Las prácticas sociales vs el discurso industrialista

POR **JORGE LUIS MARZO**

Este artículo reflexiona acerca de los usos sociales no previstos de las ?nuevas? tecnologías y sobre cómo numerosas instalaciones interactivas y producciones de *net-art* ponen en solfa las directrices y direcciones para las que las tecnologías fueron diseñadas. Pero revisa asimismo el decreto estadounidense que crea el Departamento de Arte y Tecnología como ejemplo del enorme peso del discurso tecnológico imperante.

I. Las prácticas sociales

En 1987, Shirley Strum, una antropóloga norteamericana, y Bruno Latour, un sociólogo francés, propusieron una lectura de las relaciones sociales a partir de las evidencias extraídas de la observación del comportamiento de los mandriles (01). Según esos estudios, los mandriles no responden a relaciones ya fijas en una estructura estable, en el sentido de que den por sentado una determinada jerarquía en el grupo o una división de dominios: por el contrario, las relaciones con los diversos miembros del grupo se rigen mediante la observación, el cálculo, la prueba, la comprobación, la negociación o la manipulación. Los mandriles no persiguen una sociedad determinada, considerada como la natural o la mejor, sino que se encuentran con la que van haciendo cada día y utilizan técnicas y herramientas para poder lidiar con ella. Más que entrar en un sistema de alianzas, van probando la disponibilidad y solidez de éstas sin saber seguro por adelantado qué relaciones se mantendrán y cuáles se romperán. Así, por ejemplo, el valor social de la dominación por el más fuerte, en el marco de esta teoría, no es simplemente un esfuerzo en la lucha por la jerarquía, sino un modo de crear relaciones en las que, por supuesto, la dominación es un valor importante. La dominación, por tanto, sería más bien una herramienta que un modelo de estructura. Los mandriles aparecen como jugadores sociales, negociando y renegociando activamente lo que la sociedad es y lo que será.

Frente a estos indicios, los dos científicos se preguntaban: si hubiera una estructura previa en la que ?se tuviera? que entrar y donde espejar nuestras relaciones sociales, entonces, ¿por qué todo este comportamiento fabricado para investigar, negociar y vigilar? Y por extensión,

Fundación Telefónica
Telefónica

argumentaban: ¿no es todo esto aplicable en parte a la sociedad humana? ¿Perseguimos un modelo determinado ?grabado en los genes históricos y sociales? de vida social, por lo que todo lo que hacemos lo hacemos para cumplir ese espejo? ¿O se trata más bien de una serie concatenada de pruebas y errores que nos sirven para ir descubriendo nuestras estrategias en la negociación perpetua que supone la relación con los demás? Las derivaciones de estas cuestiones hacia el campo de la política y la economía son evidentes y enjundiosas, desde luego. Pero también lo son para el mundo del arte.

La sociedad se construye a medida que los actores actúan. En vez de buscar el vínculo social en las *relaciones entre actores*, hay que poner el énfasis en *cómo* los actores consiguen articular esas relaciones. La vida social se modela, se ensancha y se encoge a través de las prácticas, pruebas, éxitos y errores de la gente. ¿Por qué no aplicar esta lectura también en el campo de las propias herramientas? ¿Por qué no intentamos comprender las herramientas mismas no como sistemas técnicos cerrados o que responden únicamente a unos fines determinados, sino como sistemas en un constante ?llegar a ser?, cuya evolución está supeditada a lo que la gente hace con ellas en sitios y momentos determinados?

La tecnología existe socialmente; si no, no existe. Así de simple y de complejo. Muchísimos de los desarrollos industriales que han dado pie a la tecnología moderna se han modelado de la misma manera en las manos de los usuarios que en las mentes de los ingenieros y matemáticos. El PC, tal y como lo conocemos hoy, surgió del encuentro relativamente imprevisto entre la industria y los usuarios, quienes aún no habían sido identificados como posibles objetivos comerciales. El teléfono móvil, con un largo camino en pos de su estandarización, acabará triunfando definitivamente entre los jóvenes gracias a los mensajes SMS más que a la telefonía en sí. Cuando el uso del SMS se extiende en 1998 por los países escandinavos, nadie en la industria había previsto que unas pocas palabras mal escritas iban a prodigarse de tal forma. «La calle siempre encuentra usos para los medios que la industria nunca imagina», se lee en la novela *Neuromancer*. El casete, por ejemplo, que tras el zarpazo del CD a mediados de los años 80, parecía destinado a un triste fin en los *walkman* y radiocasetes de coche, renacerá con un último brillo como sistema popular de carga y descarga de datos informáticos (Amstrad, Sinclair, Commodore, etc.) y también como el medio que ofrece a las músicas del mundo entero un gran intercambio y difusión internacional. En una cara del casete tenías música senegalesa y en la otra *Asteroids*, un videojuego de Atari.

En realidad, poca gente tiene verdadera idea de adónde conducen las tecnologías. La industria comienza a percatarse de que la búsqueda de estándares no es cosa pequeña y que las contingencias proporcionadas por los usuarios y por otras dinámicas marcan mucho el paso de lo que se considera previsible. El I+D de muchas industrias tecnológicas y también de muchos operadores de medios está concentrado en los *futuribles*. Sin embargo, eso podría estar cambiando; en parte, se puede intuir en el uso masivo de *tests* de usuario en los que se prefiguran y extrapolan tendencias. El cada vez mayor contacto directo o encubierto con potenciales usuarios de los productos que están todavía en fase de desarrollo indicaría hasta qué punto la propia industria entrevé el enorme potencial, cambiante e impredecible, que crea el torrente de las actividades humanas. Y, ¿dónde constatar mejor esa tendencia que en la propia práctica artística que utiliza la tecnología?

Fundación Telefónica
Telefónica

Las tecnologías son en buena medida resultado de sus prácticas y de los usos de cada individuo. ¿Por qué, entonces, no leemos el arte asistido por medios electrónicos (o los medios tratados artísticamente) de la misma manera? Buena parte del arte electrónico o digital que se produce en nuestros días refuerza enormemente una lectura contextualista de la tecnología. Muchos de los y las artistas que trabajan con tecnologías subvierten, manipulan, tuercen o reconducen las líneas de uso supuestamente inamovibles en palabras de la industria que las ha creado. Numerosas instalaciones interactivas y producciones de *net-art* ponen ampliamente en solfa las directrices y direcciones para las que las tecnologías fueron diseñadas, mostrando lo que al fin y al cabo la propia calle subraya de forma aún más mayoritaria: que la tecnología y los medios son en gran medida ?prácticas de uso?. Si en el terreno de los usuarios de medios, las adaptaciones, apropiaciones y expropiaciones, e incluso las contingencias, señalan el patrón de vida de las máquinas, en el ámbito de la producción artística ello aún queda más reforzado por el tradicional mecanismo, propio de una creación crítica, de ?revelar? la realidad fuera de la lógica del sistema. Así, una aproximación distinta a lo real y a su representación simbólica lleva pareja un uso distintivo de los medios que utiliza para llevarla a cabo, dando nuevas funciones a las máquinas, algunas de las cuales en absoluto estaban previstas cuando fueron diseñadas. En el caso de la programación y de la elaboración de *hardware* interactivo, los propios artistas son desde el inicio los ingenieros de todo el proceso, unificando e hibridando nuevamente prácticas, etiquetas y categorizaciones autorales.

La hibridación es parte esencial en ese ejercicio de entender la producción digital como voluntad manifiesta de subvertir el discurso de las máquinas. En realidad, los medios siempre se componen de otros medios y, por el mismo principio, tampoco desaparecen nunca del todo. La adopción de la pantalla por la mayoría de tecnologías actuales, por un lado, y la vigencia y auge del disco de vinilo por el otro, son dos de los muchos ejemplos que subrayan esa evidencia. Las producciones de arte electrónico se caracterizan por la constante mezcla y simbiosis entre máquinas y lenguajes, pero son sobre todo las que plantean sus argumentos en relación con la reconfiguración de funciones y contextos de uso las que abonan una reflexión más lúcida en el marco de una crítica artística de la realidad y de la tecnología.

La electrónica confunde el ya de por sí confuso mundo del arte. En primer lugar, por su carácter fundamentalmente conceptual. Un ejemplo es el ordenador mismo: tanto las herramientas como los resultados aparecen en la pantalla, en un mismo sitio. En segundo lugar, porque la desnaturalización de las funciones asignadas habitualmente a las máquinas produce inhibición en el espectador, pero sólo en el marco artístico, ya que no ocurre así en parques de atracciones y temáticos, museos de ciencia o en grandes exposiciones de medios. Una inhibición que pasa curiosamente por la interactividad. La asociación del arte electrónico con la interactividad en el marco de una cultura del entretenimiento digital emborrona cualquier límite claro en la percepción social sobre lo que hay de ?artístico? en una producción electrónica.

La tecnología debe ser expuesta también desde fuera de la tecnología. Por ejemplo, a través de recontextualizaciones de los espacios en los que se *da* la tecnología. Porque las máquinas están en lugares determinados, por móviles que éstos o aquéllas sean. Ciertas prácticas artísticas realizadas en el ámbito digital han podido desarrollar inteligentemente este argumento gracias, en parte, al terreno trillado por años de experimentación con instalaciones contextuales. Asimismo, muchos artistas persiguen un acercamiento a los medios digitales y a la tecnocultura con el fin de taponar y contradecir algunas de las presentes ortodoxias. John T.

Fundación Telefónica
Telefónica

Caldwell las ha enunciado con brevedad: «Primera, que lo digital es de alguna manera inevitablemente emancipatorio; y segunda, que la alta tecnología (idealizada como «motor económico» por los Estados y las naciones) surge de una especie de concepción inmaculada del empresariado [?] Pensar críticamente sobre los contextos digitales y sus prácticas reales significa forzar a las tecnologías a hablar de cuestiones e intereses que no sean ellas mismas» (02): prácticas reales en el complejo espacio humano; hibridación de funciones y contextos con el ojo puesto en evitar el discurso lógico ?natural?; la capacidad de expresar con medios reflexiones o emociones que no tengan únicamente que ver con los propios medios. Esas son las cuestiones. Algunas cuestiones.

La posibilidad de cortocircuitar los estrechos anchos de banda que la realidad institucional nos ofrece sólo puede darse con una enérgica defensa ante los estándares y frente a los corpiños que regulan las relaciones sociales y las mediaciones culturales. Los artistas deben defender lo que la propia vida diaria nos constata, la desorientación (03), las contingencias, la negociación constante, exenta de artimañas esencialistas y mecanicistas. Petran Kockelkoren lo ha expuesto de la siguiente manera, refiriéndose al arte *medial*: «Los artistas no hacen su arte sobre la base de algo profundo, esencial y poco accesible a la gente corriente, y desde donde resistir la alineación de las masas. Tienen que convertirse en lo que son por medios artificiales. Como la gente. En virtud de ello, un arte autónomo sólo puede ser esa forma de arte que pone una plataforma caminable sobre ese vacío fundacional. Y lo hace porque prueba constantemente las mediaciones que necesitamos para enfrentarlo. De esa manera, el arte es cómplice de la difusión de formas convencionales de disciplina, pero al mismo tiempo representa un potencial crítico para resistirlas» (04).

II. El discurso industrialista

Departamento de Arte y Tecnología

Gobierno de los Estados Unidos de América

http://www.usdept-arttech.net

Secretaría de prensa

press@usdept-arttech.net

Para su publicación inmediata: 9 de noviembre de 2001

DECRETO GUBERNAMENTAL DE LA CASA BLANCA

DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA

Por la autoridad que represento como Presidente, por la Constitución y las leyes de los Estados

Fundación Telefónica

Unidos de América, decreto lo siguiente:

Sec. 1. Establecimiento

Por la presente, establezco la creación del Departamento de Arte y Tecnología (el ?Departamento?, a partir de ahora) dentro de la Oficina Presidencial del Gobierno, que será dirigido por el Secretario del Departamento de Arte y Tecnología.

Sec. 2. Misión

La misión del Departamento será desarrollar y coordinar la aplicación de una estrategia nacional completa para asegurar los recursos culturales de los Estados Unidos, apoyar a los artistas que trabajen con medios electrónicos y asegurar que las aspiraciones visionarias de la vanguardia sean un componente integral del discurso de nuestra nación. El Departamento de Arte y Tecnología promueve el arte de medios, el crecimiento cultural y unos estándares estéticos en constante mejora para todos los americanos mediante el trabajo en asociación con empresas, universidades, comunidades y escuelas de arte. El Departamento desarrollará las funciones necesarias para llevar a cabo esta misión, incluyendo las funciones especificadas en la sección 3 de este decreto.

Sec. 3. Funciones

Las funciones del Departamento tendrán como objetivo coordinar los esfuerzos del gobierno para detectar, preparar para, inmunizar, proteger contra y responder a una sociedad cada vez más tecnológica y saturada de medios. En el marco del gobierno, el Departamento de Arte y Tecnología es la agencia cultural líder en los EE.UU., y el Secretario es el principal consejero presidencial de arte y tecnología.

(a) Estrategia nacional. El Departamento trabajará con departamentos y agencias del gobierno, de los diferentes estados y de gobiernos locales, y con entidades privadas para asegurar la adecuación de la estrategia nacional para detectar, preparar para, inmunizar, proteger contra y responder a la amenaza de privación cultural, así como a la tendenciosidad de los medios de comunicación de masas propagada por los intereses industriales en los Estados Unidos, y revisará periódicamente y coordinará revisiones de esta estrategia cuando sea necesario. El Departamento adelanta los objetivos e intereses de los EE.UU. en la formación de un mundo más libre, más visionario y más utópico a través de su posición en el desarrollo y aplicación de la política presidencial en arte y tecnología.

(b) Detección. El Departamento identificará las prioridades y coordinará los esfuerzos para documentar el arte asistido por tecnología que reclame libertad estética e ideologías utópicas en los 50 estados unidos para un mayor bienestar común.

GEORGE W. BUSH

LA CASA BLANCA.

Fundación Telefónica
Telefónica

9 de noviembre, 2001 (05)

Decíamos que el arte también es cómplice de la difusión de formas convencionales de disciplina. Sin duda, el documento anexo en recuadro es una excelente atalaya para iluminar la letra pequeña de un contrato que desvela las enormes contradicciones que el discurso tecnófilo actual impone sobre la práctica artística que utiliza medios electrónicos.

Negar el papel que la tecnología tiene en el desarrollo del discurso socioeconómico, político y cultural es, por supuesto, una insensatez. Este decreto de la Casa Blanca sobre el carácter de la actuación de las políticas públicas en el ámbito del arte tecnológico lo deja bien patente, al otorgar a un solo departamento la responsabilidad únicamente del arte electrónico, sin seguir las mismas políticas ejercidas con otros medios de producción artística. Este decreto da la cartilla de natalidad de forma oficial a las vinculaciones ?específicas? entre tecnología y creación artística en el terreno de la producción cultural (en los EEUU).

No obstante, es necesario leer detenidamente las palabras. Porque también la formulación de las funciones estatales deja bien patente cuál es el problema de fondo: el enorme peso del discurso tecnológico imperante. El Gobierno norteamericano fijará sus atenciones en aquellas producciones que aseguren «las aspiraciones visionarias de la vanguardia como un componente integral del discurso nacional», y que favorezcan «la formación de un mundo más libre, más visionario y más utópico». Por otro lado, la estrategia del Gobierno pasa por «detectar, preparar para, inmunizar, proteger contra y responder a la amenaza de privación cultural, así como a la tendenciosidad de los medios de comunicación de masas propagada por los intereses industriales en los Estados Unidos».

Que la práctica artística pueda sustraerse al trasfondo de estas funciones públicas no es cosa baladí. La asimilación de las aspiraciones de la modernidad por parte de la industria y el circuito político y de medios es un proceso que ya tiene un largo historial, y documentos como el que aquí vemos lo transforman finalmente en argumento político de Estado. La hibridación entre la industria tecnológica, la política pública, los medios de comunicación y el negocio del entretenimiento en los EEUU (y en el resto del mundo) es claramente identificado como uno de los problemas principales a la hora de definir qué es el arte de medios, aunque a algunos nos quede la duda razonable de cómo el gobierno de los EEUU, y más concretamente el gobierno Bush II, puede favorecer «un mundo más libre, más visionario y más utópico».

A modo de conclusión

La política pública se identifica, como casi siempre, como correctora de las disfunciones que la sociedad civil produce. La sociedad de medios está polucionada por la extrema interpenetración de poderes políticos, industriales y mediáticos, por lo que el gobierno atenderá aquellos procesos que adopten visiones distintas, dentro de la ?aspiración a las utopías?. Queda así subrepticiamente declarado que no se consideran merecedoras de la protección pública las prácticas artísticas que pongan en cuestión el estado actual de cosas, que critiquen las políticas institucionales o que promuevan la creación de fuentes de información, comunicación y creación alternativas. La «formación de un mundo más libre» viene definida por

Fundación Telefónica
Telefónica

una suerte de reformulación kantiana de lo sublime: lo que está pero no está. Una realidad imaginable pero no posible: un satélite, que por lo ?esencial?, tiene vida por sí mismo: una vanguardia formalista a fin de cuentas, perfectamente aclimatada a los elementos. El arte de medios y tecnologías ?se legisla? debe ser representacional: «Meterse en asuntos de cómo funciona el sistema no es una actitud amiga».

Obviamente, como todos los documentos públicos relativos al arte, éste también acabará olvidado en un cajón. La realidad es siempre más extravagante de lo imaginable, y que así siga. El hecho de que tal cantidad de individuos haya adoptado los ordenadores para expresarse artísticamente, mezclando a menudo medios y formatos más tradicionales, revela, entre otras muchas cosas, que el meollo del asunto no es otro que el acceso a los medios y la anulación de la destreza ?manual? como valor influyente en el juicio de calidad de una obra de arte. Lo primero es un problema. Lo segundo no lo es tan grave, ya que la gente evidentemente no espera a que nadie dé permisos, y es muy común la exploración autogestionada o en colectivo de los medios al alcance. Recientemente un artista alemán consiguió grabar imágenes en un disco de vinilo que, además, tras engendrar la manera de proyectar la imagen, podía reproducirla en un tocadiscos estándar.

La tecnología también ha potenciado la hibridación de espacios y tiempos y la propia percepción de nuestras acciones. Cualquier recontextualización de esa realidad por parte de un artista puede adquirir en cualquier sitio un significado simbólico o alegórico. El museo es uno de ellos, uno más entre la miríada de espacios y tiempos que cruzan el quehacer social. Potenciar el museo no debe representar exponer arte electrónico en sus salas y en aledaños urbanos, que desde luego son lugares tan estupendos como cualquier otro, sino fomentar la infiltración real en el tejido social, en las prácticas diarias llenas de hábitos, costumbres y consensos que a la postre son las que verdaderamente diseñan las tecnologías que utilizamos. La política pública respecto al arte tecnológico debe promocionar la producción también allí donde los medios imperan, o donde son un referente dominante, no solamente en las salas de arte, demasiado impregnadas de artisticidad.

Bibliografía

STRUM, S. y LATOUR, B.: «The meanings of the social: from baboons to humans», 1987, en MACKENZIE, D. y WAJCMAN, J. (eds.): *The Social Shaping of Technology*, Open University Press, 1999.

CALDWELL, J. T. (ed.): *Theories of the New Media, A Historical Perspective*, Athlone, London, 2000.

KOCKELKOREN, P.: *Technology: art, fairground and theatre*, Nai Publishers, Rotterdam, 2003.

Fundación Telefónica
Telefónica

Fundación Telefónica
Telefónica