la creciente abundancia de nombre taxonómicos que caen en desuso debido a la extinción.

EcoScope es el producto de años de diálogo y diseño por parte de miembros de Transnational Temps; en especial de Fred Adam, Andy Deck y Verónica Perales. Andrea Parthemore contribuyó a la producción. Alex Spyropoulos y Stewart Ziff contribuyeron a las discusiones. Producción de Ecoscope coordinada en 2007 por Andy Deck.

FEA Y REBELDE

Fran Ilich

Una tarde de primavera, quiero creer que como tantos otros decidí que era hora de abandonar la Ciudad de México, porque bajo la actual situación política no había muchas cosas por hacer. De hecho, la mayoría de mis colegas e interlocutores o ya la habían abandonado para llevarse sus proyectos a ciudades y pueblos mas chicos, o llevaban la típica doble vida de dedicarse 8 horas a cosas que no les interesan para cobrar algún salario que puedan invertir en proyectos que sí les interesan. Pero eso siempre ha sido demasiado caro y de alguna forma a mi me parece que no tiene mucho sentido. No si tomamos en cuenta que solo se vive una vez y que esa estrategia mas que potenciar nuestra vida en dos, la divide en dos, por lo menos si lo vemos con ojos realistas, que si ya vamos un paso más allá, entonces seguro que diremos que justo esta doble vida es la que permite ciertas libertades: las famosas grietas post-estructuralistas donde las cucarachas post-humanas construyen su civilización post-nuclear. Todo tiene sentido, Scully. Y entonces los días pasaban y ya solo esperaba la llegada de Shakira a la ciudad antes de decir adiós. Y después de su concierto aparece un rumor en las calles de la ciudad y el ciber-espacio: la mega-diva caribeña cerrará su Tour Fijación Oral en el que lleva 2 años en el Zócalo de la Ciudad de México: es decir, en la esfera pública, la plaza pública mas grande de todo el país. And that was it. Tuve que pensar un plan, faltaban 2 semanas para que ese día llegara y ni siquiera su página oficial confirmaba el rumor, pero así funcionan las cosas aquí y no es común que este tipo de artistas masivos adquiera alguna clase de compromiso con el gobierno para deducir impuestos con un concierto gratis y que este sea después de que cierran su gira por el país.

Y bueno, el Subcomandante Marcos y los zapatistas llegaron al Zócalo en el 2001 y fueron mas de 200,000 personas las que estuvieron ahí haciéndoles compañía. Y hacía menos del año habían tenido lugar grandes movilizaciones por aquello de las elecciones presidenciales tras las cuales misteriosamente fueron ratificados 2 presidentes: el oficial y el legítimo: Felipe Calderón Hinojosa y Andrés Manuel López Obrador. Y ahora, era el momento de Shakira, la chica que once and for all llevó la música pop latina al hit parade de todo el world white web. ¿Cuántas personas podíamos esperar? Y vamos que verla una vez más no me lo iba a perder, menos tocando en las calles de la ciudad. Así que cocinamos un plan: si ibamos a estar 2 semanas más no las dejaríamos pasar ilesas e inmunes: lanzamos una

vieja idea: Adry la Fea (una versión libre de Betty la Fea donde tocaríamos otro tipo de fealdad que no es la física) y entonces jugando con las palabras se nos ocurrió que si la versión mexicana que se llama Lety la Fea o La fea Mas Bella, nosotros la llamaríamos la Fea más Rebelde, pero entonces pensamos que también podría haber otra que fuera la Rebelde más Fea. Y entonces pensamos que mejor haríamos 2 telenovelas que se irían publicando en youtube y que en algún momento juntarían sus tramas. La primera Adry la Fea y la segunda Rebelde, ambas jugando con fenómenos internacionales de la telenovela latinoamericana. La serie de fea inicia en Colombia y llega a televisión de USA como Ugly Betty, gracias a la actriz mexicana Salma Hayek. La segunda inicia en argentina como Rebelde's way y llega a México como RBD, para después exportarse hacia Brasil y España, entre muchos otros países. Y bueno, si estas son las historias de hoy, los mitos de la cultura post-industrial globalizada en la que vivimos, pensamos que contestar y difundir versiones libres desde una red como Youtube sería apropiado. Primero por todo lo que se dice del web 2.0, que en este el contenido es el usuario, que la infraestructura la ponen las corporaciones y segundo porque siempre dudamos que el internet sea un medio libre, democrático, horizontal y porque además nunca consideramos que Youtube fuera un espacio público, sino un espacio social corporativo. Y sin embargo nos interesaba jugar con figuras y mitos populares para buscar un diálogo. Adry la Fea es una actriz fracasada a quien nunca le va bien en los castings y que cansada de ver cómo a todas las demás actrices les va bien, decide vengarse de una sociedad que la margina. ¿Cómo? Asesinando a Shakira en la clausura de su tour Oral Fixation. Y Rebelde es la historia de una periodista de medios libres en internet, que milita en la Otra Campaña del Ejército Zapatista de Liberación Nacional y cuya vida transcurre en marchas, reuniones con su colectivo, conversaciones con sus amigos a quienes les aconseja avanzar la causa y la lucha a través de su vida íntima. Y que al final llega a la conclusión de que no sería mala idea llegar a Shakira en su concierto del Zócalo para que haga un guiño hacia los pueblos zapatistas. Es ahí cuando ambas historias se juntan.

Hasta este punto la historia se iba publicando día con día en el espacio social de Youtube utilizando palabras claves como RBD REBELDE SALMA HAYEK ZAPATISTA UGLY BETTY FEA DULCE MARIA SHAKIRA, que ayudaban a que los clips de las telenovelas se enlazaran con aquellos que suben los fans de las telenovelas oficiales, mientras que crecía el rumor de que Shakira daría un concierto gratuito en la ciudad, y después incluso que algunos pocos creyeran que los videos mostraban el plan de unas 'locas' que buscaban asesinar a la mega-diva de Sony

Records. Una de las ideas que manejábamos al interior de la producción y que nos interesaba bastante era la posibilidad que tienen la gente, de mezclar libremente la música de las divas de Sony o en general los grandes hits de las disqueras trasnacionales. Remezclarlos porque digamos es una forma mas contemporanea de hacer covers. Y veíamos justo en el acto de generar una ficción intertextual con personas que además de ser ‘famosas’ son reales, y donde estas hacen sólo lo que siempre hacen, sin enterarse de todo lo que ocurre alrededor de ellas.

Otro detalle que ocurrió es que estas versiones libres de Fea y Rebelde (que si nos vamos mas atrás en el tiempo son re-interpretaciones de cuentos de hadas como el Patito Feo) no son parodias, solo utilizan como leit motif una de las palabras de las telenovelas, puesto que nos interesaba desarrollar los conceptos desde lo ideomático: keywords en web 2.0. Y sin embargo, con todo esto, un buen día en que Televisa celebraba el 50 aniversario de las telenovelas, recibimos un mensaje de Youtube donde nos informaba que nuestros clips habían sido bloqueados pues según Televisa, estábamos infringiendo sus derechos de autor, como si del Ministerio de la Verdad se tratara, como si el diccionario de la Real Academia Española les perteneciera y conceptos como Fea Y Rebelde pudieran ser objeto de autoría en el ‘brave new world’ del Internet. Afortunadamente poco tiempo después fuimos contactados por un abogado del Electronic Frontier Foundation, quien nos estuvo dando asesoría en el caso y que finalmente nos informó que era mejor desistir, pues en el mejor de los casos al ganar podríamos re-establecer nuestros archivos en el sistema de Youtube, pero en el peor de los casos podíamos ser demandados por varias corporaciones. No solo habíamos utilizado estos temas, e incluso sampleado un par de segundos del soundtrack de Rebelde sin ningún fin comercial, sino que habíamos grabado algunos fragmentos del concierto de Shakira en el Zócalo de la Ciudad de México, que si bien no fuimos los únicos y si bien este es considerado la plaza pública mas grande del país e incluso dentro de la grandilocuencia azteca, a veces se le llama la plaza mas grande de América o se le compara con la Plaza Roja de Moscú, la realidad es que el Gobierno del Distrito Federal, bajo la dirección de miembros del Partido de la Revolución Democrática (la izquierda electoral) había cedido el Zócalo a OCESA (Operadora de Centro de Espectáculos S.A) en algún acuerdo comercial y esta también podría demandarnos. La única que opinaba Electronic Frontier Foundation no nos demandaría era Shakira, y curiosamente al día de hoy, el único capítulo que sobrevive de los 17 es el que trata exclusivamente sobre esta chica, y donde además tiene un cameo incidental fuera de foco y donde se utiliza el máximo alcance del zoom.

De entonces a al fecha recibimos muchas propuestas, algunas bien intencionadas otras donde basicamente nos decían cualquier tipo de cosas, para que subiéramos nuestros videos en otros servicios de video distintos a Youtube, pero como bien notara Mark Tribe, una de las cosas importantes para nosotros era evidenciar lo público y lo privado, lo popular y lo corporativo, y por tanto esta telenovela para web 2.0 que pudimos haber publicado integramente en el servidor autónomo cooperativo de possibleworlds.org, solo tenía sentido al hacerlo como una intervención site-specific en Youtube: ese espacio de ocio donde millones de personas intersectan día a día, para beneficio de los inversionistas de Google Inc.

Moraleja: Cuando la era del terror de Televisa era conocimiento público que las telenovelas eran el opio del pueblo mexicano, que el melodrama que alguna vez utilizaran los franceses para avanzar los fines de la revolución haciendo personajes centrales a ciudadanos comunes (ver Victor Hugo y Los Miserables), y que tras la aparición de una segunda televisora mexicana (TV Azteca) sufriera grandes cambios en cuanto a contenido: la mujer ya no tenía que ser abnegada, sino que hasta estaba en todo el derecho de tener amantes jóvenes tras lo que en televisa habría sido impensable: el divorcio (ver Mirada de Mujer, de Argos Producciones). y ahora con la llegada del internet y la supuesta democratización de los medios, es decir, cuando cualquier 'hijo de vecina con modem' (ver fea y rebelde, possibleworlds.org) puede hacer una telenovela y el género celebra 50 años en México, celebramos con censura, demandas y silencio, en la mas grande tradición de Televisa (ver monica mayer, el universal: <http://www.el-universal.com.mx/columnas/67185.html>).

MEMORYFRAMES

Silvia Laura Carli

Andrea Wolf Yadlin

www.memoryframes.org

memoryFrames es un archivo visual de la memoria íntima y reciente construido con videos caseros que se intercambian y reacomodan dentro de cuatro historias de ficción para crear la memoria íntima y reciente de los protagonistas de cada una.

Es una puesta en escena virtual del proceso formador de la memoria que se construye a partir de los registros audiovisuales que hacemos de nuestras vidas. La formación de la memoria es como el montaje de una película: uniendo frames, vamos creando una película de nuestra identidad. Internet como espacio de confluencia de informaciones que se conectan y reordenan, permite que este proceso quede abierto, convirtiendo al usuario en el editor de los recuerdos de cuatro personajes que por distintos motivos son enfrentados por su pasado.

*"The present and the past coexist,
but the past shouldn't be in flashback".*

Alain Resnais

Al decir quienes somos, elaboramos un relato de nuestras vidas. La construcción de ese relato implica un proceso de selección y relación; elegimos ciertos hitos dentro de un conjunto inacabado de elementos (memoria selectiva) y luego los conectamos a través de nexos de causalidad. Esta operación es narrar una historia y al narrar, lo que intentamos hacer es darle sentido a los acontecimientos. Por lo tanto, la selección es intencionada, ya que escogemos elementos del pasado para poder proyectarnos en el futuro (doble movimiento en el relato: retrospección y prospección).

Al asumir esta manera de construcción de la memoria entramos en el ámbito del conocimiento narrativo, donde el relato es representativo y reconstructivo: representa lo que ya se ha ido, reconstruyéndolo con la ayuda de una serie de convenciones, para así volver a traer lo que ya no está.

Nuestro planteamiento parte de dos supuestos:

-Si entendemos la construcción de la memoria íntima como una construcción narrativa, podemos reconocer en este proceso los elementos propios de la estructura dramática. Entonces, estos momentos de inflexión narrativa corresponden a etapas, que guardando las diferencias de los contextos, se repiten en la historia de cada uno, nos son comunes.

-Como consecuencia del mayor alcance de la imagen, gracias a los medios de comunicación y en especial al cine, los dispositivos de representación visual que se desprenden de estos sistemas no sólo influyen/determinan nuestra manera de ver el mundo, sino también, nuestra forma de situarnos en él. La tradición oral como vehículo de creación y transmisión de la memoria da paso a un código audiovisual que condiciona la construcción de nuestra memoria.

CONOCIMIENTO NARRATIVO Y ESTRUCTURACIÓN DEL RELATO

“Un relato no es como se podría pensar intuitivamente una imagen fiel de un fragmento de realidad, sino un dispositivo de sentido que debe manipular nuestro conocimiento de aquel trozo de mundo, permitiéndonos obtener ciertos efectos de sorpresa, de placer, de diversión, de reconocimiento, finalmente, de realismo. Las historias no son cosas, no están en el mundo, sino que se construyen sólo con la narración”¹.

Todas las historias están compuestas por una serie de elementos estructurales que se pueden encontrar en los diversos tipos de relatos. Podemos reconocer estas similitudes entre los diversos estudios sobre la morfología del texto que han desarrollado diversos pensadores y teóricos como Aristóteles, Propp, Lévi Strauss, Greimas y Joseph Campbell, entre otros.

El modelo narrativo de Aristóteles divide el argumento en actos, donde el primero corresponde al planteamiento con su presentación de personajes y contexto y que acaba con el primer nodo de trama que representa el giro en la historia, la alteración de la normalidad que llevará a la acción. El segundo acto corresponde al desarrollo, a las acciones que realiza el protagonista para superar el conflicto que se ha enunciado al final del primer acto, con la aparición de una serie de obstáculos que debe sobrellevar para lograr su objetivo. Este acto termina con el clímax, que da

paso al tercer acto: la resolución del relato, donde nos enteramos si el protagonista logra o no su objetivo.

Algirdas Greimas basa su secuencia narrativa canónica sobre una estructura sintagmática general, en la que hay cuatro etapas fundamentales: el contrato, la competencia, la performance y la sanción. Al centro de cada historia hay una misión que debe ser llevada a cabo, una acción que debe ser realizada y un objetivo que debe ser logrado.

El contrato presenta un mandato en el que alguien establece la tarea a realizar y cuál será su recompensa si se cumple. Este alguien puede ser un ente externo o el mismo protagonista.

La competencia es el momento en que el protagonista adquiere los conocimientos y las habilidades que necesita para lograr sus objetivos. Esta etapa permite el desarrollo de historias secundarias relacionadas con este proceso de aprendizaje.

La performance corresponde a la prueba. Es el momento de mayor tensión en el que el protagonista se enfrenta al conflicto que debe superar para poder cumplir lo establecido en el contrato.

La sanción se refiere a la resolución del relato, pero ésta no llega sólo con superar la prueba, sino que se establece cuando quien ha formulado el contrato (quien ha “encargado” la misión) reconoce su cumplimiento.

La propuesta de Joseph Campbell parte del estudio del mito. En su obra *El poder del mito* (*The Hero with a Thousand Faces*), Campbell reconoce en el mito y particularmente en el mito del héroe, el modelo que subyace en todas las historias que se han contado hasta el presente. Christopher Vogler retoma esta idea en su libro *El viaje del escritor*: “El modelo del viaje del héroe tiene un alcance universal, ocurre en todas las culturas y en todas las épocas. Sus variantes son tan infinitas como puede serlo la especie humana en sí misma, siendo así que en todos los casos su forma básica permanece inalterada”².

Más allá de sus infinitas variables, la historia del héroe siempre supone una suerte de viaje: éste abandona su entorno cotidiano para embarcarse en una empresa que lo conducirá a través de un mundo nuevo lleno de desafíos. El viaje puede ser

entendido como una metáfora del crecimiento del protagonista.

En su esquema sobre la estructura narrativa, Vogler hace un paralelo con la organización planteada por Campbell relacionando cada acto con una de las etapas del viaje del héroe. El primer acto corresponde a la partida, la separación. En éste se nos presenta el mundo cotidiano del héroe, el llamado a la aventura, su rechazo, la ayuda de un mentor y la travesía del primer umbral. El segundo se refiere al descenso, la iniciación, la penetración. Acá el héroe se enfrenta a diferentes pruebas, conoce aliados y enemigos, llegando a lo más profundo del mundo extraño en el que se ha adentrado, debiendo enfrentar el reto más trascendental para luego obtener la recompensa. El tercero es el regreso, el camino de vuelta al hogar y la resurrección como muestra del cambio que el protagonista ha sufrido en este viaje.

Todos estos análisis comparten ciertos elementos en su organización del desarrollo dramático, incorporando diversas etapas que evidencian la transformación de un protagonista. A partir de las diferentes teorías semióticas sobre la estructura de la narración, podemos llegar a la conclusión de que en un nivel más profundo los diferentes relatos tienen una base común, mientras que se van diferenciando en un nivel superficial que es variable según los diferentes contextos desde donde nacen. Concientes de la variabilidad que presentan los diferentes contextos, hemos situado nuestro proyecto en el ámbito de la cultura occidental, donde se reconocen hábitos, costumbres y estéticas similares que nos permitirán jugar con el concepto de los recuerdos intercambiables.

Estos estudios nos han servido también como fuente para organizar una de las primeras selecciones que permiten el juego de intercambio entre los recuerdos que completan las historias de los cortometrajes (véase en Proceso de producción, capítulo sobre los materiales, recuerdos)

LA FUNCIÓN DE LA MEMORIA Y SU CODIFICACIÓN AUDIOVISUAL

*"I wonder how people remember things
who don't film, don't photograph, don't tape".*

Sans Soleil, Chris Marker

Una primera definición de memoria podría ser la que la describe como aquella potestad que permite al ser humano retener experiencias pasadas. Almacenamos información, pero pensar en la memoria como contenedor es insuficiente. La

memoria no es sólo el contrario de olvidar, sería una simplificación reducirla sólo a un método de retención de datos, hechos, personas. La memoria como texto, implica una creación; es un modo de conocer y de situarnos en el mundo. Procesamos esos datos, los conectamos, escribimos un relato. Si aceptamos que la escritura condicionó nuestra forma de pensar reconocemos su método como forma de organizar y estructurar la información (es importante aclarar que cuando hablamos de escritura no nos limitamos sólo a una lineal, nos interesa más su actividad relacional para conectar las partes en pos de una construcción mayor). La obtención de esos datos viene dada por nuestra experiencia sensorial, escuchamos, olemos, tocamos, *vermos*. Reconstruimos la experiencia entonces a partir de olores, sonidos, sensaciones e *imágenes*.

La historia ha devenido en el triunfo de la imagen. El ver para creer, ver para conocer. La representación visual se ha impuesto como el medio infalible de apropiarnos del mundo, de ahí que la imagen –fija o en movimiento– se levante como el código por excelencia para volver a traer al presente nuestra experiencia pasada. El intento del hombre por capturar el momento en una imagen, desde los avances de la pintura en su búsqueda por el realismo, pasando por la fotografía, hasta el cine como la máxima representación de la realidad³ ha hecho que el objeto representado y su representación se fundan, se confundan. Por eso cuando nos enfrentamos a la imagen de un hecho, nos parece que estuviésemos frente al hecho. La confianza absoluta en la técnica es lo que genera esta disolvencia, que olvida el concepto de Walter Benjamin de *aura*, que se refiere al aquí y el ahora, “un entretelado muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar”⁴. Esto se destruye en la reproductibilidad técnica.

En la era de la visibilidad, vivimos en un mundo que se ha tragado a su doble. Sumidos en esta hiperpoblada fauna icónica, las imágenes determinan no sólo nuestra vida presente sino también nuestros recuerdos. La noción del funcionamiento de la memoria como un mecanismo que traspasa la distancia del tiempo sumada al valor de la imagen como instrumento fundamental en este proceso nos llevan a la idea de que el pasado se vuelve accesible a través de la imagen. La imagen produce o al menos crea la ilusión de que pasado y presente coexisten. Decidimos entonces coleccionar el retrato de todo aquello que queremos recordar, o que no queremos olvidar. Las imágenes se convierten en nuestra memoria.

En consecuencia, los códigos audiovisuales se transfieren a la construcción de nuestros recuerdos: imagen fija, en movimiento, ralentada, jumpcuts, loops, audio lejano del vacío de la perecebilidad del aquí y el ahora -en verdad el ahí y el entonces- desplazado, reemplazado por un fotograma o miles. Los medios de comunicación y la masificación de las tecnologías de reproducción audiovisual, desde las cámaras de super8 hasta la posibilidad de grabar videos en el móvil hacen que este lenguaje se incorpore cada vez de manera más natural en nuestro operar cotidiano.

En conclusión, podemos detectar tres elementos: el hecho en sí, con su naturaleza efímera y su muerte mientras sucede, como algo irrepitable. La imagen de ese hecho, una foto, una película, ente externo que surge del hecho, pero que se independiza en un nuevo estado de autonomía, se convierte en un nuevo elemento que tiene valor por sí mismo y que busca la imperecibilidad de lo perecible (el hecho). La memoria como un texto personal que cada uno escribe con unos determinados códigos y sintaxis. Entonces si la memoria como escritura consiste en reconstruir nuestras experiencias, es imposible no reconocer el peso de la imagen y sus códigos en este proceso. Creamos nuestra propia película sobre nuestras vidas.

NUEVAS CONSTRUCCIONES DE SENTIDO

*"I will have spent my life trying to
understand the function of remembering,
which is not the opposite of forgetting,
but rather its lining.*

*We do not remember, we rewrite memory
much as history is rewritten".*

Sans Soleil, Chris Marker

La idea de la construcción de la memoria como un proceso selectivo, relacional, narrativo y cuyo código visual es fundamental nos lleva a pensar en diversas formas audiovisuales que operan de este manera, siendo el foundfootage y el cine ensayo los referentes que se asoman de manera más próxima a nuestro proyecto. El reciclaje de material y el collage son dos elementos básicos en la concepción de nuestra idea, que reconoce en el primero una interesante y extensa base de datos

que encuentra en el segundo un modo de escritura que nos parece interesante por cuanto el collage permite la creación de nuevos textos semánticos a partir de la combinación de sus partes, a su vez que pone de manifiesto su naturaleza de representación.

Gran parte del cine postmoderno se ha preocupado por la problemática de la representación, la Segunda Guerra Mundial hace más evidente la insuficiencia de la imagen como documento histórico y la memoria aparece como tema recurrente. El cine ensayo de Alain Resnais y de Chris Marker nace en este contexto. En ambos, el tema de la memoria es recurrente: la pregunta sobre la relación entre historia y memoria e imagen. Así mismo, tanto Godard como Marker conciben la historia como un discurso que puede ser rastreado en la historia de las imágenes.

En una película de foundfootage se nos enseña a mirar dialécticamente, no se nos presenta simplemente una mirada del mundo, sino las imágenes sobre éste. El cine de archivo emblematiza las imágenes, por lo que permite cambiar el discurso. Con el montaje se crean nuevos textos mediante la unión y yuxtaposición de imágenes y audio que permiten generar nuevas relaciones de sentidos.

Esto nos parece pertinente en el desarrollo de nuestro proyecto más allá de una referencia visual, sino que nos parece totalmente vigente a la hora de plantearnos nuestra manera de entender la interacción como nuevas creaciones de sentidos y significados. Esta consideración implica los siguientes puntos:

- Reconocer la figura del lector/receptor como una parte activa del proceso de producción. Éste completa el proceso. Los cineastas soviéticos de los años veinte crearon una sintaxis a través del montaje visual que permitía una reflexión y una nueva escritura, «El hombre de la cámara» de Dziga Vertov (1929) por ejemplo, opera a diversos niveles discursivos a través de un montaje que interpela al espectador a cerrar la obra, es él quien termina de darle sentido.
- Inversión en la flecha hermenéutica de la interpretación: Ya no es sólo el sujeto quien interpreta la imagen, sino que ésta también lo interpreta a él y desde este punto opera el receptor. Nosotros estamos dentro de la imagen, dentro del mundo especular. Hombre e imagen ya no están separados; se solapan.
- Reconocimiento de cierta hipocresía de la interactividad, porque el artista sigue

siendo el autor y no da realmente la posibilidad a los demás de convertirse en reales coautores de la obra. Creemos que esto se puede invertir cuando se reconoce al receptor como parte del proceso productivo. En nuestro proyecto esta participación consiste en que es él quien termina de cerrar los nexos de conexión entre el personaje de la historia y los recuerdos que aparecen; es él quien arma la historia, entendemos claro, desde su propia experiencia y su contexto. (Idea del significante flotante de Barthes: significante que puede ser rellenado por diferentes significados que incorporan el contexto de quien interpreta).

- *“Cuando empleamos el concepto de «medios interactivos» exclusivamente en lo tocante a los medios que se basan en el ordenador, corremos el peligro de interpretar «interacción» de manera literal, haciéndola equivaler a la interacción física que se da entre un usuario y un objeto mediático (pulsando un botón, escogiendo un enlace o moviendo el cuerpo) a expensas de la interacción psicológica. Pero los procesos psicológicos de completar lo que falta, de formación de hipótesis, de recuerdo y de identificación, que necesitamos para poder comprender cualquier tipo de texto o de imagen son erróneamente identificados con una estructura de enlaces interactivos, de existencia objetiva”.*⁵

De acuerdo con esta manera de entender la interacción, tal vez podríamos prescindir en nuestro proyecto de las primeras acciones que el usuario debe realizar. Sin embargo, las incorporamos para poder ponerlo en situación, para que quede en evidencia que las memorias entran en los cortos de manera semi azarosa y no que existe una relación preconcebida con la historia otorgada de antemano. Al mismo tiempo, y siguiendo la línea de pensamiento anterior no quisimos eso sí que las acciones que el usuario realiza tengan una relación totalmente explícita con el resultado final. También planteamos la posibilidad de dejar abierto un segundo momento de interacción: opción del usuario de aportar material, cargando sus propios videos caseros para que éstos formen parte del archivo de memorias. En tanto que el usuario elige qué videos quiere subir, él maneja esta selección y produce parte del material que conforma de la obra. Esta idea es reforzada además por nuestra mirada del proyecto como una gran memoria colectiva que por lo tanto, quisiésemos que estuviese en constante expansión.

Internet se presenta como el soporte idóneo para trabajar esta puesta en escena del funcionamiento de la memoria, por su mismo carácter abierto, relacional, que aparece como una analogía del operar sináptico. Además, Internet permite

trabajar con una obra dinámica; el video final sólo se forma si es que ha habido una participación por parte del usuario, las diferentes partes sólo adquieren sentido y funcionan sinérgicamente como resultado de las elecciones del usuario. Pero aún más, el corto resultante sólo adquiere sentido, cuando el usuario se lo otorga; es él quien termina de cerrar los nexos de conexión entre el personaje de la historia y los recuerdos que aparecen; es él quien arma la historia, entendemos claro desde su propia experiencia y contexto. Aquí es cuando se materializa la idea de que nuestros recuerdos o sus registros son intercambiables, nos son comunes; a través de la identificación, al haber vivido experiencias similares y por compartir un mismo lenguaje que construye el relato, los registros de nuestras vidas y de las vidas de los otros se vuelven similares, homologables, finalmente intercambiables. No somos sólo nosotros quienes interpretamos las imágenes, sino, las imágenes nos interpretan e interpelan a nosotros.

Además, si ya la naturaleza espectral de la imagen cinematográfica plantea una problemática en cuanto a su materialidad, que al menos reside en su encriptación fotográfica en la película; en este caso, no hay un producto acabado concreto; éste sólo se genera dinámicamente como resultado de la interacción/ participación del usuario. El video final no reside en ninguna parte, pero potencialmente está presente en todo el proyecto.

Para poder construir el escenario virtual de la memoria necesitábamos los recuerdos ("memorias"/material de archivo), un dispositivo donde poder contextualizarlos (cortos) y ciertos elementos que nos permitieran categorizarlos (clips de recuerdos).

MEMORIAS/ MATERIAL DE ARCHIVO:

Como se nos dice en *San soleil* : "*Recuerdo aquel mes de enero en Tokio o, más bien, recuerdo las imágenes que filmé del mes de enero en Tokio. Se han sustituido a sí mismas en mi memoria. Ellas son mi memoria*" .

Hemos querido hacer un archivo de memoria entendiéndola en ese sentido: la imagen convertida en recuerdo y lo hemos llamado "memorias".

Este archivo está compuesto por una recopilación de videos caseros desde los años cincuenta hasta la actualidad en diversos formatos: 8mm, super8, vhs, high8 y minidv, existiendo una correspondencia entre la época y la tecnología del soporte de las imágenes. Hemos reunido más de veinte horas de material, creando una

gran memoria colectiva de la historia íntima y reciente. Su contenido en general son situaciones con las que nos es fácil relacionarnos: cumpleaños, bodas, viajes, reuniones familiares, cosas del día a día... Momentos que se repiten en todas las épocas con diferentes rostros y modas. Su función por lo tanto es representar la visualidad del lenguaje de construcción y transmisión de la memoria como código reconocido y aceptado por todos, como símbolos comunes que permiten construir una nueva forma de escritura de nuestra identidad.

Hemos construido este archivo, buscando el material en distintas fuentes, desde nuestros propios videos caseros, a películas en super8 compradas en los Encants, pasando por el material de amigos y conocidos, estableciendo una red de boca en boca pidiendo este tipo de imágenes. Las películas en 8mm y super8 suponían una mayor dificultad para su reutilización por la diferencia de soporte. Nuestra solución fue proyectar el material y grabar la proyección con una cámara DVcam y luego capturar esas cintas. Con los otros soportes fue más fácil. El procedimiento fue la captura desde el ordenador de los distintos formatos. Para clasificar todo el material, lo hemos ordenado según su fuente.

Más allá del procedimiento técnico, no vemos en este proceso sólo la recopilación de material, sino también una manera de participación de los demás en el proyecto, un modo de inclusión como una forma de interacción con la obra, al ser ellos actores (en el caso de aparecer en los videos) o productores (en el caso de haber filmado el material) de parte de su contenido visual. De alguna manera es como si todos fuéramos responsables de parte de la estética del proyecto, ya que ésta está dada por estética del home movie. Al mismo tiempo, estamos reciclando un material que no estaba directamente pensado para esto y, por lo tanto, estamos apropiándonos de éste, reinterpretándolo, mientras que a su vez, mantenemos su sentido evocador y su función original: recordar.

Al reunir todo este material hemos podido observar la existencia de un conocimiento sobre los recursos audiovisuales: hay una conciencia de los diferentes planos, el uso del zoom, el paneo; incluso es posible reconocer la intención dramática del uso de estos recursos. Esto permite constatar la construcción de un lenguaje común y específico que le es propio e inherente al video casero; un lenguaje que se ha construido inconscientemente y que ya se ha instaurado; un lenguaje que responde y surge evidentemente de la influencia del cine y de los medios de comunicación, y que es representativo de otro fenómeno que es la incorporación del código

audiovisual en la vida cotidiana, generando más bien una nueva alfabetización: la de la imagen.

CORTOMETRAJES:

Cuatro historias de ficción, cuatro personajes. Presenciamos un momento de sus vidas. Son historias simples sobre el día a día, la rutina, pero también sobre el recuerdo. Una chica que al llegar a casa al final del día recibe una postal; no llegamos a conocer su contenido exacto, pero se entiende que anuncia una visita. Un chico que recibe una llamada telefónica por la mañana; sólo escuchamos que debe ir a buscar las cosas de alguien, es una conversación incómoda y el móvil sonará continuamente, perturbando lo que sería un día normal de trabajo. Un viaje en tren, un hombre mayor que va de camino a reencontrarse con parte de su historia. Un locutor de radio que comenta la noticia del día: los avances en los estudios sobre la formación de la memoria; su transmisión recorre la ciudad paseándose entre la gente, cada uno como almacén de recuerdos, dentro de la gran base de datos de la memoria colectiva, simulando la red de circuitos neuronales propia de la sinapsis.

Cada historia funciona como una unidad, pero también como partes de un todo, ya que existe una continuidad espacial en determinados momentos entre ellas, marcadas por sutiles cruces entre los personajes. En cada cortometraje aparece en un segundo - casi tercer - plano el protagonista de otra historia. Son historias paralelas, o historias que se contienen las unas a las otras, descubriéndose como piezas de un puzzle que puede ser armado de diversas maneras. Cada cortometraje se muestra por separado; en cada experiencia, el usuario tiene la opción de elegir entre uno de los cuatro, por lo que en una primera vez no reconocerá fácilmente esta conexión, pero si luego selecciona los demás verá los cruces y descubrirá las relaciones que hay entre ellos, pudiendo armar el puzzle como a él le haga más sentido. Lo único invariable es que el principal elemento unificador entre todas las historias es la memoria.

RECUERDOS:

Antes del imperio de la imagen, reinó el imperio de la palabra. La tradicional oral ha sido desde siempre la manera primaria de transmisión de conocimiento y también el vehículo para mantener vivo el recuerdo de las experiencias pasadas.

Tal vez no siendo tan concientes de esto, en un momento del proceso, se nos ocurrió recolectar relatos de recuerdos de diferentes personas para introducir

nuestro proyecto. Con esta idea en mente, empezamos a contactar a nuestros amigos y conocidos. El llamado era «cuéntanos cualquier recuerdo que quieras compartir». Escuchando las diferentes experiencias de las diferentes personas, constatando la manera en la que las contaban pudimos ver cómo cada uno construye historias sobre su vida. Esto nos permitió también establecer un marco con el cual poder empezar a contextualizar y catalogar el material de archivo que habíamos reunido.

Si bien teníamos presente la particularidad de cada experiencia, nuestra intención era la de quitar en cierta medida la pertenencia del recuerdo a un sujeto específico, retomando la idea, de que más allá de la especificidad de la anécdota, todos compartimos episodios similares en nuestras vidas. Elegimos por lo tanto, una estética que no se centrara completamente en la personalidad de cada uno, la intención fue más bien la de la desnaturalización del rostro, convirtiéndolos en caras anónimas, en una multitud de ojos, bocas, pieles. Para esto montamos una escenografía con un fondo negro y utilizamos una iluminación que generara el efecto de un claro-oscuro marcado, dejando parte del rostro en penumbra, grabando primeros planos y planos detalles.

Esta experiencia confirmó los planteamientos conceptuales que veníamos desarrollando sobre la construcción de la memoria y específicamente sobre la influencia de las estructuras narrativas en la manera de crearnos una identidad en el mundo. Nos dimos cuenta de que entre los diferentes relatos había elementos comunes que podíamos relacionar con las distintas etapas de la estructura narrativa, del viaje del héroe.

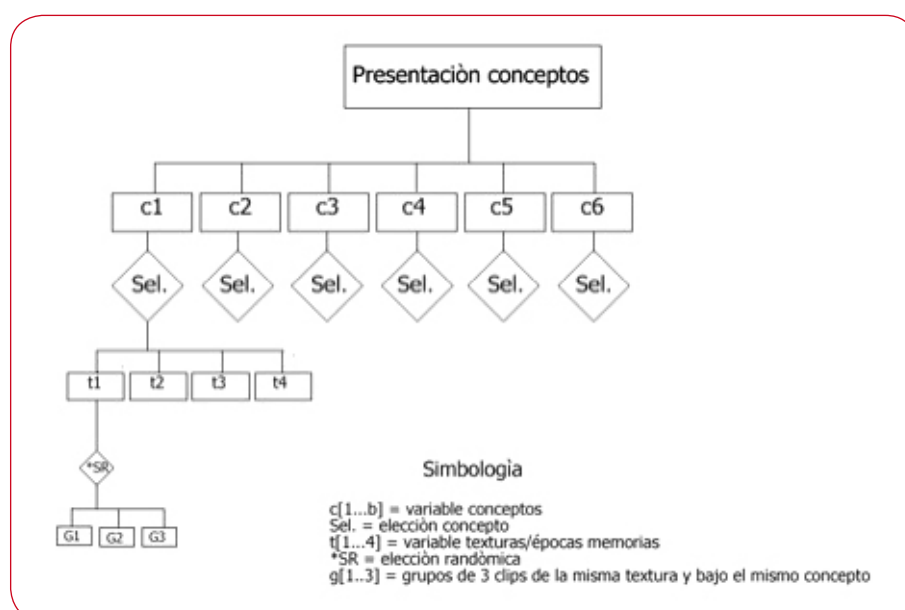
A partir de estos puntos comunes, establecimos la siguiente clasificación:

CONCEPTO	CORRESPONDENCIA CON ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA	TIPOS DE RECUERDOS
Yo en el mundo	Primer acto (El mundo ordinario): presentación del personaje en su contexto; dónde y cómo se sitúa en el mundo.	- Recuerdos que se referían a experiencias sensoriales que actuaban como referentes de su lugar en el mundo. - Recuerdos que relatan alguna situación nueva o extraña que reafirman o cuestionan su manera de estar en el mundo.
El hilo de Ariadna	Este elemento hace referencia a la existencia de lazos estrechos con determinadas personas que pueden acompañar al protagonista/héroe durante toda su travesía, ya sea como aliados efectivos o como el motivo que lo impulsa a seguir adelante, a superar la prueba. Acá el tema principal es el amor en todas sus formas.	- Recuerdos sobre la familia, en particular con un miembro determinado con quien se mantiene una relación estrecha. Estos involucran incondicionalidad y protección. - Recuerdos sobre el amor de pareja.
Inocencia	Relación con el estado inicial del cual parte el protagonista y que sufre una transformación al terminar su recorrido.	- Recuerdos sobre la infancia que reflejan una mirada del mundo inocente.
El juego	Tomando como referencia la teoría de Margaret Mead sobre el juego como el momento en que el niño comienza a crear su identidad en el mundo al relacionarse con otros, corresponde con el llamado a la aventura y la travesía del primer umbral. Es el momento en que el protagonista sale de su esfera y comienza a realizarse el cambio.	- Recuerdos sobre la infancia y la complicidad con otros niños en el juego; las travesuras. - Recuerdos sobre la adolescencia y primeras experiencias importantes.
Crecimiento/ Prueba	El momento en que el protagonista adquiere los conocimientos y las habilidades que necesita para lograr sus objetivos. La iniciación. Acá el héroe se enfrenta a diferentes pruebas, llegando a lo más profundo del mundo extraño en el que se ha adentrado, debiendo enfrentar los diferentes obstáculos que se le van presentando. Momento de mayor tensión en el que el protagonista se enfrenta al conflicto; su superación implica una transformación en el héroe.	- Recuerdos que hablan sobre situaciones difíciles a las que se han debido enfrentar. - Recuerdos sobre experiencias extremas que los han hecho constatar las hostilidades del mundo. - Recuerdos que relatan momentos en las que han debido poner en práctica sus habilidades para superar una situación adversa.
La pérdida/ El desengaño	Momentos de dificultad que suponen a veces un sacrificio o una traición, que afectarán las acciones del héroe a partir de este momento.	- Recuerdos que hablan de la pérdida de un ser querido, ya sea por la confrontación con la muerte o por una traición de parte de éste.

Esta clasificación se traducirá en la variable conceptos en la programación al estructurar el funcionamiento del proyecto.

Los 25 clips resultantes de esta etapa funcionan como la representación de la oralidad como lenguaje de construcción y transmisión de la memoria y la manera de introducir al usuario en un contexto de reflexión sobre la memoria en la primera interfaz.

DIAGRAMA DE FLUJO



La elección de la variable concepto da acceso a la variable textura, contenida en cada concepto y que tiene cuatro posibilidades. De la combinación de estas selecciones resulta un grupo (o más que en este punto por lo tanto se seleccionarían randómicamente) de tres clips que son las memorias que se integrarán en los cortos.

La ecuación final es $c+t \Rightarrow (c+t)_{clip1}, (c+t)_{clip2}, (c+t)_{clip3}$

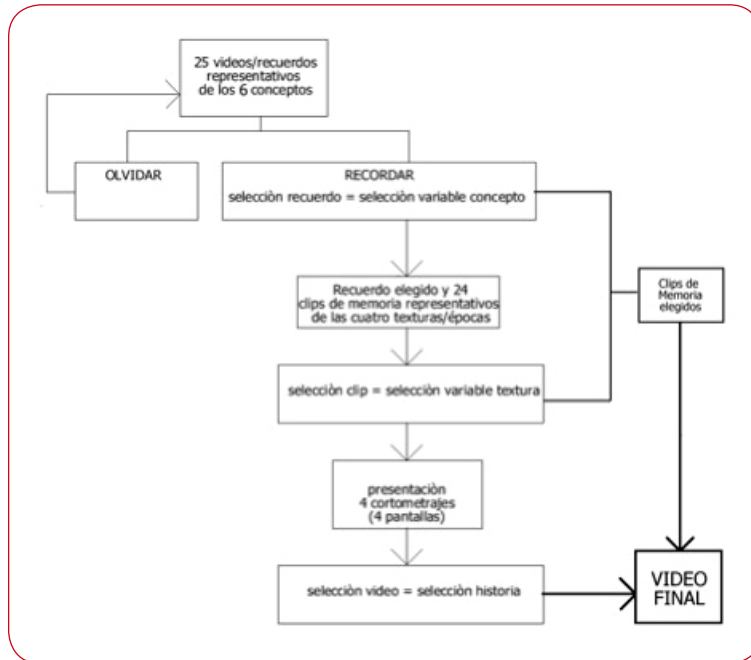
Esto se intercala con la historia seleccionada que está dividida en cuatro módulos, por ejemplo: h1_1, h1_2, h1_3, h1_4

El resultado final sería entonces:

$h1_1 + (c+t)_{clip1} + h1_2 + (c+t)_{clip2} + h1_3 + (c+t)_{clip3} + h1_4$

Se hace una función para que registre la duración de cada clip y que cuando éste supera tal duración pase al siguiente.

DIAGRAMA DE INTERACCIÓN



NOTAS

1 Volli, Ugo, Manuale di semiótica, Editori Laterza, Roma, 2000, p. 96.

2 Vogler, Christopher, El viaje del escritor, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2002, p.42

3 “Comparada con la imitación, la reproducción técnica de la obra de arte es algo nuevo que se ha impuesto intermitentemente a lo largo de la historia, con largos intervalos pero con intensidad creciente”. Al revisar este proceso, Benjamin destaca como hitos el grabado en madera, la litografía y la fotografía que llevará finalmente al cine. “Con ésta (la fotografía), la mano fue descargada de las principales obligaciones artísticas dentro del proceso de reproducción de imágenes, obligaciones que recayeron entonces exclusivamente en el ojo”. Benjamin, Walter, La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, Editorial Itaca, México D.F, 2003, p.39-40.

Lev Manovich hace un recorrido similar sobre el desarrollo de las técnicas de creación de la imagen en movimiento que implican una facturación manual hasta la invención del cine. “...el cine se entendió ya desde su nacimiento como el arte de la imagen en movimiento, aquel que por fin lograba crear una ilusión convincente de realidad dinámica. Si nos aproximamos al cine en este sentido (...) podemos ver cómo desbancó a las anteriores técnicas de creación y presentación de imágenes en movimiento”. Manovich, Lev, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Editorial Paidós, Barcelona, 2005, p.369

4 Benjamin, Walter, La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, Editorial Itaca, México D.F, 2003, p.47

5 Manovich, Lev, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, Editorial Paidós, Barcelona, 2005, p.369

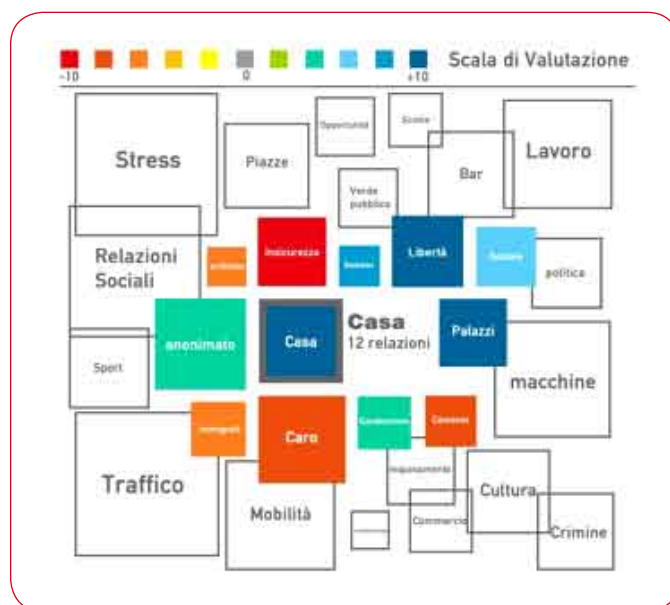
IMAGINARIO COLECTIVO Y GESTIÓN PÚBLICA DESCENTRALIZADA: IMAGINARIO.CC

Proyecto de investigación “Urbanohumano”

Domenico Di Siena

www.urbanohumano.org

www.imaginario.cc



URBANO HUMANO

Urbanohumano es un proyecto creado en el año 2004 por el ciber-arquitecto Domenico Di Siena.

Nace como trabajo de fin de carrera para la Facultad de Arquitectura de la Universidad “La Sapienza” de Roma y continúa desarrollándose en Madrid asociado a los estudios de doctorado en Urbanismo que realiza en la Universidad Politécnica. Actualmente Urbanohumano está trabajando en proyectos de investigación desarrollados conjuntamente con los colectivos Meipi, Algomas, Laboratorio Urbano, Basurama y el estudio de arquitectura [ecosistema urbano]. El objetivo es la investigación y el desarrollo de herramientas innovadoras que puedan ser utilizadas en procesos de participación urbana. Estas experiencias pretenden ser un antecedente para favorecer la participación ciudadana, en cuanto a estructura y

transparencia, y la concienciación tanto de la clase política como de los ciudadanos, de la importancia de la vivencia colectiva de la ciudad.

1. CONSUMIR, PRODUCIR, PARTICIPAR

En nuestra sociedad, la sociedad de la información, las profesiones así como las entendíamos tradicionalmente están cambiando, se están mezclando la una con la otra y la diferencia entre la vida cotidiana el trabajo y el ocio esta cada vez menos marcada.

Este proceso lleva muchas consecuencias negativas, pero también algunas positivas. Probablemente la más interesante es la transformación en acto del individuo, que de simple consumidor se vuelve un prosumidor¹, es decir un consumidor que es al mismo tiempo un productor.

En muchos ámbitos la exclusividad profesional esta disminuyendo, permitiendo el “acceso” a nuevos “amateurs” que gracias a las nuevas tecnologías pueden informarse y producir casi como si de un profesional se tratara.

El interés de este proceso es la apertura de sistemas y mundos antes totalmente cerrados y muchas veces poco transparentes. Las nuevas posibilidades ofrecidas a los usuarios vuelven los individuos más disponibles a participar y a colaborar al estar mejor informados y capaces de entender las dinámicas de los procesos en los que se les llama a participar. Si aplicamos estas dinámicas a la gestión del territorio, probablemente podríamos favorecer la participación ciudadana a procesos anteriormente gestionados exclusivamente por técnicos y profesionales.

Para explicar este fenómeno se puede hacer referencia al concepto de “larga cola” (fig. 1) de Chris Anderson. Anderson explica que internet y el entorno digital han cambiado las leyes de distribución y las reglas del mercado. La reducción en el coste de almacenamiento y distribución que permiten las nuevas tecnologías, hace que no sea ya necesario focalizar el negocio en unos pocos productos de éxito. Hay que darse cuenta de que ahora existen dos mercados: uno centrado en el alto rendimiento de pocos productos y otro, nuevo y todavía no familiar, basado en la suma o acumulación de todas las pequeñas ventas de muchos productos, que puede igualar o superar al primero. Son el antiguo mercado de masas y el nuevo nicho de mercados, representados por la cabeza y la cola de la conocida gráfica de distribución estadística.

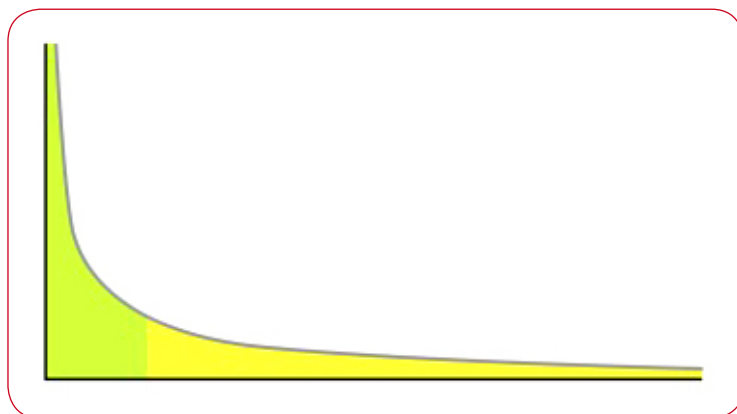


fig. 1. La "larga cola"

1.1 PARTICIPACIÓN CIUDADANA: ¿PROCESO ESPONTÁNEO O INSTITUCIONAL?

La participación ciudadana recoge en su difícil definición procesos muy complejos donde intervienen diversos factores y agentes. Mirando de cerca algunos de estos procesos he percibido un sentimiento difundido que tiende a considerar la participación sólo como proceso espontáneo. Se trata de una forma de pensar muy mediterránea. En el norte de Europa, la participación ciudadana es algo bastante común e institucionalizado. El sistema jurídico y político de estos países favorece este tipo de procesos, algo que no ocurre en los países mediterráneos.

Personalmente estoy convencido que puede existir una participación institucionalizada, que al estar más estructurada y ser más transparente, sea una herramienta eficaz para la planificación del territorio.

Los procesos participativos muchas veces se convierten en (o nacen como) procesos reivindicativos y pueden caer en dinámicas que excluyen a los que piensan de una forma distinta. Es esta otra razón por la cual creo en la necesidad de un proceso institucional, más plural; donde la participación ofrezca a la planificación la posibilidad de conectar con la realidad, y facilitar su fase de aplicación.

En caso de un proceso institucionalizado se pone el problema de definir una metodología bien precisa que permita la máxima transparencia y sea capaz de englobar la opinión de todos. En mi opinión en la definición de esta dinámica cabe también la definición y entonces el desarrollo de nuevas herramientas.

La participación ciudadana lleva consigo siempre muchas dificultades, sin embargo merece la pena seguir investigando y experimentando sistemas y metodologías que apuesten por ella desde lo institucional. En este texto quiero presentar una serie de reflexiones con las cuales quiero analizar el uso de las nuevas tecnologías asociadas a la búsqueda de nuevas formas de participación ciudadana.

1.2 UN SISTEMA HORIZONTAL

En un sistema jerárquico todo tiene que pasar por un rígido y lento proceso de selección. En un modelo horizontal el proceso de selección es mucho más rápido, capaz de procesar muchos más datos. Se diferencia con respecto a un sistema jerárquico o piramidal por la necesidad de compartir la información, más que de protegerla. En el primero el prestigio de una persona se mide con respecto a la cantidad y calidad de información que ofrece, mientras que en el segundo el prestigio (y el poder) de una persona se mide según su capacidad de acceder a información más o menos privilegiada. En definitiva en un sistema jerárquico, todos sus componentes a todos los niveles, se preocupan de esconder la información, porque es así que pueden guardar el propio poder, o privilegio, mientras que en un sistema horizontal se valoran las reales capacidades de las personas, de manera que lo más importante para cualquier individuo es demostrarlas compartiendo la mayor cantidad de información posible.

2. AUTO-ORGANIZACIÓN

En la contemporaneidad, la diferencia entre la vida cotidiana el trabajo y el ocio está cada vez menos marcada y como consecuencia nos encontramos con espacios poli-funcionales con la necesidad de una gestión en tiempo real. Cuando estos espacios son públicos probablemente lo mejor es un modelo de gestión de tipo participativo. Las nuevas tecnologías de comunicación ya permiten nuevas formas de colaboración y organización para la gestión de bienes comunes (públicos). Por una parte emergen fenómenos de auto-organización, descritos por ejemplo por Kevin Nelly en *Out of Control* (1994) y por Howard Rheingold en *Smart Mobs* (2002), por otro lado se difunden los métodos de desarrollo y de colaboración del movimiento *Open Source*.

Hoy todo el territorio puede contar con una enorme cantidad de informaciones (GIS, fotos aéreas etc..) que se actualiza con gran velocidad, lo que permite el desarrollo de nuevas herramientas que nos acercan a la gestión y planificación en tiempo real.

Se están descubriendo, poco a poco las capacidades de auto-organización de las sociedades informadas capaces de revolucionar sus estructuras aprovechando el fenómeno del espejo virtual que permite asociar las informaciones sobre el estado de una situación con las decisiones individuales.

2.1 APROPIACIÓN E INTERCAMBIO

En los años Sesenta el *team Ten* asociaba a la arquitectura y al urbanismo los conceptos de relación, enlace, intercambio, aleatorio, indeterminación, apertura, contacto, conexión y también estética de la conexión: resumiendo hablaba por primera vez de flujos más que de formas arquitectónicas con un interés para la relación del objeto con su entorno más que por el objeto en sí mismo. La ciudad cambia en reacción a las peticiones registradas cotidianamente. Nos encontramos con la idea de que la acción en tiempo real del ciudadano sobre la ciudad permite una apropiación muy personal y directa del propio entorno.

Dennos Crompton (del grupo Archigram) ha sido el autor del proyecto *Computer City* (1964), con el que ha hecho del ordenador no solamente una herramienta de control y de gestión, sino también un dispositivo de escucha, de recepción y de intercambio entre los habitantes y la ciudad.

2.2 SMART MOBS: DINÁMICAS COLABORATIVAS

Las “*Smart Mobs*” están formadas por personas capaces de actuar en concentración cuando ni siquiera se conocen. Las personas que realizan las *Smart Mobs*, colaboran en modo nuevo y en circunstancias donde la acción colectiva no era posible antes, gracias a la utilización de nuevas herramientas de comunicación y de elaboración de datos. En estas dinámicas se ha comprobado cómo resulta indispensable el uso de un sistema de valoración de los participantes y de reputación voluntaria o automática que garantizan la calidad de los contenidos y aseguran la confianza de los participantes. Ejemplos de este tipo hay muchos, sobre todo en Internet: Ebay (<http://www.ebay.com/>) y Wikipedia (<http://www.wikipedia.org/>) probablemente son los más emblemáticos.

La participación con las herramientas informáticas no se basa sobre un modelo donde se expresen la pluralidad y la organización de las comunidades constituidas. Se trata de una participación sin carácter colectivo donde la dinámica se basa sobre acción e interacción individual.

De este tema habla Melvin Webber en su libro *“The Urban Place and the Nonplace Urban Realm”* (1964) donde declara que es la interacción la esencia de la ciudad y de la vida en la ciudad, y no el lugar.

2.3 OPEN SOURCE: COMPARTIR Y COLABORAR DESINTERESADAMENTE

Inicialmente el movimiento *Open Source* (OS) se consideraba como un fenómeno pasajero y efímero, sobre todo por su absurdidad económica y la falta de una garantía formal, sin embargo ha conocido un éxito sorprendente. Los programas *Open Source* se revelan mejores y mas duraderos. Es importante no considerar el fenómeno OS solo como una simple descentralización o distribución de las decisiones. El sistema incluye la figura del “integrador”, que es quien coordina las nuevas versiones aprobando o rechazando la integración de nuevas partes de código. También hay que especificar que se trata de una posición de coordinación sin posibilidad de obligación de ningún tipo.

La sorpresa es que el desarrollo de software OS se revela más fiable, más duradero y más rápido.

2.4 ESTRATEGIA DE DESARROLLO OPEN SOURCE APLICADO AL PROYECTO URBANO

El modelo de desarrollo *Open Source* presenta tres ventajas cuando se adopta para el desarrollo de un proyecto urbano: 1) evita las exclusiones arbitrarias, el desarrollo del proyecto refleja fielmente las necesidades y los usos 2) rápido y evolutivo, se beneficia del dinamismo de su comunidad 3) duradero, en cuanto el proyecto es pertinente, sus evoluciones y adaptaciones son aseguradas.

El *Open Source* comparte con las ciudades los principios de las economías de aglomeración y de las redes. Si el OS aparece donde el beneficio común es superior a la suma de los intereses privados, las ciudades aparecen cuando sus infraestructuras y equipamientos benefician a la comunidad de tal manera que resulta conveniente también asumir costes elevados. Al mismo tiempo el desarrollo de las aglomeraciones urbanas es en gran parte el resultado de acciones espontáneas y del dinamismo de las comunidades, sin que ninguna institución sea capaz de centralizar la decisión.

Esta dinámica permitiría la posibilidad de liberar la distribución de servicios y de bienes públicos, por lo menos en parte, de las decisiones políticas que con su lentitud y su escasa coherencia consiguen perjudicar algunas áreas urbanas.

Si tenemos en cuenta también los problemas de corrupción entendemos cómo la posibilidad de implicar directamente las comunidades en el desarrollo de su entorno merece la pena ser investigada y experimentada muy seriamente.

3. DESCENTRALIZACIÓN DEL CONTROL Y DE LA GESTIÓN

Las redes nos ponen delante un nuevo tipo de control: un control descentralizado operado por una pluralidad de individuos independientes que colaboran utilizando capacidades repartidas y móviles, de cálculo y de comunicación.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) no representan la solución, sino una oportunidad para mejorar nuestra capacidad de gestión del territorio. Éstas se pueden usar para fines completamente distintos y contrapuestos. Por un lado podemos aprovechar su enorme capacidad de proceso de datos para centralizar toda la información e intentar “solucionar” la complejidad urbana; pero también las podemos usar para abrir y descentralizar la toma de decisiones.

Se trata de investigar cómo las TICs permiten definir una estructura de gestión urbana donde polos de control discontinuo vivan entre un entorno de auto-determinación (apropiación) y libertad. Una idea muy cercana a la definición del concepto de *tensegrity* que hace Buckminster Fuller: islas en compresión dentro un océano en tensión.

3.1 CONTROL CONSCIENTE E INTENCIONADO

La presencia de una entidad centralizada no es necesaria cuando los dispositivos de control y de retorno de la información (*feedback*), permiten a los actores visualizar o tomar conciencia de las consecuencias de sus acciones.

Con la subida exponencial de las capacidades de cálculo y de comunicación y recepción a distancia de datos, el tradicional control centralizado cambia de natura. La aparición de Internet permite la aparición en los años noventa de un nuevo tipo de control, el control descentralizado o distribuido. El fenómeno de auto-organización inconsciente se vuelve control consciente e intencionado cuando se permite a los individuos entender los efectos de sus acciones. Aquí entra el concepto de *tensegrity* que se refiere a un modelo de gestión donde las decisiones descentralizadas se juntan a las centralizadas evitando una dinámica de control totalmente centralizada y omnipresente.

3.2 HACIA UNA *TENSEGRITY* DEL CONTROL

Con la sociedad de la información, se están definiendo dos tipos de control: uno centraliza los datos y las tomas de decisiones con un conocimiento siempre más preciso de los fenómenos de desarrollo social y urbano, el segundo los distribuye y concede a los individuos el mismo nivel de información y de decisión de las instituciones o de las multinacionales.

Convirtiendo las supremacías de la centralización sobre las decisiones individuales, se consigue que los ciudadanos tomen conciencia de sus acciones y así coordinarlas de manera intencionada.

Este proceso puede conseguir devolver la necesaria legitimidad y credibilidad a las intervenciones para la gestión de las áreas urbanas.

El uso del ordenador acaba de ser una herramienta para expandir el control científico automatizado para la gestión de la complejidad urbana. Con estas experimentaciones se usa el ordenador para estructurar un sistema de informaciones que establece una relación directa entre los técnicos y los usuarios (ciudadanos).

3.3 INTERFAZ HOMBRE-MÁQUINA (PROYECTO COMO INTERFAZ)

Las interfaces hombre-maquina desarrolladas utilizando sistemas de información geográfica, son la expresión de una intención garante del interés común y de una nueva forma de pensar el proyecto como un dispositivo de información para la organización del desarrollo urbano por sus mismos actores.

Estas herramientas permiten a grupos de personas construir nuevos tipos de bienes comunes, tomar conciencia de sus acciones y colaborar.

4. IMAGINARIO COLECTIVO: IMAGINARIO.CC

Imaginario es una plataforma web que sintetiza, a través de un esquema dinámico, el imaginario colectivo de una comunidad. Su mayor interés está en su capacidad de recoger y resumir toda la información aportada por cada usuario y producir una intuitiva visualización gráfica de la misma.

El conjunto de palabras y valoraciones aportados por los usuarios definen una

visión sintética y colectiva de un determinado tema que se puede entender como el imaginario colectivo de la comunidad a la que pertenecen los usuarios.

La correspondiente representación gráfica (fig.1) pone en evidencia los argumentos que más frecuentemente han expuesto los participantes. Cada palabra estará representada dentro de un cuadrado con tamaño proporcional al número de veces que ha sido utilizada y con un color que define su carácter negativo o positivo, siguiendo una escala de colores definida. Todas las palabras formarán una nube de cuadrados de tamaños distintos. Moviendo el cursor del ratón encima de las palabras será posible conocer su valoración y su relación con las demás palabras. Cuando el cursor se posiciona encima de una palabra (cuadrado) todas las relacionadas con ésta se disponen a su alrededor, con su consiguiente valoración (color).

Este proyecto nace en el ámbito de un doctorado de Urbanismo y tiene como primer objetivo desarrollar una herramienta útil para procesos de participación ciudadana. Para que estos procesos sean realmente interesantes es necesario que los ciudadanos reflexionen sobre su propia ciudad, sobre los parámetros que la definen, sobre las actividades y las vidas que alberga. Esta herramienta web quiere, de forma muy simple, motivar este tipo de reflexiones y permitir compartirlas entre los ciudadanos-usuarios. Por este motivo, a pesar de haber surgido bajo un enfoque urbanístico, el alcance de Imaginario puede proyectarse hacia campos multidisciplinares.

4.1 IMAGINARIO: CÓMO FUNCIONA

La dinámica es muy simple. El sistema permite que el usuario describa la ciudad o algún aspecto de ella mediante palabras. Luego se le pide que relacione esas palabras con otras; en un primer momento con las que a él mismo se le ocurran, a continuación con las que considere de la lista de palabras incorporadas por otros usuarios. El tercer paso consiste en valorar cada relación de palabras mediante un sencillo sistema de puntuación. Por último el usuario puede clasificar la relación dentro de alguna de las categorías ya definidas en el sistema.

Desarrolla una ciudad virtual basada en las valoraciones (positivas o negativas) de las relaciones entre los distintos factores (palabras) que los ciudadanos (usuarios) asocian a la ciudad. Con el tiempo se crea una cartografía que representa de manera estructurada los lazos semánticos que existen entre las palabras que definen una ciudad.

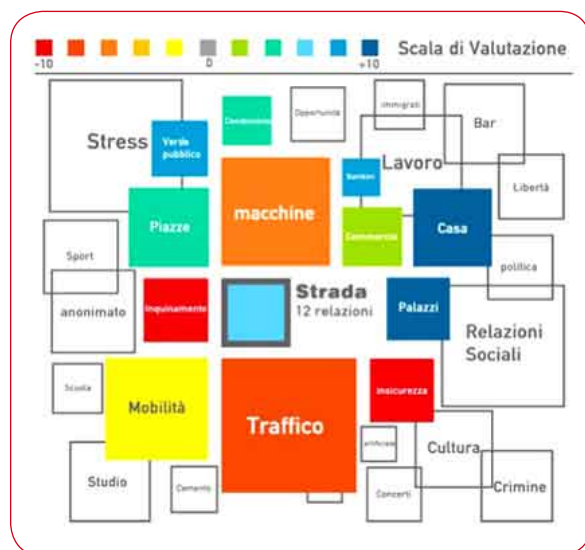


fig.1 Visualización resultados graficos (en italiano)

10. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ARENDET, H. (2000) *Vita Activa. La condizione umana*, Bompiani, Milano
- CHATELET, VALERIE (2007) Vers une tensegrité du contrôle en AAVV, Interactive cities. Anomalie digital_art n° 6. Edición HYX.
- CROMPTON, DENNIS y JOHNSTON, PAMELA (1995) *A Guide to Archigram, 1961-74* Academy Editions
- FRIEDMAN, JONA (1977) *Utopías realizables* Gustavo Gili, Barcelona
- MOTRO, RENÉ (2003) *Tensegrity: Structural Systems for the Future* Kogan Page
- NELLY, KEVIN (1994) *Out of Control : The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*
- RHEINGOLD, HOWARD
- 2007 L finvention de l finteractivité urbaine en AAVV, Interactive cities. Anomalie digital_art n° 6. Edición HYX.
- 2004 *Multitudes inteligentes* Gedisa
- RINZAFRI, C. (2003) *La pianificazione partecipativa: Teorie e tecniche. Un esempio di integrazione di diversi strumenti: GIOCOMO*, Tesi di Laurea , IUAV, relatori prof. Edoardo Salzano e prof. Arnaldo Cecchini, Anno Accademico 2002/2003.
- ROUILLARD, DOMINIQUE SECCHI, E. (1984) *Partiti, amministratori e tecnici nella costruzione della politica urbanistica in Italia*, Angeli, Milano
- SCLAVI, M.
- 2000 *Arte di ascoltare e mondi possibili*, Le Vespe, Milano
- 2005 *Avventure Urbane. Progettare la città con gli abitanti*, Elèuthera, Milano
- WEBBER, MELVIN (1964) *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm* en AAVV, Explorations into Urban Structure. Univ of Pennsylvania. Press.

10. REFERENCIAS WEB

43 THINGS

www.43things.com

Plataforma web para compartir y etiquetar deseos

ASKBRISTOL

www.askbristol.com

Proyecto de participación on-line de la ciudad de Bristol

AVENTURA URBANA

www.avventuraurbana.it

Asociación de profesionales que trabajan en proyectos participativos

DEL.ICIO.US

<http://del.icio.us>

Sistema de gestión on-line de enlaces favoritos

E-DEMOCRACY NATIONAL PROJECT

www.e-democracy.gov.uk

Programa británico para la promoción de la participación on-line -

FLICKR

WWW.FLICKR.COM

Plataforma web para el almacenamiento on-line de fotos

FLOF

www.flof.com

Sistema para el geotiquetado de lugares

TAGZANIA

www.tagzania.com

Sistema para el geotiquetado de lugares

BILBAO.BI

www.bilbao.bi

Wikimap de la ciudad de Bilbao realizado por la empresa Alianzo.

LaMP - LABORATORIO DI ANALISI E MODELLI PER LA PIANIFICAZIONE

www.lampnet.org

Laboratorio inter-universitario para el desarrollo de modelos innovadores para la planificación

LABORATORIO URBANO

www.laboratoriourbano.org

Colectivo de estudiantes y profesionales, arquitectos y urbanistas (Madrid)

LOCAL E-GOV

www.localgov.gov.uk

Agencia para la promoción de la participación local (UK)

MEIPI

www.meipi.org

Plataforma para la creación de wikimapas.

OHA! BOLZANO

www.oha-bz.it

Proyecto de participación desarrollado en Bolzano por la asociación Avventura Urbana

TALLER NIÑOS ALCALÁ

www.urbanohumano.org/alcala.htm

Taller de participación con niños desarrollado por Laboratorio Urbano

WIKIMAP MADRID

www.wikimap.es

Primer proyecto de un wikimap para Madrid

NOTAS

1 Traducción literal del inglés *Prosumer*, prosumidor es una palabra compuesta de productor (a veces también profesional) y consumidor. El término hace referencia al consumidor bien informado que, cada vez más, se hace activo en la distribución de un determinado producto, ya sea a través de recomendaciones sobre éste en su entorno personal o profesional, así como participando del desarrollo y mejora del producto a través de los canales de comunicación establecidos por el productor del mismo.

En muchos casos incluso se organizan entre ellos para intercambiar información, apoyarse mutuamente, etc.

MEIPI: SINERGIA ENTRE REDES DIGITALES Y REDES FÍSICAS

Equipo Meipi

www.meipi.org

Alfonso Sanchez Uzabal

Domenico Di Siena

Guillermo Álvaro Rey

Jorge Álvaro Rey

Meipi es un mapa (wikimap) en el que el usuario puede dejar archivos multimedia asociados a un lugar exacto de la ciudad, de manera que las imágenes, las impresiones personales, los sonidos, las historias y los paisajes percibidos por los habitantes puedan ser compartidos de una manera inmediata y cotidiana con los propios vecinos.

Pretende desarrollar procesos por los cuales la red se vuelva **catalizadora y propiciadora de relaciones sociales** que nos permitan conocer más a nuestros vecinos, y entonces fortalecer la comunidad y el sentimiento de pertenencia a ella.

Define un nuevo tipo de usuario que tiene una calidad más que lo caracteriza con respecto a los usuarios de todas las demás páginas web: **se interesa por un espacio real**, un espacio físico que es el que en MEIPI se representa. Sus posibilidades, sus acciones tendrán siempre que ver con ese lugar (su barrio, su ciudad).

Hasta la fecha se han puesto en marcha distintos proyectos. Entre ellos resaltan el proyecto Todo Sobre Mi Barrio (<http://www.todosobremibarrío.com>) realizado en colaboración con el colectivo **Laboratorio Urbano** y con el apoyo del nuevo centro **Intermediae** y dos activados con la colaboración del estudio de arquitectura **Ecosistema Urbano**: uno en Madrid en el barrio Universidad (<http://barriouniversidad.meipi.org>) y otro en Santiago de Compostela (<http://santiago.meipi.org>) con el apoyo del **Centro de Arte Contemporanea de Galicia** (CGAC). Actualmente estamos trabajando a la creación de un paquete *Open Source* con el código usado en la página para que los que sepan de programación puedan crearse su propio meipi personalizado. Hasta ese momento, y sin necesidad de saber nada del código, se puede utilizar **meipimatic**: un creador de meipis. Con meipimatic

(<http://www.meipimatic.org>) cualquier usuario puede montar un mapa colaborativo (meipi) de un modo sencillo y al instante (como si de un blog se tratara).

1. QUÉ ES MEIPI

Meipi se puede definir como una página local, colaborativa para la autopublicación y la búsqueda de información referenciada en un mapa digital. En su versión simplificada lo definimos como un mapa digital colaborativo para nuevas formas de participación ciudadana.

Es un mapa en el que el usuario puede dejar archivos multimedia asociados a un lugar exacto de la ciudad, de manera que las imágenes, las impresiones personales, los sonidos, las historias y los paisajes percibidos por los habitantes puedan ser compartidos de una manera inmediata y cotidiana con los propios vecinos. Un sistema de valoración de las informaciones y de los participantes, voluntaria o automática, garantiza la calidad de los contenidos y asegura la confianza de los participantes.

Su objetivo es el desarrollo de una plataforma interactiva, que, directa o indirectamente, sea capaz de fortalecer la participación ciudadana en la vida social y cultural del propio barrio (ciudad). Pretende desarrollar procesos por los cuales la red se vuelva catalizadora y propiciadora de relaciones sociales que nos permitan conocer más a nuestros vecinos, y entonces fortalecer la comunidad y el sentimiento de pertenencia a ella.

Meipi define un nuevo tipo de usuario que de momento podemos llamar usuario/ciudadano. Este usuario tiene una calidad más que lo caracteriza con respecto a los usuarios de todas las demás páginas web: se interesa por un espacio real, un espacio físico que es el que en el meipi se representa. Sus posibilidades, sus acciones tendrán siempre que ver con ese lugar (su barrio, su ciudad).

Resumiendo un meipi se puede considerar como un buscador, un blog colectivo, un mapa digital o como un sistema de comunicación local, caracterizado por cuatro elementos clave: 1) el papel activo del usuario, que puede ser lector y autor; 2) el carácter local de la información; 3) la georreferenciación de la misma en un mapa del barrio o de la ciudad; 4) sistema de valoración que garantiza la calidad de los contenidos y asegura la confianza de los participantes.

2. ENTRE EL ESPACIO FÍSICO (CIUDAD) Y EL ESPACIO VIRTUAL (INTERNET)

Una característica muy importante de este proyecto es su interés por un espacio físico muy acotado, un barrio o una ciudad. Llevamos mucho tiempo reflexionado sobre el nuevo modelo de vida urbana y la influencia que pueden tener sobre ella las nuevas tecnologías. Nuestras formaciones de arquitectos y urbanistas nos empuja a pensar en términos de espacios, y hablando de vida urbana lo primero en lo que pensamos es en los espacios públicos. Históricamente la vida urbana se ha diferenciado de la vida rural por la calidad de sus espacios públicos. Es en ellos donde se producen los encuentros, los intercambios sociales, culturales y económicos de una ciudad ---en definitiva intercambios de información---, por tanto son el motivo de vivir en comunidad.

Explica Jona Friedman en Utopías realizables que una agrupación de personas viviendo en un espacio constituye una ciudad si se produce un número mínimo de encuentros por unidad de espacio y tiempo; según Friedman estos encuentros no pueden rebasar un número crítico a partir del cual la información intercambiada se convierte en ruido. Internet complementa la labor del espacio público físico a la hora de organizar esas informaciones; facilita compartirlas y segregarlas en función de los intereses del receptor.

Hoy en día el espacio público está viviendo un cambio enorme. Se está abandonando en favor de nuevos espacios privados que nos ofrecen seguridad y servicios a cambio de dinero. Muchas actividades que antes se hacían fuera, hoy se pueden hacer estando cómodamente en casa.

Pero si no salimos de casa ¿quién utiliza y sobre todo para qué sirve el espacio público? ¿Podemos definirlo todavía como el espacio de las relaciones sociales?

Hoy en día cada vez nos relacionamos más por internet, dejando de lado las relaciones en el espacio público. Las razones de tal fenómeno son muchas y todavía son hipótesis sobre las que reflexionar para intentar comprender esta realidad.

En este proceso hay mucha gente que piensa que Internet pueda tener una parte de responsabilidad. Desde nuestro punto de vista Internet no es la causa del cambio en la manera de relacionarse, más bien la manera más inmediata de practicar estas relaciones que ya antes de su uso masivo se empezaban a practicar. Pensamos que su uso se ha limitado al intento de proponer lo que se ha perdido en el espacio

público real: un espacio de encuentro seguro y anónimo. Con Meipi pensamos utilizar Internet de una manera más innovadora. No vamos a sustituir lo físico y tampoco vamos a reforzar lo virtual; intentaremos crear un puente entre los dos mundos.

Internet se ha utilizado, hasta hoy, sobre todo por su capacidad de acercar lo que solía estar alejado. Ahora se empieza a utilizar a una escala mucho mas cercana, como puede ser la de un barrio o de una ciudad. Utilizar Internet a una escala tan pequeña puede ser en realidad muy interesante.

Cuando Internet se relaciona con espacio concreto supone un cambio en su modelo de uso. Internet se puede definir como el espacio virtual por excelencia. Qué pasa si conseguimos que ese espacio virtual se relacione con el espacio real. En este caso no estamos hablando de repetir o simplemente representar en una dimensión virtual un espacio real, nos referimos a la posibilidad de que los dos espacios estén conectados entre ellos, permitiendo que los cambios y las acciones ocurridos influyan también en la otra.

Las reglas de convivencia permiten que todos (o casi) nos beneficiamos del desarrollo y calidad de la propia comunidad. Sin embargo el culto de la casa como un reino personal esta transformando las ciudades en un simple contenedor de personas que solo se benefician de sus infraestructuras y densidad para la vida laboral y la oferta cultural. Parece casi los aspectos sociales y consecuentemente la calidad de los espacios públicos ya no entran en el imaginario colectivo a la hora de calificar una ciudad.

Hoy los políticos prefieren reducir los recursos destinados a la gestión de los espacios públicos en favor de una oferta cultural cada vez más grande y amplia, que aporta muy poco a la vitalidad de estos espacios.

¿Qué pasa con los espacios de socialización o simplemente con las relaciones sociales? Se privatizan, se estructuran, se miden y se controlan. La calle ya solo sirve para transitar. Antes albergaba actividades productivas, luego comerciales, luego de ocio c y hoy ya solo permite acceder a todas estas actividades.

2.1 REDES SOCIALES

En Internet está pasando lo mismo que en el espacio físico. Cada vez nos interesa menos un espacio no especializado, buscamos más bien sitios con características muy definidas donde ya tenemos una idea de qué tipo de personas nos podemos encontrar.

En Internet, a finales de los años noventa, muchos apasionados nos pasábamos horas chateando con quien fuera, en salas de *chat* abiertas. Hoy con las *social network* (o redes sociales) las cosas están cambiando. En estas redes no interesa hablar con quien sea, más bien quiero conocer los amigos de mis amigos o personas con las que compartir unas determinadas pasiones.

Una *social network* se compone de dos cosas, por un lado un escaparate de cada usuario (una descripción personal) y por otro lado un sistema que permite establecer un contacto (amistad) con otros usuarios, es decir la red (la comunicación).

El espacio se ha transformado en una red, un flujo. Cuando todo esto pasaba en un espacio tangible, en la mayoría de los casos se trataba de un espacio público. Era allí donde cada persona hacía un escaparate de sí mismo y donde conocía y se comunicaba con otra gente. Hoy probablemente ya no somos capaces de reconocer este escaparate de la gente por la calle, o más probablemente no nos parece suficiente. Antes de “gastar” nuestro tiempo con alguien queremos saber más sobre la persona o tener algunas garantías más, como puede ser el hecho de que se trate de amigos de amigos, o gente conocida.

Nos estamos acostumbrando al hecho de poder tratar y confiar en gente de la que ya conocemos algo o compartimos ideas y gustos. Queremos cada vez menos “arriesgarnos” y cada vez menos sorpresas.

2.2 ESPACIO PÚBLICO

En el espacio público no solamente nos relacionamos, también actuamos, es decir es allí donde manifestamos nuestra identidad, o mejor dicho donde podemos manifestar de manera libre nuestra propia identidad.

La actuación dentro del espacio público, por su misma definición es libre. En el momento en que está controlada o limitada, el resultado es su eliminación. Es decir

que por su misma naturaleza yo puedo actuar mi identidad en él, siempre que yo quiera y con la libertad que solo el cumplimiento de las leyes limita.

Un fenómeno bastante curioso es que ya muchísima gente ha perdido todo el interés en expresar la propia identidad en este espacio. Si pensamos que un espacio público se construye sumando las identidades de las personas que lo llenan, nos damos cuenta de cuán importante es entender las razones de tal fenómeno. Como urbanistas nosotros solo podemos pensar en cómo devolver a la gente las ganas de expresar su identidad dentro de estos espacios. Propio como ya hacen las *social network*.

Sin embargo las *social network* tienen un acceso limitado a quienes tengan una conexión a Internet, al igual que los bares y centros de ocio tienen el acceso limitado a quienes consumen, y cuando no es así está limitado por las reglas impuestas por el dueño. El espacio público es el único sitio donde puedo hacerlo en toda libertad.

3. MEIPI EN LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

Uno de los problemas de la vida contemporánea es la desaparición de lo que se define como vida de barrio. Hoy en día probablemente llegamos a reconocer las caras de nuestros vecinos, pero difícilmente nos relacionamos con ellos. Sin conocer a nuestros vecinos es casi imposible que haya vida de barrio. Los espacios públicos han tenido históricamente la función de soportar el encuentro y la relación entre vecinos. Cuando los vecinos se vuelven desconocidos resulta más difícil relacionarse en estos espacios. Si antes los vecinos nos proporcionaban la seguridad de los espacios públicos del barrio, hoy que esto ya no ocurre, buscamos la misma seguridad en espacios sociales privados, bares, locales y centros de ocio. Un meipi se puede usar como dinamizador de actividades sociales para la vida cultural de un barrio o de una ciudad.

Por parte de una administración local puede ser difícil actuar para reactivar la vida en los espacios públicos, justamente porque lo que falla son las mismas raíces que históricamente los dinamizaban. Así que también cuando la administración quiere intervenir financiando actividades culturales en la calle, sus efectos no dejan de ser puntuales, porque no se trata de algo construido por los mismos vecinos. Una manera más eficaz de actuar sería alimentando la iniciativa local, el asociacionismo. Actuar directamente sobre estas raíces, de manera que vuelvan a crecer. Para que pase esto es necesario antes de todo que los vecinos se conozcan más entre sí.

Un meipi representa una válida herramienta para intervenir y actuar en estos procesos y así ofrecer oportunidades de desarrollo a la vida social y cultural del barrio. No se trata de una alternativa a los clásicos espacios de encuentro entre vecinos. Se trata más bien de una herramienta que permite reconstruir las redes sociales necesarias para que los vecinos retomen las calles del propio barrio. Un meipi permite a los vecinos conocerse más, permite a los que quieren contar más sobre ellos hacerlo, con el nivel de anonimato que deseen. Con el tiempo puede permitir que vuelvan a construirse las redes sociales que normalmente animan a un barrio. Los ayuntamientos podrían perfectamente utilizarlo como una herramienta de participación, utilizándolo como plataforma donde poner en marcha debates públicos a los cuales pueden participar un gran número de ciudadanos. El único requisito sería el acceso a internet.

4. MEIPI COMO HERRAMIENTA DE ANÁLISIS Y DE INVESTIGACIÓN

Otra perspectiva de uso de esta herramienta está relacionada con la posibilidad de análisis que ofrece a los profesionales que se ocupan de estudiar los fenómenos urbanos: urbanistas y otros técnicos, políticos y administradores locales.

Toda la información que se puede encontrar en un Wikimap tiene un carácter claramente espontáneo. Los ciudadanos añaden cualquier tipo de información, reflejando en un mapa la memoria histórica local. Esta característica puede ser preciosa como base para determinadas investigaciones o análisis, visto que en general es muy difícil en esta materia encontrar información totalmente objetiva, es decir no influenciada por ningún proceso de acercamiento a los ciudadanos.

Su uso puede resultar interesante también para los políticos. Aunque en general las administraciones públicas (y los políticos en general) no ven muy interesante un sitio caracterizado por la máxima libertad de expresión sobre todo por la posibilidad de ver reflejadas las ideas o propuestas contrarias o alternativas a las que propone el ayuntamiento. Sin embargo si damos la vuelta a este miedo nos podemos dar cuenta de cómo puede resultar una ventaja conocer la opinión de los vecinos acerca de las políticas adoptadas, conocer sobre qué temas se consigue más consenso y sobre cuáles nos enfrentamos con mayores oposiciones. Resumiendo lo que nos puede ofrecer es un mapa del consenso por temas.

El mapa nos enseñará de una forma gráfica los puntos de la ciudad más activos, los puntos con más actividades culturales, los puntos donde se desarrollan más relaciones entre vecinos y las actividades de sus mismos usuarios.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ARENDT, H.

2000 *Vita Activa. La condizione umana*,
Bompiani, Milano

CHATELET, VALERIE

2007 Vers une tensesgrité du contrôle
en AAVV, Interactive cities. Anomalie digital_art nº 6.
Edición HXX.

CROMPTON, DENNIS y JOHNSTON, PAMELA

1995 *A Guide to Archigram, 1961-74*
Academy Editions

FRIEDMAN, JONA

1977 *Utopías realizables*
Gustavo Gli, Barcelona

MOTRO, RENÉ

2003 *Tensegrity: Structural Systems for the Future*
Kogan Page

NELLY, KEVIN

1994 *Out of Control : The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*

RHEINGOLD, HOWARD

2007 L'invention de l'interactivité urbaine
en AAVV, Interactive cities. Anomalie digital_art nº 6.
Edición HXX.

2004 *Multitudes inteligentes*

Gedisa

RINZAFRI, C.

2003 *La pianificazione partecipativa: Teorie e tecniche. Un esempio di integrazione di diversi strumenti: GIOCOMO*,
Tesi di Laurea, IUAV, relatori prof. Edoardo Salzano e prof. Arnaldo Cecchini,
Anno Accademico 2002/2003.

ROUILLARD, DOMINIQUE

SECCHI, E.

1984 *Partiti, amministratori e tecnici nella costruzione della politica urbanistica in Italia*,
Angeli, Milano

SCLAVI, M.

2000 *Arte di ascoltare e mondi possibili*,
Le Vespe, Milano

2005 *Avventure Urbane. Progettare la città con gli abitanti*,

Elèuthera, Milano

WEBBER, MELVIN

1964 *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm*

en AAVV, *Explorations into Urban Structure*. Univ of Pennsylvania. Press.

6. REFERENCIAS WEB

43 THINGS

<http://www.43things.com>

Plataforma web para compartir y etiquetar deseos

ASKBRISTOL

www.askbristol.com

Proyecto de participación on-line de la ciudad de Bristol

AVENTURA URBANA

<http://www.avventuraurbana.it>

Asociación de profesionales que trabajan en proyectos participativos

DEL.ICIO.US

<http://del.icio.us>

Sistema de gestión on-line de enlaces favoritos

E-DEMOCRACY NATIONAL PROJECT

www.e-democracy.gov.uk

Programa británico para la promoción de la participación on-line -

FLICKR

WWW.FLICKR.COM

Plataforma web para el almacenamiento on-line de fotos

FLOF

www.flof.com

Sistema para el geotiquetado de lugares

TAGZANIA

www.tagzania.com

Sistema para el geotiquetado de lugares

BILBAO.BI

www.bilbao.bi

Wikimap de la ciudad de Bilbao realizado por la empresa Alianzo.

LaMP - LABORATORIO DI ANALISI E MODELLI PER LA PIANIFICAZIONE

www.lampnet.org

Laboratorio inter-universitario para el desarrollo de modelos innovadores para la planificación

LABORATORIO URBANO

www.laboratoriourbano.org

Colectivo de estudiantes y profesionales, arquitectos y urbanistas (Madrid)

LOCAL E-GOV

www.localgov.gov.uk

Agencia para la promoción de la participación local (UK)

MEIPI

www.meipi.org

Plataforma para la creación de wikimapas.

OHA! BOLZANO

www.oha-bz.it

Proyecto de participación desarrollado en Bolzano por la asociación Avventura Urbana

TALLER NIÑOS ALCALÁ

www.urbanohumano.org/alcala.htm

Taller de participación con niños desarrollado por Laboratorio Urbano

WIKIMAP MADRID

www.wikimap.es

Primer proyecto de un wikimap para Madrid

REALIDADES ENCUBIERTAS

Peer Oliver Nau

Propuesta de proyecto

Neue Nationalgalerie Berlin

(Nueva Galería Nacional de Berlín)

REALIDAD FRENTE A REALIDAD VIRTUAL

No es en absoluto fácil responder a la pregunta de qué son mundos reales¹ (realidad “auténtica”) y qué mundos virtuales (realidad “artificial”). ¿Cómo percibimos los mundos reales y los virtuales? ¿Cómo se pueden diferenciar los mundos reales de los virtuales? Las realidades virtuales han surgido para influir en las realidades táctiles.

Una de las re-construcciones del mundo con más éxito en el momento es el programa *Google Earth*, al que se tiene libre acceso a través de internet. Por medio de una perspectiva que abarca todo el globo, un zoom sobre el lugar en donde se desea estar en ese momento proporciona una sensación de omnipresencia. La persona se encuentra en una posición global y se mueve virtualmente por una realidad construida digitalmente. Dado que los menos de nosotros conocemos estas perspectivas en esas resoluciones a vista de pájaro, nos resulta tanto más difícil diferenciar el mundo real del digitalizado. Al igual que sucede con la televisión y el cine, internet también es la tentación de huir de la “realidad táctil” o de influir en ella. Así, el programa *Google Earth* transmite la impresión de un mundo reflejado que representa a la “realidad” directamente con todo lo “bello” y lo “malo”. Pero aquí es donde más se está tratando de influir en esta “realidad”, como por ejemplo en el caso de las imágenes de Nueva Orleans:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/87717>

Una tormenta de irritación provocó la decisión de Google de sustituir en *Google Earth* y su mapa las “fotos tras el Katrina” en la zona de Nueva Orleans por imágenes idílicas de la época anterior a la devastación en agosto de 2005 provocada por un ciclón. (Estas imágenes también se han vuelto a renovar)
O bien se ocultan intencionadamente zonas militares estratégicas:

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,459542,00.html>

Terror en la época de internet: para la planificación de atentados, los terroristas iraquíes utilizan las fotos por satélite del software *Google Earth*. Durante unos registros domiciliarios, los soldados encontraron fotografías impresas de campos militares británicos.

Acto seguido se produjo la ocultación intencionada de lugares estratégicamente importantes. Por ejemplo, la representación de la realidad acaba a las puertas de cuarteles y se desvanece en una zona de seguridad que se ha hecho irreconocible.



¿Hasta qué punto podemos fiarnos de las realidades virtuales, digitales? Quizá desde el principio se hayan incorporado “trampas” virtuales, irritaciones, en esta reproducción digital del mundo. Posiblemente existan también representaciones que deban irritar a posibles atacantes. ¿Nos llevan estas virtualizaciones en una dirección que queda más allá de la “realidad” que podemos comprender y experimentar? ¿Hasta qué punto podemos confiar en estas estructuras? ¿Cómo se puede influir en estas realidades virtuales, digitales? O, para volver a la pregunta de antes, ¿cómo puedo influir en la realidad virtual, digital, con la realidad táctil?

PROPUESTA DE PROYECTO

La “Neue Nationalgalerie Berlin”, construida por Mies van der Rohe, se encuentra en el centro de Berlín, cerca de la plaza de Potsdam. El edificio se caracteriza por una

planta cuadrada de 65,5 m x 65,5 m. Gracias a esta arquitectura característica, el edificio se puede identificar fácilmente por medio del programa Google Earth.

La instalación prevé recubrir la Neue Nationalgalerie de Berlín, que tiene una superficie de cubierta de 4.290 m², con una lona reticular impresa que proyecta otro lugar sobre el edificio. El edificio no cambiará visiblemente a ojos del paseante, solo desde la perspectiva del pájaro se verá la lona y se simulará un lugar totalmente distinto.

En el programa *Google Earth* se extrae una foto y se traslada a ese tamaño (4.290 m²) a la superficie de la cubierta de la Nationalgalerie, con objeto de ir al fondo de la realidad virtual, digital.



Como es natural, la confianza casi infantil de los terroristas mencionados en el artículo arriba indicado en el mundo virtual como duplicación de la realidad táctil resulta muy alarmante cuando se influye en la realidad virtual hasta el punto de que haya desplazamientos. ¿Qué sucedería si en el centro de Berlín se proyectase, digamos, una “tarta de nata” para fines terroristas?

UNA CENTRAL NUCLEAR

Para la proyección me decidí por una central nuclear, dado que ésta sería uno de los lugares más peligrosos imaginables, y no solo para actos terroristas, en

el centro de Berlín. En el fotomontaje que se muestra abajo proyecté la central nuclear de Brokdorf sobre la Neue Nationalgalerie. Brokdorf es una de las centrales nucleares mayores y más importantes de Alemania. Aquí he de subrayar que con la instalación no quiero entrar en el debate sobre la energía segura, sino más bien en la manipulación intencionada, el desplazamiento y la irritación de la realidad virtual. Por eso, desde el punto de vista puramente conceptual, el “qué pasaría si...” tiene importancia como central nuclear realmente representada. La central nuclear simboliza un ejemplo extremo de manipulación peligrosa e infiltración de las estructuras virtuales y sus consecuencias.



El propio programa suministra a los terroristas las coordenadas para fijar el objetivo (cuando se indican correctamente). Simboliza de forma bastante simple el reacoplamiento, el hecho de que una modificación, no perceptible desde la perspectiva normal, de la realidad verdadera, táctil, puede producir un gran efecto en la realidad virtual, digital.

En este caso, a través de la realidad virtual se proyectaría un peligro incalculable para todo Berlín sin que dicho peligro exista en la realidad verdadera. Confiando en esas coordenadas constituiría un objetivo convincente de ataque para causar el mayor daño posible a la ciudad.

Por lo demás, naturalmente también se va al fondo de la credibilidad, la manipulabilidad y, con ellas, también el poder del que se podría abusar desde la realidad virtual del programa *Google Earth*.

La ilusión y su integración en la vida verdadera se vuelven cada vez más convincentes.

RESPUESTA DE LA NATIONALGALERIE BERLIN

.... Por sorprendente que sea su propuesta de proyectar en Google Earth la central nuclear de Brokdorf sobre nuestro tejado, tanto menos agradable resulta por otro lado. No deseamos en absoluto convertirnos en un objetivo de futuros actos terroristas y por eso tampoco queríamos concederle a usted el permiso correspondiente. Yo mismo consulto a veces Google Earth y me resulta fácil imaginar lo atractivo que es organizar esos juegos de realidad. Pero la Nationalgalerie no quiere situarse bajo ningún concepto en un contexto así. En pocas palabras: nos oponemos.

*Un saludo muy cordial,
Prof. Dr. Angela Schneider
Directora suplente
Nationalgalerie*

La respuesta a la presentación del proyecto, por lamentable que sea, refleja de forma muy hermosa el núcleo de la instalación. Resalta la intensidad con la que la realidad virtual digital se imbrica con la realidad táctil y las crecientes tensiones que ello implica. Los explotadores del programa tienen un fuerte lobby de confianza formado por la mayoría de los “user” y, por ello, un poder nada despreciable para influir en las cosas.

CONTINUACIÓN

Presentación a concurso: Paradoxien des öffentlichen Raumes (*Paradojas del espacio público*) – Duisburgo 2007

“Der Welt-Parkplatz” (*El aparcamiento del mundo*)

El ojito derecho del ser humano seguirá siendo el coche. Cargado con los simbolismos más diversos, como por ejemplo potencia, poder y seguridad, forma parte de los símbolos de estatus por los que se miden las personas en muchos lugares. Su habitáculo es un espacio muy privado que se mueve a través del espacio público. Sería realmente extraño que alguien correteara alrededor de un Golf e hiciese fotos del coche para enseñarlas en otro lugar. ¿Cuánto revela mi

coche sobre mí? ¿Es realmente el símbolo de mi persona, y si es así, me representa correctamente?

He sacado al azar coches aparcando (*screenshot*) en ciudades que se representan con alta definición en el programa Google Earth. Éstos se pegan sobre el suelo en forma de pegatinas al tamaño original de los coches (aquí ante el museo Lehmbruck de Duisburgo).



Los coches que aparecen aquí: rojo – de los terrenos de Google en USA, azul – Berlín, negro – Nueva York, plata – Munich, blanco – Potsdam, verde – Duisburgo, azul claro - Frankfurt/M.

Aquí todavía es una selección pequeña, debido también a la resolución de las imágenes de satélite de ciudades grandes, pero esto, al parecer, va a mejorar en los próximos meses.

Aquí, lo que podríamos llamar espacios privados se juntaron ahora de modo involuntario y se situaron en relación comparativa.

Pero la irritación solo es perfecta gracias al programa, pues en la realidad las pegatinas no destacan demasiado, y pretenden perturbar el espacio público lo

menos posible. Así pues, también aquí, con una pequeña modificación obtengo un gran efecto en la realidad digital virtual.

INTEGRACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA OBRA

En mis proyectos anteriores en el espacio público ya me ocupé del desplazamiento de realidades o de desplazamientos temporales. Con mi entrada de metro construida en 2004 quise llamar la atención de los habitantes en un pequeño pueblo minero sobre un enlace perdido, ¿qué cambiaría si hubiera un enlace urbano con una gran ciudad? Un cubo de madera con las dimensiones del despacho de F. Schiller en Jena representaba los límites del espacio privado de un hombre famoso, que la investigación traspasa de forma incómoda con frecuencia. Con mi batalla de almohadas escenificada en 2006 en el famoso campo de batalla de Jena-Auerstedt tendí un puente entre el acontecimiento histórico y los conflictos sociales actuales en nuestra sociedad.

Internet me ofrece ahora un acceso innovador a un viejo tema: la virtualidad y su influencia en el ser humano, que en la era del terrorismo adquiere una intensidad jamás sospechada.

NOTAS

1 Para no caer en la controversia sobre las definiciones de realidad y verdad, y con objeto de simplificar, empleo los conceptos de realidad táctil (todo lo que podemos tocar) y realidad virtual, digital (reflejo digital, aparente, de la realidad táctil).

LECTURA ACTIVA: *STORY ENGINE* (MOTOR DE RELATOS)

Seth Ellis

Story Engine es un proyecto que actualmente se encuentra en fase de desarrollo y cuya finalización está prevista para principios de 2008. Se trata de un experimento realizado en hipertexto como modelo de lectura activa y creación conjunta. El propio motor es una herramienta en línea que permite a grupos que trabajan colectivamente crear hipertextos que no sólo constituyen nodos de texto conectados entre sí, como la propia Web, sino que se trata de un único bloque de texto que se autoorganiza y que está formado por diversos hilos que recogen la contribución de distintos autores. *Story Engine* difiere del modelo “wiki” en que lo que se agrega no sustituye al texto ya existente, sino que se suma a él, de forma que se puede recorrer instantáneamente todo el relato a lo largo de diversas líneas. Si cuenta con la participación de un número suficiente de autores, una sola narración puede contener casi infinitas versiones de sí misma.

Este proyecto ha recibido principalmente dos tipos de influencias. La primera proviene del campo de los juegos conversacionales, como la narración de relatos por turnos o *cadáver exquisito*, donde el juego instantáneo de una pequeña comunidad da lugar a una narración común. Estos juegos fueron fuente de inspiración para el Oulipo, o *Ouvroir des Litteratures Potentielles* (Obrador de literaturas potenciales), grupo de escritores europeos que utilizaban estructuras narrativas arbitrarias y no tradicionales para buscar la innovación en su propia obra (Italo Calvino es el autor más famoso asociado con el Oulipo)¹. Estas iniciativas, a su vez, han aportado gran cantidad de inspiración a los intentos modernos de abordar la narrativa hipertextual y no lineal.

La segunda es el trascendental ensayo de Vannevar Bush escrito en 1946 que lleva por título *As We May Think* (“Cómo podríamos pensar”), considerado como precursor del hipertexto y de Internet². Bush defendía la importancia que iba a tener sobre el panorama intelectual posterior a la Segunda Guerra Mundial, y en particular sobre la ciencia, no sólo el poder almacenar información para recuperarla fácilmente, sino también las asociaciones de pensamientos que permitan a los científicos colaboradores obtener tal o cual dato en primer lugar. La obtención y análisis de los hábitos de lectura de los usuarios es lo que subyace, por ejemplo, al

algoritmo de búsqueda de Google, aunque este análisis quede oculto a la vista del usuario; *Story Engine* permitirá ver de inmediato los procesos de pensamiento del otro usuario en forma de relato común en permanente desarrollo. Los participantes pueden así colaborar en la exploración, redefinición o destrucción de las narraciones existentes, así como escribir historias propias nuevas de forma colectiva.

El formato visual que adopta *Story Engine* es el de una cadena tridimensional en la que cada palabra es un eslabón. El lector puede optar por desviarse de la cadena original al llegar a cualquier palabra, creando una cadena secundaria a partir de ese punto. Los subsiguientes lectores eligen el hilo que quieren seguir, añaden los suyos propios o ven al instante todo el proyecto, incluidos todos los hilos existentes. Así pues, el lector no sólo puede explorar distintas versiones de una narración diferente, sino que el texto en su conjunto puede contemplarse simplemente como un cúmulo abstracto de palabras que crece en densidad a medida que aumenta la actividad de los usuarios. La interfaz del proyecto permitirá al usuario dar sentido a este conglomerado del relato, aun cuando la conversación combinada que haya dado lugar a todas las versiones alternativas de este texto forme una única imagen ilegible.

Aunque *Story Engine* se vaya a presentar en la Web para su libre utilización, está previsto que lo usen pequeñas comunidades específicas de usuarios para comunicarse por medio de un único relato de texto. Esto convierte a *Story Engine* en un laboratorio en el que experimentar con distintas cuestiones actuales relacionadas con el hipertexto y la teoría de los nuevos medios, en particular con la idea de la teoría de juegos. Durante los últimos años, teóricos y desarrolladores interesados en la narrativa no lineal han renunciado a los modelos tradicionales de relatos en favor de otros más abiertos basados en la teoría de juegos. Un ejemplo del modelo antiguo es el taller de narrativa hipertextual que Robert Coover dirige en la Universidad Brown desde el curso 1990-91³. En estos talleres, los alumnos experimentan para crear narraciones no lineales basadas en estructuras diseñadas por el propio alumno. Dichos relatos son obra de un solo autor, creados enteramente por un único artista/autor/programador, y ofrecen múltiples vías al lector-usuario, de manera que un mismo texto puede experimentarse de muchas maneras. La forma general que adoptan estas narraciones hipertextuales es la de bloques de texto vinculados (es decir, páginas) en los cuales cada uno elige su aventura y el escritor ofrece ramificaciones del relato o distintos puntos de vista sobre los acontecimientos. Estos experimentos se siguen realizando en la actualidad, y se

han ido encaminando hacia la realidad virtual mediante el sistema de creación *Cave Writing 2006*, que ofrece una interfaz gráfica a los autores hipertextuales para que no tengan que dedicar semanas a programar nuevas interfaces narrativas. Sin embargo, los productos hipertextuales siguen siendo obras de un solo autor, creadas por un único usuario para que un lector las disfrute de un modo relativamente pasivo.

La crítica que suele hacerse a este tipo de narrativa hipertextual es que tiende a adolecer de subdeterminación, es decir, que el escritor individual trabaja tanto para crear una complejidad *estructural* que deja de prestar atención a la creación de complejidad *textual* (los múltiples niveles de significado que estamos habituados a extraer de la narrativa tradicional)⁴. Una persona puede, después de releerla varias veces, leer e interpretar una novela de Jane Austen con mayor profundidad y apreciando más sus detalles de lo que es posible con una narración no lineal en la que la experiencia primaria del lector no tiene más que el carácter cosmético y físico de navegar por uno de los caminos de la novela. La experiencia del lector sigue siendo pasiva, más aún porque está pensando de una forma menos crítica.

En respuesta a estas críticas, el principal objetivo de las investigaciones realizadas sobre la narrativa no lineal ha dejado a un lado el texto escrito para centrarse en el juego interactivo y en las interfaces multiusuario como *Second Life*. Aquí los “artistas”, es decir, los programadores, simplemente aportan un entorno de juego en el que el usuario dispone de *agencia* casi total. El conjunto de posibles acciones y conductas de cada usuario lo establecen los programadores, pero dentro de esos límites, el usuario colabora con otros para crear historias autónomas sobre la marcha. Dichas historias se autoorganizan; las que forman parte del juego *Grand Theft Auto* tienden a ser de un tipo determinado, dado el entorno en que se desarrollan, pero en los relatos en sí no intervienen eventos creados previamente. La teoría de juegos es, por el momento, el modelo más prevalente, no sólo para los juegos en sí, sino para la formación de redes sociales y los nuevos modelos de entretenimiento. James Paul Gee señala que el placer de estos modelos reside en la participación activa durante el proceso de concepción o incluso en el establecimiento de las reglas del propio juego, que, *a priori*, no están a la vista de quienes participan en él⁵. Gee describe esta experiencia de juego como una secuencia de “exploración, formulación de hipótesis, reexploración y replanteamiento”, puesto que el jugador/lector/público debe explorar activamente y analizar el marco narrativo en que se encuentra.

Por supuesto, estos relatos ya no se escriben ni se leen: se representan. *Story Engine* es un experimento de aplicación de la teoría de juegos a la creación espontánea y cooperativa de textos escritos. Para ello, este proyecto retoma, al igual que muchos proyectos artísticos en red, las cuestiones de identidad y autoría que planteaba la teoría posmoderna y que siguen al acecho en el trasfondo de la cultura contemporánea. Fue Roland Barthes quien hizo la célebre propuesta “Este ‘yo’ que se aproxima al texto es en sí una pluralidad de otros textos, de códigos infinitos, o, más exactamente, perdidos (cuyo origen se pierde)”⁶. Mediante la creación de *Story Engine* pretendo examinar el uso que hace Barthes del término “código”, que desde la época en que él lo utilizó ha pasado en cierto modo de ser una analogía literaria a una descripción literal de la tecnología. Los entornos hipertextuales modernos están escritos en un código; los comportamientos que determinan el resultado del lector/autor han sido trazados por programadores en aplicaciones con las que interactúan los usuarios. En este contexto quiero pensar en el código como algo a un tiempo *interpretativo* y *prescriptivo*. ¿Determina el código la conducta, o es su relación con el lector/autor más laxa en ciertos aspectos? En *Story Engine*, al igual que la mayoría de las estructuras de juego, el código literal es invisible, y sólo establece un marco para las posibles acciones del lector: agregar palabras. Cada proyecto que se escriba con *Story Engine* comenzará por un texto dado, que posteriormente será reescrito o al que los lectores/escritores añadirán nuevos elementos, de manera que el proyecto eventual ofrezca lo que podemos denominar diferentes interpretaciones sobre el texto de base. Sin embargo, la lectura permite una interpretación multiestratificada y no lineal, de manera que cada una de ellas sea incluso diferente cada vez que la lea el mismo lector. ¿Bloquea la interpretación del texto de alguna manera limitada y subdeterminada este método de lectura literalmente interactivo en el que el lector puede actuar sobre el texto?

Sospecho que esto depende de la acción cooperativa de los lectores-escritores; las adiciones de un lector son alimento para una nueva lectura por parte de otro colaborador. En este sentido, *Story Engine*, al igual que en muchas ocasiones el arte en red, es una materialización limitada del concepto de Jean-François Lyotard sobre el sí mismo como uno de los muchos nodos que se unen para formar una red⁷. La dificultad a la que se enfrenta esta clase de teorías posmodernas ha sido generalmente que la descentralización del sí mismo es un concepto sobre el que no se puede actuar realmente. Cabría pensar en nosotros mismos como compilaciones de códigos, pero no podemos hacer otra cosa más que actuar, o pensar que actuamos, como seres individuales y unitarios. La idea de sí mismo (y la de autor)

tal vez sea una ilusión, pero sin duda irresistible. El arte en red que se produjo más o menos durante la década anterior ha aportado un nuevo punto de vista sobre esta idea. El sí mismo descentralizado se ha hecho realidad; la autoría desaparece no entre las brumas de la teoría posmoderna, sino en la colaboración.

Story Engine no es un fin en sí mismo, sino la primera fase del proyecto. El interés de este motor se limitará al de las narraciones que se creen con él, por lo que el desarrollo de la propia herramienta requerirá la participación de grupos de escritores reunidos para “representar” distintos relatos. Según está proyectado actualmente, se facilitará un único texto inicial en el que el grupo podrá añadir y realizar las modificaciones que desee. Esta escritura cooperativa se desarrollará a lo largo de un período de tiempo específico y limitado con el fin de que los colaboradores se centren por un lado en la tarea que tienen entre manos y, por otro, se sientan libres para dedicar cierto tiempo a pensar en el relato. Esta estructura permitirá a los lectores/escritores interpretar activamente el relato recibido escribiendo en él. La idea consiste en fomentar la *lectura activa*, donde la gente tiene la posibilidad y el placer de leer una historia y, al mismo tiempo, escribirla. Esperamos que ciertos relatos con una carga especial (Caperucita Roja, el Evangelio según San Juan, relatos de noticias recientes) den lugar a textos plurilineales densos e interesantes.

El público principal de *Story Engine* estará formado por artistas y escritores que deseen utilizarlo para colaborar en la creación de nuevas narraciones; el secundario será un colectivo más amplio que leerá estos nuevos relatos a medida que se vayan mostrando en la Web, y quizás también en formato impreso. Sin embargo, este proyecto, al igual que muchas formas artísticas basadas en los nuevos medios, implica una definición más amplia e inclusiva del concepto de “artista/escritor” que la existente hasta ahora. Los usuarios generales de la Web podrán acceder a *Story Engine* y a los relatos que se formen con él; ellos también, como lectores, se convertirán en autores parciales. La finalidad de este proyecto es la de investigar, de manera práctica y productiva, sobre algunas implicaciones de esta síntesis entre lector y escritor.

NOTAS

1 Motte, Warren F. Jr. (ed.) *Oulipo: A Primer of Potential Literature*. Dalkey Archive Press, Champaign, Illinois, 1998.

2 Bush, Vannevar. “As We May Think”. *Atlantic Monthly*, Julio de 1945. Disponible en el sitio Web <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

3 Starosielski, Nicole. “CaveWriting and the CAVE Simulator”, Transliteracies Project, 2007 (informe sobre

investigaciones en línea; véase <http://transliteracies.english.ucsb.edu/> , donde se encuentra el texto completo).

4 Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1998.

5 Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, Nueva York, 2003. Pág. 90.

6 Barthes, Roland. *S/Z*. Traducción de Richard Miller. Hill and Wang, Nueva York, 1974. Pág. 10.

7 Lyotard, Jean-François. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Traducción de Geoff Bennington y Brian Massumi. University of Minnesota Press: Minneapolis, 1984. Pág. 15.

LECTOR + +

Marina Zerbarini

En el año 1998 armé mi primer sitio en Internet con un programa que me proveía el servidor de correo electrónico. En el 2000 ya tuve mi propio sitio diseñado por mí misma con los nuevos programas que me permitían una mejor lectura de los contenidos, la incorporación de imágenes, sonidos, la tan mentada interactividad y la posibilidad del visitante de realizar una lectura hipertextual. Así surgieron varios trabajos.

En *L'atido* trabajé los temas que acabo de mencionar. Cómo un espectador podía realizar diferentes recorridos de lectura a través de una relación de imágenes y sonidos, con el eje puesto en una atracción por lo lúdico de relacionar imágenes y sonidos especialmente elaborados y elegidos para mostrar lo novedoso del medio. Técnicamente también me veía en la obligación de empezar a estudiar lenguajes de Programación como Acción Script.

Posteriormente, fascinada con las obras colaborativas, la crisis del autor y los diseños específicos para el html, realicé *Gemelos/no-gemelos* con la intención de crear junto a otros una torre de babel donde se mezclaran todas las palabras, las imágenes y los sonidos sin diferenciación de autoría ni propiedad. Ahí están elementos incorporados por mí y otros, muchos, enviados por navegantes. Ventanas que se abren, juegos que aparecen desprevenidamente y la incorporación constante de material que recibía en mi correo y subía en forma posterior al sitio.

Tejido de Memoria fue un trabajo particular donde se cruzan ejes sociales y personales, temporales y espaciales. Traté de "relatar" la historia política y social de un país en forma paralela a mi vida personal. Hacer referencia a una memoria que puede leerse "de memoria" o como un tejido que construye y reconstruye nuestro presente. El relato histórico de las Madres de Plaza de Mayo realizado por María del Carmen de Berrocal (Madre de Plaza de Mayo) acentuó el carácter político de la obra y la claridad del mensaje. Un video que a pesar de la ruptura de la linealidad no destruía el sentido. La respuesta del lector no se hizo esperar, fue interesante e importante ya que aún me siguen enviando sus opiniones y estas se vuelcan en el sitio. Es de destacar, respecto de estas voces, que no son discursos, son pequeños textos escritos casi en forma coloquial y con mucha síntesis donde personas

diferentes que no se conocen entre sí, que viven en distintos países, opinan sobre algo y comparten una lengua. El que opina es el habitante común, no el que vemos en la Tele, acostumbrado a lo mediático, acostumbrado al micrófono o el estrado, son las voces de los que hablan en las reuniones de amigos, en grupos pequeños, en las charlas de café, son las voces no programadas, no previstas, no organizadas en un “discurso”, no pretenden vender un criterio ni verdad, sólo dar a conocer una opinión. Son las voces de los que no hablan

Por ese motivo en 2005 y ante las diferentes respuestas que percibía en los trabajos mencionados, comencé a preguntarme por el lector, cómo interactuaba, cómo leía, quién era el espectador. Qué contenidos le estaba yo brindando y de qué forma para que él pudiera hacer una lectura participativa, cómo podía percibir y participar. Con *Eveline, fragmentos de una respuesta* convoqué al espectador a dar una opinión, ya no sobre la historia, la política, la desigualdad social, sino sobre el amor. Prácticamente no hubo participación en el weblog equipando expresamente para que opinaran sobre dos cuentos de James Joyce que yo cito en ese trabajo. Dos historias que hablan del desencuentro amoroso, la repetición obsesiva, el miedo y la falta de ideas para explicar situaciones.

Según escribe Italo Calvino:

“(....)-Yo hablo, hablo –dice Marco-, pero el que me escucha sólo retiene las palabras que espera. Una es la descripción del mundo a la que prestas oídos benévolo, otra la que dará la vuelta de los corrillos de descargadores y gondoleros en los muelles de mi casa el día de mi regreso, otra la que podría dictar a avanzada edad, si cayera prisionero de piratas genoveses y me pusieran el cepo en la misma celda que a un escritor de novelas de aventuras. Lo que comanda el relato no es la voz: es el oído....”

Y en ese tiempo leía y hablaba del hipertexto como:

“El advenimiento de la cultura digital, signos de la escritura, signos electrónicos, se inscriben en un espacio diferente. Otra narratividad, referencias móviles y en constante desplazamiento, han sido algunas de las propiedades de este modo de escritura no secuencial que introdujo el hipertexto. Las memorias de acceso aleatorio de las computadoras, ya sea como dispositivos de almacenamiento no lineales posibilitan una recuperación interactiva de los datos almacenados, permiten que el proceso

de lectura se cumpla como un trayecto, definido por el lector-operador, a lo largo de un universo textual donde todos los elementos son dados en forma simultánea.

Todo texto lineal o bidimensional es siempre una actualización provisoria de una serie de posibilidades. Se actualiza en múltiples versiones, traducciones y ediciones, el lector continúa estas actualizaciones interpretándolo, dándole un sentido aquí y ahora, siempre en forma inventiva y singular

El pensamiento no siempre progresa de forma secuencial, tanto cuando se lee o escribe, las conexiones obedecen a una forma reticular, más allá de la mera contigüidad. La inteligencia del lector reconstruye las paginas planas en una imagen móvil, particular, repleta de significaciones particulares. Son las palabras no escritas, los vacíos, los diferentes tiempos de conexión, los fragmentos no comprendidos, las fracturas de la lectura, las partes dispersas en donde el lector se reencuentra y redefine. No es la unidad del texto lo que está en juego sino la construcción de su yo, siempre inacabada. El texto habrá servido como interfase con él mismo.

El hipertexto que se trata de analizar, es una matriz de textos potenciales, de los cuales sólo algunos se realizarán como resultado de la interacción con un usuario. A través de él, la lectura se transforma en problemática textual dinámica. La lectura se hace escritura, se multiplican las ocasiones de producción de sentido, el lector no sólo interpreta, sino que también organiza y estructura, al nivel mismo de la producción. Estos dispositivos hipertextuales mediatizados en las redes digitales ha desterritorializado el texto, creando un texto sin fronteras, sin interioridad definible”.

Es en este punto donde comienzan mis preguntas ya no tan actuales

¿Se cumple este sentido, esta inventiva? ¿Estamos verdaderamente ante un lector enriquecido y enriquecedor? Un lector comunitario, sujeto social que escribe y construye.

¿Hay lectores? ¿O sólo escritores de monólogos dispersos e inconexos.?

El lector ++, el lector que se esperaba es un lector generativo, que por ahora solo la computadora ha logrado con sus lenguajes de programación y matemáticas, pero el hipertexto pareciera no haber alcanzado generar, valga la redundancia, *un lector generativo*.

Habiendo transcurrido algunos años de labor ininterrumpida con las prácticas artísticas y la participación colectiva, la pregunta es qué ocurrió con esa relación soñada de productor/espectador que juntos construyen un sentido, esa autoría compartida, esa comunicación establecida entre el artista, la obra y los espectadores en red. La comunicación social, los cambios y dinámicas introducidas en la vida. ¿Qué ocurrió con ese espectador que debía escuchar, leer, relacionar, elegir, comprender, interpretar, proponer, hacer?

El cine habló del movimiento, la magia, el sujeto de la enunciación, identificación, el personaje, la ilusión/simulación. Y así la historia conoció maravillas de directores que explotaron el medio en su riqueza y especificidad atrayendo masivamente a un público que se fascinaba junto con ellos.

Nuevas reglas de juego, los mismos jugadores. Se produjo quizás una ruptura de la complicidad escritor/lector?

¿Es qué acaso la producción y/o lectura hipertextual nos va a dejar sólo con la seducción por una herramienta técnica que se auto vacía y reemplaza rápidamente? La información son sólo bits, aislados y sin combinación no hay sentido, solo números. El texto electrónico no se encuentra en ningún lugar real, una señal eléctrica que contiene bits de información transitoria e inestable en todos los puntos de la red, en todo momento, junto con todas las modificaciones y actualizaciones que le hayan conferido los distintos usuarios que han tenido acceso a él. El texto digital es un conjunto de valores codificados en un sistema binario, que están reunidos, generalmente por medios magnéticos, en algún dispositivo de almacenamiento. Es una unidad de información y no de significación.

El lector es sometido a recorrer caminos áridos y complejos: originalidad del diseño de la interfaz gráfica, textos dinámicos, hiperimágenes, movimiento, códigos generativos, conceptos tecnológicos y formales, sonidos en tiempo real, el espectador se queda paralizado en el centro de un *shopping* que le ofrece mucho más de lo que pedía, obras en estado vivo, aún más vivientes que él mismo. Incapaz de decidir ante tanto ofrecimiento, opta por la anorexia, la apatía y en el mejor de los casos escribir su propio weblog.

Memorias de acceso aleatorio, responden a nuestras voluntades, accedemos en tiempos muy cortos a contenidos que buscamos que están en respuesta directa a nuestro deseo, sabemos donde buscar, no abrimos cajas, cajones y estantes solo

por curiosidad sino porque ahí se alojan elementos de nuestro interés.

La necesidad de seleccionar contenidos, previa lectura de ellos para su mejor catalogación, la combinación de los mismos, su interpretación etc. implica un tiempo de interés, concentración y deseo. Algo alcanzado en porcentajes mínimos y en públicos altamente especializados.

Los artistas renunciamos a la autoría, al sentido, a la linealidad discursiva, dejamos al lector abandonado y desorientado en una selva de valores binarios sin significación por sí. Exilado el lector, es el que está obligado a recrear el sentido. Parece que hay que ser mucho más artista para leer que para escribir.

“(...) el Libro, en su forma tradicional, se encamina hacia su fin” y que “la plaga de langostas escriturales que hoy ya oscurece el sol del espíritu de los ciudadanos de las grandes ciudades, se volverá aún más densa en los próximos años. (...) Y antes de que un contemporáneo llegue a abrir un libro caerá sobre sus ojos un denso torbellino de letras tan cambiantes, coloridas, conflictuantes, que las posibilidades de su penetración en la arcaica quietud del libro serán mínimas.” (...) “Podemos suponer que nuevos sistemas con formas de escrituras más versátiles se harán cada vez más necesarios. Ellos sustituirán la maleabilidad de la mano por la nerviosidad propia de los dedos que operan comandos”.

Benjamin, Walter. *“Reflections: Essays, Aphorisms, Autobiographical Writing”*. Nueva York. Helen & Kart Wolf, 1978. pp 77-79

El Lector que se espera sería aquel que habiendo sido exilado del sentido y la linealidad, luchó contra las arbitrariedades del hipertexto y logró construir su significación, hacer su propia escritura, y se transformó en artista o sea un lector ++. La cantidad y diversidad de voces diferentes, la sordera generalizada, la pérdida del sentido, la invasión tecnológica, las voces individuales han dado lugar a un lector sin signos agregados. Un texto aún no desterritorializado, y un lector que aún no sumó, me atrevería a decir que ha restado.

TEXTO E INTERFAZ

En mi trabajo anterior *“Hiperimagen, imagen de síntesis, imagen generativa. Una aproximación desde la Interfaz”* manifestaba:

“...Se puede definir una interfaz como el conjunto de dispositivos físicos y/o

virtuales que permiten interactuar con un sistema. El Mouse, el teclado o el monitor son las interfaces físicas con las que habitualmente se operan las interfases gráficas:

La interfaz es una forma de operar, de producir y de pensar. La perspectiva fue la aplicación de principios geométricos, de la matemática al espacio y modificó el mundo de las imágenes. La interfaz y la forma matemática de producir, modifica diametralmente nuestros conceptos de imagen-texto/ hiperimagen-hipertexto

La interfaz guía a través de cúmulos de información, proveyendo una interpretación o punto de vista, que deja impresiones en los sistemas perceptores de lo que se lleva a cabo en el mundo. Al presentar la información de una manera o medio específico, el diseño de la interfaz define el sentido con que esa interfaz construye los puntos de vista.

Como dice P. Weibel : “El mundo cambia en la medida en que cambia la interfaz”

La propiedad de permitir múltiples trayectorias posibles, la naturaleza de los links, sus ramificaciones e interconexiones, también influyen la trayectoria e inevitablemente cambian la manera en que la sensibilidad capta el contenido.

Lo numérico es un punto de inflexión en la historia de la imagen-texto, transforma y construye otro paradigma. De la imagen-texto analógico hemos pasado a la imagen-texto digital, creada artificialmente.

Así como se puede considerar la perspectiva una forma simbólica, la imagen-texto binario que es en sí misma pura información, también se articula desde el lenguaje a su forma simbólica...”

El lector es un tema de la interfaz. Es esta última el lugar del encuentro de artista y lector o coautor; de ahí deriva la importancia de inclusión o exclusión del sentido.

Su colaboración, participación, interacción es un tema de interfaz.

Las propuestas artísticas como modelos de prácticas comunicativas alternativas en las nuevas redes digitales y el diseño de nuevos medios y herramientas para la acción comunitaria digital están íntimamente cruzados por el concepto de interfaz.

El lector ++ continúa en estado latente, una cuenta pendiente; la cultura continua atravesada por una lógica renacentista, jerárquica y excluyente que persiste y se esconde detrás de los mayores avances tecnológicos. Darle espacio a este latido es quizás el mayor desafío de los artistas en la actualidad.

BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V. *Hiperimagen, imagen de síntesis, imagen generative. Una aproximación desde la Interfaz V* Jornadas 2007 IUNA
- A.A.V.V. *La simulación, hipótesis política y comportamientos del arte.* III Jornadas 2005
- A.A.V.V. *Modelo de verdad única. Visión Viva del Infierno.* II Jornadas . 2004
- A.A.V.V. *Videoculturas de fin de siglo.* Madrid, Cátedra. 1990
- Amerika, Mark. *Poéticas de la agitación digital: Un concepto expandido de escritura.* Publicación de a.mínima::, Publicación de arte actual. Número 8. Espacio Publicaciones. España, 2004.
- Baudrillard, J. *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996
- _____, "Duelo", *Fractal* n° 7, octubre-diciembre, 1997, año 2, volumen II, pp. 91-110.
- _____, *Cultura y simulacro.* Barcelona, Kairós. 1984
- Benjamin, Walter. *Reflexions: Essays, Aphorismos, Autobiographical Writing.* Nueva York.Helen & Kart Wolf, 1978. pp 77-79
- Borges, Jorge L. *Funes, El memorioso, Obras Completas, Emece Editores, Buenos Aires, 1974.*
- Brea, José Luis. *El Tercer Umbral, Estatuto de las Prácticas Artísticas en la era del Capitalismo Cultural.* Cendeac, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Ciudad de Murcia. 2003
- Brea, José Luis. *La Era PostMedia.* Editado en formato PDF. 2002
- Calvino, Italo. *Las Ciudades Invisibles* Minotauro. Barcelona 1995
- Contreras Medina, Fernando R. *Sistemas Audiovisuales orientados a la simulación en el siglo XX.* Universidad Católica de Murcia. 2004
- Cortazar, Julio. *Rayuela.* Alfaguara. Madrid. 2002
- Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente.* Paidós, Barcelona 1998.
- Drelichman, Raúl Carlos. *Hipertexto, lectores o navegantes?*
- Eco, Umberto. *Obra abierta.* Barcelona. Editorial Ariel. 1992. Primer Capitulo
- Gache, Belén. *El libro del fin del mundo.* Fin del Mundo Ediciones. Buenos Aires. 2002
- Gache, Belén. *Escrituras Nómades. Del libro perdido al hipertexto.* Limbo. Buenos Aires. 2004
- Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual.* Taurus. Madrid. 2000
- _____, *El eros electrónico.* Taurus. Madrid. 2000
- Krämer, Sibille. *Interacción Lúdica. Reflexiones acerca de nuestra relación con las máquinas.* En: Giannetti, Claudia (ed): *Arte Facto & Ciencia.* Madrid: Fundación Telefónica, 1999.
- La Ferla, Jorge. *Algunas consideraciones sobre el diseño en multimedia. Sobre el Cd Rom El Medio es el Diseño.*
- _____, *Cine, video y multimedia - Hibridez de tecnologías y discursos*
- La Société Anonyme. Redefinición de las prácticas artísticas s.21 www.aleph-arts.org 1.11.2000
- Levy, Pierre, *¿Que es lo virtual?* Paidós Multimedia, Barcelona 1999.
- Machado, Arlindo. *El advenimiento de los medios interactivos.* Publicado en *El medio es el Diseño, Estudios sobre la problemática del Diseño y su relación con los Medios de Comunicación*, Jorge La Ferla/Martín Groisman comp., Eudeba/Libros del Rojas, Publicaciones del C.B.C./Universidad de Buenos Aires, 2000; y en *El paisaje Mediático.*

Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas, Arlindo Machado, Libros del Rojas, Buenos Aires, 2000.

Machado, Arlindo. *Ensayos en forma de hipermedia*.

Tiselli, Eugenio. *Arte Electrónico, Interfases*. Seminario On Line, UNESCO, Mecad, 2004

Weibel, Peter. *La imagen inteligente, ¿Neurocinema o cinema cuántico?*. Média Art, Prospect UNESCO, Digi Arts y Mecad/Media Center d'art y Disseny de ESDI, Barcelona España. 2004

Zerbarini, Marina. *La dinámica hipertextual*. Revista Arte al Día. Buenos Aires. 2004

Zunzunegui, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid, Cátedra. 1992

ART FICTION. SNAKE PREVIEW ¹

Curfew, Cinema, Discontinuity

Iñigo Cabo

*“Apofenia, había sentenciado Win,
tras la debida consideración y de manera cuidadosa:
la percepción espontánea de conexiones y sentidos en cosas sin relación.
Y nunca más, que Cayce sepa, había vuelto a decir una palabra del tema.”*

Una amiga de mi amiga M. tenía una serpiente, una *Boa Constrictor* que le regalaron sus padres de pequeña como mascota.

Se criaron a la vez, jugando juntas. La boa no vivía en un terrario. Disponía de una habitación completa en su casa en la ciudad, donde reptaba suelta, recluida en ese amplio lugar de ventanas cerradas, con plantas, juguetes y diferentes elementos para desarrollarse en un espacio simbiótico, un hogar para serpientes y humanos.

La niña aprendió a dar de comer a su boa, y ésta a comer con ella, a dormir juntas, a enroscarse y disfrutar de un común y silencioso diálogo.

Fueron creciendo. De ocho a diecinueve años y de medio metro a metro ochenta. Habían llegado a tal grado de intimidad y reconocimiento que con solo mirarse sabían de sí, cuando era tiempo de alegría, imitando bailes orientales, y cuando de quietud, respeto.

Sus biorritmos se sincoparon y ambas dormían las mismas horas y se ocupaban de sus cosas al mismo tiempo, los mismos turnos, pero la boa, un día, dejó de repente de comer.

Depositaban comida como siempre cerca de ella, en una esquina arbolada donde atrapaba con facilidad a sus presas. Los padres y la chica procuraban alimentarla y orientarla hacia los cadáveres, pero la serpiente se negaba totalmente, hasta que comenzó a endurecerse.

La llevaron a un veterinario de la ciudad quien tras observarla; mientras todos los perros, gatos y otras mascotas gemían de terror en la sala de espera, determinó que

su enfermedad se debería probablemente a algún tipo de cambio interno transitorio, “estrés”, posiblemente provocado por ausencias prolongadas de su dueña o falta de mayor espacio. En cualquier caso, nada que no pudieran mejorar unas vitaminas, compañía y librar de objetos superfluos su habitación, recomendándoles que en el caso de continuar de ese modo, o empeorar, volvieran a consultarle.

Pasados unos días, la boa no mejoró sino que empeoró terriblemente.

Estaba cada vez más rígida y estirada, dura como una roca y con las escamas agrietándose a lo largo de su cuerpo, un enorme tronco con la piel apagada.

Miraba a su dueña con las pupilas dilatadas, quieta, atenta y lisa, negándose a alimentarse, vomitando las medicinas que le forzaban a tragar.

La amiga de mi amiga *M.* lloraba todos los días mirándola, acariciándola para aliviar su dolor, para comprenderla, quietas ambas, contemplándose calladas, dejándose.

De repente sonó el teléfono, era el veterinario. Exaltado, angustiado, -se le atropellaban las palabras. Parecía como si quisiera encontrar la mejor manera de decir lo que debía:

-... he estado ... haciendo consultas con colegas hasta que he dado con un experto en Sudamérica que sabe de que se trata...

-

- ¡¡Tiene que deshacerse de esa boa .. AHORA MISMO !!

- ¿Pero porqué?, ¿Qué ocurre.. qué le pasa..?

-..... la serpiente tiene consciencia de su dueña... ¡Está creciendo!, ¡¡ Se está comparando con ella. ¡!!...

-¿Cómo?

- ¡¡ LA BOA se está preparando para COMERSE a su hija !!.

.... Está midiendo su tamaño y calculando el momento en que esté lista para tragársela... Por eso no come ¡!, ¡¡ tienen que sacarla de ahí ahora mismo ¡!!!....

Esta historia es real, o mejor dicho, “basada en hechos reales”.

El modo en que una narración transforma el hecho en acontecimiento y cómo este se desplaza, contiene los principios fundamentales de la ficción.

La historia queda suspendida siempre, en tanto no observamos todos sus ángulos de acción y transcurso. Son referidos y por tanto siguen un patrón de representación.

Considero advertir, que las conexiones aquí dispuestas actúan según los mismos mecanismos de yuxtaposición, comunicando escenas en una secuencia abstracta cuyo sentido aparece en la forma última que representan tanto sus vínculos, como los huecos no delimitados que esconden información, no por estar oculta, ser invisible o inviable, sino por referirse como la intención extraña que no ha de cifrarse en palabras, voces o imágenes (Lenguaje), ese mismo sobre-entendimiento al que últimamente se ha denominado *–Off–*. (Estructura ausente –suspendida–).

Por mi parte, quiero ahora emplear la Discontinuidad² para visualizar la forma del sentido del **Closing Time**, el ritmo de vida de este proyecto y su lógica en los sistemas artísticos contemporáneos. Para ello, no restringiré su operatividad al término sinonímico de -Contingencia-³ (casual), del modo en que lo ha recogido la historiografía sesgadamente o incluso ignorándola, con el fin de preservar la lectura en continuidad de los acontecimientos y su aparente determinismo. Trataré de activarla cual *display* que nos permita ver los hechos como alternativos a sus otras posibilidades de acontecer, reuniéndose en su forma toda la Posibilidad. La del hecho presentado y la del que pudiera haber sido, y por tanto, la ficción anticipada de una realidad diferente, no diferida.

Este texto será por tanto una ficción, y la discontinuidad su fundamento premonitorio.

Una anticipación que nos permita asomarnos a una alternativa al toque de queda, (Curfew), al tiempo en clausura que propone la Historia, a su restricción *necesaria*⁴, y comprobar que la lógica de esta ficción se corresponde como una secuencia cinematográfica cuyo ritmo revela la intuición que nos insinuaba que el tiempo actual es un vaso comunicante con el futuro, que sus planos cortados y no-linealidad son la dinámica que concreta lo abstracto de un incendio en París con un toque de queda, y este a su vez con un programa artístico —imagen de las emisiones en diferido con que se nos re-presenta la realidad—; y que la forma de ver la posibilidad discontinua del *ahora*, nos acerca a la libertad de decisión sobre ese futuro, a ser anticipatorios, y por tanto, dueños de nuestro tiempo-historia, de nuestros proyectos.

La idea de que la información no está siempre en lo visible o en lo decible, ni en ese aparte exclusivo del *Off* suspensivo, es la que me lleva a vincular la discontinuidad con la aproximación de Gadamer a *otro tipo de conocimiento*:

“En vez de pensar que, para poder ser «científicas», las «ciencias del espíritu» están necesitadas de una fundamentación metodológica que se atenga al modelo de las de la naturaleza, Gadamer se pregunta si «la verdad y el método»⁶ mantienen de hecho, una relación tan estrecha como lo había afirmado hasta el momento la idea que se tenía de la ciencia. De ese modo se abandona la postura defensiva y se adopta otra ofensiva frente a la interpretación cientificista de la ciencia. Según Gadamer, hay saberes que reivindican un derecho a la verdad y que han sido obtenidos por personas que no son especialistas en ciencia. Pero esto no es todo: ciertos modos de experiencia ajenos a las ciencias, como el arte o la filosofía, han permitido llegar a conocimientos verdaderos lo mismo que la experiencia histórica de la vida práctica:

La experiencia del legado histórico va fundamentalmente más allá de lo que se puede investigar en él. Y no sólo es verdadera o falsa en el sentido determinado por la crítica histórica, sino que transmite siempre una verdad en la que se trata de *conseguir participar* ⁷.”

Es entonces que el conocimiento o la epistemología artística no han de inclinarse ante las mismas lógicas y leyes del sistema de relación entre lo real y sus modelos de traslación correspondientes a otras formas de aprehensión del entendimiento. Que la discontinuidad es la mecánica que asienta las técnicas de la representación –Formal/ no Formal-, habilitando sus funciones originales para los nuevos usos que las describan no ya como técnicas en funcionamiento, -continuidad de valores/ categoría-, sino como descripción de la realidad de cada una de sus técnicas para advertir así la forma de construcción de otro tipo de representaciones basado en modelos de conexión y anticipación a su sentido de realidad posible.

De este modo, para averiguar como este proyecto se muestra; tanto desde las técnicas inherentes a su construcción, como más allá del ejercicio de articulación posible entre sus fenómenos, formas y operativos visuales. Situaremos aquí la descripción de: las condiciones [de su naturaleza,], los medios [más allá de sus dispositivos], y el objeto que conformen de acuerdo [en discontinuidad] a nuestra intención de observarlo como forma de posibilidad anticipatoria.

CURFEW

Disponemos de los siguientes elementos formateados para componer nuestro relato: *Documentary, Production, Process, Fiction, Art, y Anticipation*. El método según el cual estos describen aquí los fenómenos de acuerdo a sus técnicas de definición y emplazamiento no será (en respuesta a todo lo anterior) unitario; No contiene la referencia exacta de los datos, puesto que han sido extraídos desde una realidad y puestos a comunicarse no ya de acuerdo a los principios de aquella, ni siquiera en base a las formulas de narración de su acontecimiento, tal y como esa pretendida continuidad Histórica intentara sostener. Y más aún; tampoco como proyectasen las dinámicas del propio proyecto en origen, obedeciendo a una serie de intencionalidades que en busca de la aparición de su forma simplemente retrajera la continuidad propia de unas causas asumidas como vulgar conflicto, el de la desaparición de la forma explícita ante los hechos.

Esta será siempre incompleta, y es desde esa libertad (¿imaginaria?) ante la idea de Fin, donde procuramos advertir un sistema proyectual de relaciones en el que el objeto artístico *consiga* -por sí mismo- *participar*.

Una ficción, no una Quimera.

Estamos hablando de respuesta a la participación social.

A la capacidad cierta y no descrita del individuo por restituir sus imaginarios en la cascada de imágenes del objeto imaginado. En la propia descripción social que trae consigo el desarraigo del símbolo y la conversión en realidades de suposición eminentes. En los mecanismos de desplazamiento que permiten la continuidad de las secuencias en yuxtaposición, la lectura convenida del súper-relato.

No hay, al menos aquí, paranoia. Ni identificación entre el sujeto en persecución y la incongruencia de fijarlo. Precisamente porque son esos mismos los mecanismos que advertíamos, con los que se restituyen los mapas de realidad.

El sujeto aquí es transportado por leyes de indicación que lo señalan sin poder establecer el origen, -aparentemente-, puesto que éste está sumido en la imagen del conflicto que lo encierra, la trayectoria de secuencias que lo transforman en personaje de su información. Por ende no ya atribuida sino añadida, autenticada como signo-patrón de su codificación. Un ejemplo de lo que señalo sería lo que William Gibson trata de representar con la esteganografía en su forma de escritura

interna o código sumergido que afianza el metraje (secuencia cinematográfica progresiva) cuyos grados de realidad y representación no obedecen ya al factor de importancia de; -fragmento, -escena, -completo, -/Still o Filmación secuencial/-, si no a la discontinuidad inherente que activa un tipo de identificación subliminal entre el sujeto, la imagen y el modo de relación que, precisamente, escenifique el grado de participación potencial del individuo en la obra sin mostrar signos visibles de su lenguaje. Esto es, el reconocimiento directo de patrones de comportamiento, la confluencia definitiva del sujeto y de las realidades mediante su naturaleza.

“Parkaboy es el portador de facto de los progresivos, aquellos que suponen que el metraje está formado por fragmentos de una obra en curso, algo sin acabar que su artífice todavía está creando. Los completistas, por el contrario, una minoría pero bien articulada, están convencidos de que el metraje está compuesto por partes de una obra acabada, que su creador ha decidido mostrar poco a poco y en un orden no correlativo. Mamá Anarquía es la completista por autonomasia. (...) Darryl y yo, adentrándonos en las profundidades de los antiguos posts de un tablón de noticias con sede en Osaka de una pesadez bastante singular ; nos hemos tropezado con lo que parecía una referencia a que se ha descubierto que el n.º 78 tiene una marca de agua. (Todo eso lo he archivado para ti, en caso de que quieras seguirlo en un emocionante paso a paso.)

Las marcas de agua digitales es algo de lo que Cayce sabe muy poco, pero en el metraje que ha visto no había ninguna. Si llevara una marca de agua, se pregunta, ¿ cómo o qué sería ?

Este segmento, puedo decírtelo ahora en la más estricta confianza, probablemente lleve una marca de agua, invisible. ¿Significa eso que los demás fragmentos también la llevan ? No lo sabemos. Es una marca de agua hecha esteganográficamente.. (...)

No lo comprende, pero lo sabe. Cree que es algo que tiene en común con Parkaboy, y con Ivy, y con muchos de los otros. Algo relativo al metraje.

La sensación que transmite. El misterio. No puedes explicárselo a alguien que no esté en ello. Sólo te mirará sin comprender. Pero es importante, es importante de una manera única.

La esteganografía se ocupa de ocultar información dispersándola en toda la extensión de otra información. En este momento, poco más sé sobre el tema.”⁸

Pero veamos, como decía, esa apariencia. En origen, la representación de esa indicación de forma secuencial que identifica al individuo con el modelo de participación social, tiene que ver claramente con la a su vez aparentemente repentina generación de conflictos de carácter identitario que se representan y escenifican en los orígenes del comportamiento social. Me estoy refiriendo a la actual criba de civilizaciones con las que se viene a justificar lo que supuestamente es un signo de rebelión, que habiendo estado latente estalla por vinculación a otras formas de conflicto que no representan las condiciones por las cuales aquél hubiera de manifestarse, es decir, no atiende a las mismas razones, pero se identifican como la argumentación para sus presuntas pautas de comportamiento que por arte de magia se convierten en patrón de extrapolación y, deslocalizando el conflicto origen, se vierten en un sistema de obligatoriedad Histórica cuya última instancia es la irresponsabilidad de quienes habiéndolo advertido -(¿cuando?, ¿en qué momento?)- hubieran de atenderlo como tal y procurar solucionarlo.

Con la llamada *Ley Sarkozy* en Francia, entraron en escena toda una serie de prescripciones que bajo el sustrato de lo político establecían a las sociedades como un cuerpo sintomático, paradigma social que -daba *Fe*- de cómo el orden superior del derecho, (en este caso del estado sobre los individuos sociales), determina secuencialmente la suma de patrones de conflicto (inmigración-cultura), y lo hace, -lo que es determinante aquí-, instalando al mismo tiempo la ontología de su jurisprudencia, creando la imagen de ella y su verdad, nivelando su particular forma de "comprender" las categorías que ese mismo poder como instructor establece, para situarnos por fin ante la revolución de la extrapolación definitiva del símbolo, de la asunción en que cada una de las realidades diversas que configuran una realidad más amplia, lo social (aunque sin ser homogéneas), abdican de su realidad inmanente, de su capacitación como auténtico imaginario simbólico, para describirse a partir de ese momento como *patrones en reconocimiento*.-masa-, y reconocer la existencia de esa imagen de fe como estructura del sino social. Podría llamarse Ley de necesidad Histórica.

Pero no es solamente esta la única ni la mayor derogación. No es la ley la que actuó como espoleta. Fue la instauración de la imagen pretendida de un conflicto unificador la que sirvió como vía de transmisión a otra esfera de realidades mucho mayor; la verdadera condición de búsqueda... Reinstaurar [y hacerlo en el origen simbólico del escenario por antonomasia de la Revolución, la cuna del pueblo en la República] el orden suprarreal (superior), el de la toma de conciencia de lo

inevitable (lo necesario), el subsiguiente toque de queda, como respuesta anticipada por el orden, según una estrategia estegocodificada, que asume su carácter revolucionario, de incitación a las masas (no al ciudadano, -en primera instancia...), para que mediante su respuesta a la amenaza de conculcación de su derecho de ser {símbolo asociado, ciudadano con condiciones diferentes y en diferencia, en su estado consustancial de derecho, de religión, de economía, de ideología, de simbología,...de acceso...}, incorporase por sí mismo la identificación última entre respuesta y represalia, entre la quema de coches por la noche en los *suburbios* (*Banlieue*) y la razonable -para entonces- lógica del toque de queda.

Uno de los razonamientos que nos da idea de cómo esta imagen se forma precisamente en continuidad, es la metonímica identificación entre la Ley Sarkozy, proyecto de emigración *oficial*, que no fue el desencadenante directo de las revueltas, y la ley de estado de emergencia que se promulgó en la periferia de París y otras provincias cuando el propio Sarkozy llamó “chusma” a los partícipes en las revueltas, unificando la conciencia periférica y su exclusión. Pasando ahora a confundirse comúnmente ambas, al menos fuera de Francia. (Más adelante hablaremos de los diferentes toques de queda en Ecuador, otra de las sedes de éste proyecto).

Siendo tal la previsoría capacidad del orden de sustituir o reemplazar, no tan solo normativizando sino normalizando, la permuta de las condiciones básicas de una cultura, el factor y formas simbólicas de toda y cada identificación, surge entonces un tipo de pregunta que posiblemente hubiera de ser anterior.

¿Qué tipo de respuestas?, o mejor aún. ¿Qué formas de actuación nos sostienen como individuos en una cultura determinada prevaleciendo en ella siempre nuestra consideración de sujetos, y al mismo tiempo pudiendo anticiparnos a las leyes de esa cultura; construyendo no solo la realidad involucrada, sino la autoridad legítima de sus consecuencias ?. ¿En qué modo podemos proteger, si no defender, la idea de discontinuidad del afán de lo necesario, del aquí queda, del así es?

Propongamos que las cosas aquí no fueran de esa manera, que dadas ciertas condiciones (en este supuesto particulares), de reconocimiento cultural, descartemos la presunta simbiosis entre figura y forma, -lo maquinal de un ritmo que llega cerrando-, para abrirnos a la posibilidad imaginaria. Puede que hayan de ponerse en crisis primero nuestras rigurosas señales de identificación, aquello que

nos define como nuestros, sin siquiera tener claro en qué consiste tal circunstancia. Quizá solo un objeto. Pero miremos detenidamente los hechos, atendamos su secuencia en un orden diferente, donde no prevalezcan ni sean conducentes. Donde toda esa representación, en su análisis (visualización) de los sistemas de objetividad y subjetividad pueda predecir (hacer) su propia revuelta, para anticiparse a todo aquello que no fuera su misma realidad, -toque de queda-.

Esta es la escena: Cinco agentes del arte “avanzado”, que trabajan en Francia, sentados frente a una audiencia, en un prestigioso museo, en otro país. La noche anterior a la conferencia ardían miles de coches en París, su ropa todavía huele a chamusquina. La conferencia gira en torno al arte como realidad última. Ni una sola palabra sobre las *Banlieue*. Unas horas después, comienza Closing Time.

Closing Time / Closing Time [01/09/2006 - 31/10/2006]

Indicadores									
Porcentaje global de entradas de valor positivo:	12								
Porcentaje global de entradas de valor negativo:	88								
Concepto que más mejora:	Ninguna								
Concepto que más empeora:	Ninguna								
Número total de opiniones:	686								
Concepto que más crece:	Ninguno								
Concepto que más decrece:	Ninguno								
Número de aspectos nuevos valorados este periodo:	0								
Indicadores por Perfiles									
	% de opinión de este perfil sobre el total								
	% de crecimiento/decrecimiento sobre el mes pasado								
	% de opinión positiva dentro de este perfil								
	% de opinión negativa dentro de este perfil								
	% de conceptos repetidos respecto al mes pasado dentro de la opinión de este perfil								
	Concepto que más mejora para este perfil, porcentaje								
	Concepto que más empeora para este perfil, porcentaje								
	Concepto que más crece para este perfil, porcentaje								
[...] tras un número, indica que sólo se muestran los primeros (alfabéticamente) con ese valor									
Instituciones Closing Time									
Agencia critica	12%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Amasie	5%	0%	41%	0%	59%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Asomo	2%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Biennale de Paris	<1%	0%	100%	0%	0%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Bizkaia	7%	0%	1%	0%	99%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Brumaria	8%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Closing Time Bilbao	2%	0%	100%	0%	0%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Closing Time Quito	2%	0%	100%	0%	0%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Consonni	12%	0%	20%	0%	80%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
EHU	20%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Ej-Gv	1%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
El Pobre Diabolo	<1%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Experimentos Culturales	5%	0%	26%	0%	74%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Fundacion Bilbao Arte	<1%	0.0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Fundazioa									
IBASK	<1%	0%	50%	0%	50%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Institut Français	2%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
MEM	<1%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Ochoymedio	<1%	0.0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Pixelmono	<1%	0.0%	100%	0%	0%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
salonKritik	6%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Transform	3%	0%	28%	0%	72%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Universidad San Francisco de Quito	8%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno
Universite Paris-Sorbonne (Paris IV)	1%	0%	0%	0%	100%	0%	100%	Ninguno	Ninguno

CINEMA

—30 de Mayo del 68, Godard abandona París y comienza en Londres el rodaje de *One Plus One /Sympathy for the Devil*. con The Rolling Stones en el estudio grabando el tema mítico y los Black Panthers como icono en paralelo, alegoría que subraya con el suicidio de la tercera protagonista Eve Democracy.

En la versión original, la historia fluye por encima del argumento. La canción nunca se muestra completa.

La intención de rodar un *-Stright narrative-* documental/ficción se desborda finalmente en la discontinuidad episódica.

El mismo día el presidente de la República De Gaulle anuncia la disolución de la Asamblea de Francia y la convocatoria anticipada de elecciones.

—27 de octubre de 2005. Comienzo de la revuelta cerca de París extendiéndose rápidamente al resto de Francia y a otras ciudades de Europa. Los disturbios se caracterizaron por el incendio de autos y por violentos enfrentamientos entre cientos de jóvenes y la policía francesa. Los incidentes comenzaron tras la muerte de dos jóvenes musulmanes de origen africano mientras escapaban de la policía en Clichy-sous-Bois, una comuna pobre en un banlieue (suburbio) del este de París, y fueron exacerbados por las declaraciones del ministro de Interior Nicolas Sarkozy, que llamó a los manifestantes iniciales “escoria”. Los disturbios se han expandido a otras áreas de Francia (Seine-et-Marne, Val-d’Oise, Lille, Ruán, Dijón, y Marsella) y también a otros países (Bélgica, Dinamarca, Alemania, Grecia, Holanda, Suiza..).

http://es.wikipedia.org/wiki/Disturbios_de_Francia_de_2005

—10 de noviembre de 2005 – 17:30 Auditorio del Museo Guggenheim Bilbao. Durante este encuentro los filósofos Yves Michaud y Francesco Masci, el crítico de arte Stephen Wright, el director de la Biennale de París Alexandre Gurita y la historiadora de ideas Françoise Gaillard, expondrán sus propios conceptos y visiones de un nuevo estatuto del arte.

/Guía de actividades del Instituto francés de Bilbao.

El mismo día el director de la Biennale de París, me encarga un proyecto artístico. Acepto a cuenta de disponer de libertad para averiguar e intentar describir la no correlación entre lo real y lo programático. Me sugiere hacer un programa en París con agentes, le propongo rodar un film de ficción con actores y deslocalizado .

— Diciembre de 2005. La Biennale de París da su conformidad al proyecto Closing Time. En enero y febrero de 2006 contacto con Dayana Rivera en Quito, Ecuador e Iskandar Rementería en Bilbao, asumen la dirección coordinada de los departamentos y se ponen en marcha las sedes CT Quito y CT Bilbao. Yo, desde CT París, filmaré una ficción conjunta de todo ello. Sinopsis: Discontinuidad-Anticipación. No creemos en los argumentos de inmaterialidad ni en las coartadas de los sistemas de producción de discursos artísticos como la Biennale. El proyecto asume su condición de hacer. (y de poder ser infiel a sí mismo).

—23 de Marzo de 2006. Estado de emergencia y toque de queda en Ecuador decretado por el gobierno ante las protestas de estudiantes e indígenas.

—Marzo-Septiembre de 2006. Producción completa del programa con autores y participantes Closing Time.

—Mayo de 2006. El Centre Pompidou presenta, contrariamente a la idea del autor, en formato retrospectiva “VOYAGE(S) EN UTOPIE, GODARD, 1946-2006 À LA RECHERCHE D’UN THÉORÈME PERDU. Inicialmente el proyecto titulado “Collage (s) de Francia, Arqueología del Cine según Jean-Luc Godard” estaba compuesto por nueve salas en las que se imponía el orden de la visita. Cada una de ellas debía invitar al visitante a una reflexión de naturaleza poética y filosófica gracias a una cuestión general de acercamientos –montaje de imágenes tomadas prestadas de la historia del arte, de la historia del cine y de la actualidad- que podían evocar el principio del jeroglífico.

—Octubre de 2006. Closing Time acuerda con la Biennale de París la independencia de este proyecto respecto al programa oficial y realiza los tres escenarios en paralelo. Los 37 autores que intervienen diariamente por videoconferencia conectando las sedes actúan en el film simultáneo. El último día de rodaje en París con DOJO Cinéma me comentan el proyecto fallido de Godard.

Apofenia, heterotopía, yuxtaposición, collage episódico,...contingencia. El orden de sensaciones que nos llevaba con tanta fuerza al rodaje, queriendo casi atrapar ese tiempo en su espontaneidad, en observar el funcionamiento de sus técnicas más allá de lo objetivo o subjetivo. El presentimiento de que la representación en forma de relato no correlativo tenía tanto que ver con el tipo de dispositivo como con las secuencias que en aparente desorden queríamos construir a través de su

escenificación; sostenía el ritmo de conexión entre campo y contracampo, entre el fondo de un discurso múltiple y multiplicador, y la forma de filmación diaria. Tres autores, tres escenarios, tres discursos, tres secuencias...

Sin guión fijo, sin unidad temporal ni espacial de la narración, con cámaras ciegas unas a otras,... la única posibilidad de *Raccord*⁹ consistía en la reproducción de esa norma según la cual el guión secuencial –en nuestro caso el programa diario de intervención de autores- en su montaje en posproducción, desvelara la trama argumental y el sentido de Closing Time en cuanto a sus propósitos de convocatoria. Nuestra sospecha sobre la ilusión de raccord, (siguiendo la intuición del medio y sus posibilidades de comportamiento), acerca de que para desbordar las estructuras de identificación y comprender la verdadera naturaleza y el alcance de esta técnica para manifestar como la relación simbólico-entitativa de los fenómenos; [cuya habilidad descriptiva se prescribe precisamente por las condiciones inherentes del lenguaje-necesidad histórica-, que se les aplica]. Puede expresarse fuera de esas condiciones y advertir de ese modo su plena capacidad significatoria. Su estadio real de premonición en el tiempo al que dirige su sentido, en este caso al de anticipación del cierre simbólico. Era la que a su vez nos confirmaba la posibilidad de subvertir tanto las presuntas normas de código, como cualquier intencionalidad marginaria que solapara nuevamente la expresión de esa naturaleza discontinua por las mecánicas de producción de continuidad, tanto discursivas como corporativas. De este modo, asumiendo la lógica de guión trampa, la antigua e incompleta idea de cine para revolucionarios, decidimos primar el film sobre los hechos, una idea deformada sobre los documentos, y disponernos a rodar con cada actor en cada escenario, sin esperar ninguna lógica nueva más allá del objetivo de la cámara, (One plus One no significa uno más uno = dos, como diría Godard), y sin creer al mismo tiempo en paradigmas situacionistas o en modelos *Dogma* de práctica normativa.

Nuestro interés era por tanto un objeto multicampo que; reuniendo las condiciones de respeto o admiración por los autores, trasladara esa invitación personal al propio sujeto expresándose no ya de otra forma, sino en otra forma de protagonismo, sin tener para ello que modificar su discurso (identificación) original. Digamos que se proponía una alteridad ficcional, personal e intencionalmente cinematográfica. El hecho mismo de que la página web de CT Paris se planteara no ya como hipertexto de enlace sino como hiperimagen por la aparición de vídeos fragmentados cuya no secuencialidad advirtiera de un *metraje progresivo*, dibujando

el serpenteo de las imágenes como cualidad simbólica de la Pantalla; proponía un tipo de *interface* en directo, un Snake Preview en el que el espectador accediera a lo que iban a ser las condiciones de un rodaje consecutivo y entrase poco a poco en esa realidad dentro de otra realidad. No fantasmática sino ficcionaria, porque la construcción final del objeto es la unión de todas sus partes visibles e invisibles haciéndose presencia, -como cuando el colectivo DOJO Cinemá transformó nuestro escenario en La Sorbonne de París en un set de rodaje, que a su vez se retransmitía en directo por videoconferencia a las otras sedes, como en *La nuit américaine* de Truffaut-, trayendo toda esa discontinuidad al plano secuencia del proyecto, y para ello, debemos convertir al metraje en el verdadero protagonista: En palabras de Julie (Jacqueline Bisset) en el film: “...*Las películas son más armoniosas que la vida, Alphonse. No hay atascos en los films, no hay tiempos muertos. Las películas avanzan como los trenes, ¿lo comprendes?, igual que los trenes en la noche. Las gentes como tú, como yo, estamos hechas para ser felices en el trabajo... en nuestro trabajo de cine*”.

Es la aportación simultánea de todos los géneros (clip, acción, arte y ensayo, anticipación, comedia romántica, social, musical, suspense, *nouvelle vague*, policíaco,...), la cita cinéfila y la más alusiva cita artística. Cuando el documental, en sus condiciones máximas de objetividad (retransmisión en directo de la construcción de un ring, sin Dentro de un tiempo, la forma de ver la idea de éste objeto y sus ficciones nos dirá su anticipación.

Quizá sea por todo ello que al ver ahora Closing Time, su historia fluya por encima del argumento, o que su relato, siendo una ficción tan diferente, cuente cosas de su tiempo y tenga aún la presencia de aquél día en París, cuando rodando a las siete de la mañana con Rob en La Défense, Patrick y yo cantábamos casi todo el rato: —Time Is On My Side, ...Yes it is ¡!

DISCONTINUITY

La discontinuidad no está en la diferencia hacia el objeto, reside en éste.

—Secuencias filmadas en localizaciones independientes reunidas en un escenario ficticio

—Rodaje diario/ no secuencial. Secuencias espontáneas-escenas prediseñadas.

- Diferentes intérpretes para los mismos personajes.
- Avances y retrocesos en la narración. Temporalidad suspendida-espacio y tiempo no episódicos.
- Guión secuencial base modificable según las intervenciones de los autores-actores.
- Voz en Off y diálogos extraídos de los textos de conferencia e intervenciones de los autores en el proyecto.
- Construcción del sentido de texto no lineal, intercambio de frases.
- Interpretación de voz única para todos los intérpretes en Off (doblaje 2 voces-multipersonaje)
- Anacronía en identificación de voz hombre-mujer/ mujer-hombre. (Lip-sync.)
- Unión de planos en el mismo plano, fundido a un solo plano de dos escenas.
- Mezcla de formatos de registro y dispositivos. Digitales, analógicos, cinematográficos, manuales, directo, diferido, objetivo, subjetivo. 16:9 / 4:3...
- Composición musical fuera de imagen.
- Música original para rodaje de escenas y posterior montaje de pistas y audios diferentes.
- Audio directo y de estudio en la misma secuencia y de secuencia a secuencia por planos sin conexión.
- Música en pista compuesta y en pista única.
- Escenas no previstas y escenas con actores añadidos a la trama general.
- Documental como entrada a la ficción, ficción como paso al documental.

- Identificación mínima de vestuario (simbólica) y atrezzo, diferentes identidades, físicas, de género, de piel.
- Subtitulado no explícito. Saltos en la traducción.
- Alteración del plano de narración. Filmación/animación, personajes, sobrepersonajes (máscaras)
- Interrupción del plano visual. Gráficos en movimiento, apertura-cierre-desplazamiento.
- Empleo máximo del material filmado, concisión y permutabilidad de las apariciones y significados.
- Doble inicio, doble final / alternativos. Lectura superpuesta de los hechos.
- Visibilidad en primer plano del trucaje y efectos.
- Presentación -*Snake Preview*- inicial en orden episódico y edición final diferente. Dos tramas.
- Cita artística-cita cinéfila en relación a géneros.
- Intercambio del sentido de los géneros.
- Préstamo de secuencias y planos de otros autores y procedimientos.
- Dirección compartida y delegada de escenas (participantes, directores) y equipos técnicos alternativos.
- Proyección-retracción del tiempo histórico-ficcional, anticipación en Flash-Back. (secuencias y planos)
- Mismo plano de la representación para diferentes objetos: Ficción/ documental /Making Of / libro.
- Contexto de presentación múltiple. Espacio expositivo/ cine/ lectura individual

NOTAS

1 *Snake Preview*. Se denomina así a los pases de cine de prueba donde se encuesta a un grupo de espectadores, que acceden invitados, para calibrar diferentes aspectos del film y valorar posibles cambios, finales alternativos, etc. con vistas a una acogida favorable por el público general. (N. de A.)

2-3 “Es bastante frecuente que, por lo que respecta a las ciencias, lo verdaderamente penoso de las preguntas ingenuas no sea la ausencia de respuestas sino la falta de disposición a tomárselas en serio. En el caso de la historia, esta observación tiene una especial validez desde su consolidación como disciplina académica –es decir, desde comienzos del siglo XIX- para la pregunta comprometida que desea saber qué podría ser (o habría podido ser) distinto en lo que es (o en lo que fue). Así se formula la paráfrasis Aristotélica de la cuestión filosófica fundamental que se interroga sobre la *eventualidad*, la *contingencia* –del latín *contingere*, «acontecer (al mismo tiempo)» mucho más antigua que el pensamiento histórico.”

En Daniel, Ute. *Kompedium kulturgeschichte, Theorien, Praxis, Schlüsselwörter*. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 2001. p. 385.

4 “El concepto opuesto a *contingente*, y pensado siempre junto a él, es desde Aristóteles la noción de necesario: necesario es, precisamente, lo que no puede ser de otra manera. Como muchas otras parejas conceptuales de construcción dicotómica –es decir, mutuamente excluyentes y que no permiten una tercera posibilidad intermedia-, ... La gran importancia atribuida a esa oposición conceptual hasta bien entrado el S. XIX se basa en especial en que la línea de separación trazada en virtud de ella está destinada a distinguir el reino de lo divino –el de la *necesidad*- de la esfera de lo terrenal, en la que muchas cosas podrían ser distintas de lo que son, es decir, en la que hay muchas cosas mudables... La *necesidad* garantiza también algo que se ve amenazado por la contingencia, es decir, la idea de un «todo coherente que se mantiene como unidad al margen de los posibles cortes y delimitaciones que se le pueden aplicar». Con esa pareja conceptual entra en juego otra que, por lo que respecta a la historiografía y a la filosofía de la historia, está en estrecha relación con la de *casualidad* y *necesidad*: la de *continuidad* y *discontinuidad*.

5 *Ibid.*, p. 386.

6-7 Gadamer Hans-Georg. *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*.

(= *Gesammelte Werke*, vol. 1: *Hermeneutik*), Tübinga 1990 (ed. Original 1960).

8 y cita inicial- Gibson, William. *Mundo espejo* (Pattern Recognition). Págs. 53,54,81,82. Ediciones Minotauro, Barcelona 2004.

9 La Continuidad o (*raccord*) hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una filmación a fin de que no rompan en el receptor o espectador la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.

Inclusiva-net

Primer Encuentro Inclusiva-net

CRÉDITOS

AYUNTAMIENTO DE MADRID

Alcalde de Madrid

Alberto Ruiz-Gallardón

Delegada de Las Artes

Alicia Moreno

Coordinador General Apoyo a la Creación

Carlos Baztán

Directora General de Proyectos Culturales

Cristina Conde

INTERMEDIÆ (CREACIÓN CONTEMPORÁNEA)

Director:

Juan Carrete

MEDIALAB-PRADO

Director: Juan Carrete

Producción ejecutiva: José Miguel Medrano

Programación: Marcos García

Coordinación: Sonia Díez Thale

Producción y Administración:

Mónica Cachafeiro

Patricia Larrondo

Gestión de contenidos: Laura Fernández

Comunicación: Nerea García Garmendia

Gráfica: Leonor Soto

Audiovisual: Raúl González

Dpto. Técnico:

Gustavo Valera

Daniel Pietrosevoli

Mediación cultural:

Patricia Larrondo

Paula Pallares

Primer encuentro Inclusiva-net

Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2

Fechas del encuentro: 9, 10, 11, 12 y 13 de julio de 2007. Sala Juan Gris del Centro Conde Duque. Madrid.

Director

Juan Martín Prada

Comité de selección de las comunicaciones:

Pau Alsina

Laura Baigorri

José Luis Brea

Daniel García Andújar

Juan Martín Prada

María José Martínez de Pisón

Medialab-Prado

Diseño gráfico e-book:

Leonor Soto