

## Espacios de Diálogo. Zonas de Crítica. Flujos de Conocimiento

Herman Bashiron Mendolicchio\*

En el amplio contexto de la "World Wide Web", de los mundos virtuales, de la galaxia Web 2.0 y de todos aquellos nuevos "lugares" que han cambiado el estilo de vida de millones de personas, se hallan espacios peculiares de participación, de crítica y de diálogo.

Experiencias de participación online; festivales, exposiciones y galerías virtuales; investigación y difusión de software libres; plataformas de crítica social y política; etc., son sólo algunos de los escenarios en los que se encuentran y convergen el arte, la creatividad y las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.

Estos espacios de diálogo, zonas de crítica y flujos de conocimiento, que componen el título de este artículo, se encuentran todos en lo que podríamos definir, siguiendo los célebres conceptos baumanianos, como un "Universo Líquido". La Web, la Red, este espacio dinámico y en movimiento entre realidad y virtualidad, se caracterizaría como ese "lugar de lugares" en cuyas aguas flotan las múltiples experiencias citadas anteriormente.

El arte, en todas sus ramificaciones e irradiaciones, llega a ser una herramienta comunicativa sorprendente y penetrante. Su capacidad de transmisión, vinculadas a los avances tecnológicos, es cada vez más rápida y extensa. Como remarca el crítico italiano Germano Celant: "A partir de la última década el obrar artístico se constituye como creación de imágenes que proceden de aparatos electrónicos y que son transmisibles a una velocidad extrema, en todos los sitios y las redes, Web e Internet. Una transmisión que llega a un nivel planetario y que derrumba los últimos confines de la producción visual. Las imágenes producidas por el artista pueden ahora aparecer en la pantalla de cualquier ordenador y constituir un evento comunicacional, al punto de poner en comunicación las culturas del globo entero".<sup>1</sup>

La comunicación sin fronteras y el encuentro entre culturas distintas permite avanzar entonces hacia nuevos modelos plurales y hacia nuevas formas de sociabilidad. La Red Internet se convierte en ese continente en el que conviven *Múltiples culturas, una sola humanidad* (Bauman, 2008) y en el que se eclipsa el elemento intermedio de la frontera.

Sobre el valor social de las tecnologías ya no podemos tener dudas. Como explica Carlos Scolari: "Todas las tecnologías de la comunicación son sociales por los valores que imprimen a sus productos, por los procesos de consumo que desatan, por las concatenaciones que establecen con otras tecnologías dentro de lo que Pierre Lévy denomina "la Red sociotécnica" (1992). Tampoco podemos suponer que nuestra subjetividad sea incólume de estos procesos. Todas las tecnologías de la comunicación son cognitivas, por la manera en que transforman nuestra percepción del mundo, por la capacidad de reprogramarnos como usuarios, por lo que nos dejan (y no

\* Doctorando y Becario del Departamento de Historia del Arte de la Universitat de Barcelona

nos dejan) hacer. Nunca nos cansaremos de recordar una de las frases célebres de McLuhan, aquella que reza: "Primero modelamos nuestros instrumentos, después ellos nos modelan a nosotros" (First we shape our tools, thereafter they shape us)".<sup>2</sup>

Las prácticas artísticas contemporáneas están, a la misma manera, profundamente influidas por las evoluciones de los instrumentos y de los procesos comunicativos y consiguientemente están transformando sus propias formas de percepción y representación del mundo. Se desarrollan nuevos espacios y nuevos tiempos de creatividad y se construyen lugares transversales y participativos que reconocen en la Red su territorio privilegiado. Cada vez más, en el universo vinculado a las prácticas artísticas, se da lugar a modelos colaborativos, se construyen nuevos espacios de encuentro y se crean plataformas de carácter relacional.

Las transformaciones actuales, sobre todo en los territorios híbridos entre arte y comunicación, son múltiples y complejas y es por eso que se hace necesario desarrollar estudios y análisis que partan desde distintas perspectivas.

Como observa Alicia Murría: "La industria tecnológica e Internet, de manera fundamental y en poco más de quince años, han redibujado el acceso a la información, al conocimiento y su distribución, modificado sustancialmente nuestras formas de comunicar y relacionarnos, multiplicado exponencialmente el control sobre los individuos y alterado de manera drástica el concepto de privacidad, por mencionar sólo algunos de sus efectos. También, y de forma paralela, han propiciado espacios de actuación horizontal y participación colectiva, antes difícilmente imaginables, cuyas dimensiones rebasan países y estados".<sup>3</sup> Aunque, luego, la autora califique de demasiado resistentes algunos discursos propios de la cultura y del arte - en medida mayor los que están vinculados a las instituciones - no se puede negar que, a menudo, son las mismas prácticas artísticas las que convierten estos dispositivos electrónicos en herramientas más humanas y que los utilizan como conectores entre personas y culturas o como mecanismos de crítica socio-política.

## **Espacios de Diálogo**

Las dinámicas y los mecanismos de encuentro, en las diferentes sociedades contemporáneas, se han multiplicado y diversificado de una forma impresionante. Si bien anteriormente la cita, la reunión, el *meeting*, se desarrollaban principalmente a través de un desplazamiento y a través de un encuentro físico, ahora existen cada vez más dispositivos que permiten juntarse más allá de lo físico.

Gracias a la complicidad de la Red y a la enorme difusión de las herramientas participativas de la nueva comunicación - las que pertenecen a la generación y al modelo 2.0 - se están organizando, cada vez más, festivales, exposiciones y eventos de carácter artístico y creativo on-line.

Siguiendo el modelo 2.0 hay que citar el "Online Arts Festival" organizado por la Red EMYAN (Euro-Med Young Artists Network),<sup>4</sup> cuyos objetivos principales son la promoción de las herramientas de las tecnologías de la

información y de la comunicación (TIC) en relación con las artes y la creatividad. La Red EMYAN, a través del *Festival On-line* y de otros proyectos, propone un encuentro virtual entre jóvenes artistas e investigadores del área Euro-Mediterránea, cuestionando así los problemas actuales relativos a las fronteras y a la movilidad.

Como sus mismos organizadores explican y remarcan: "Mediante la creación de un Festival de Artes Online y la integración de los sistemas de interconexión como plataforma para exhibir obras de arte, la red EMYAN se ha establecido como una iniciativa que permite acceder a una expresión distinta, a menudo invisible en el ámbito de los medios públicos. La expresión juvenil individual no es el único objetivo del Festival de Artes Online, sino que éste aspira más bien a contribuir en el ámbito de la cooperación cultural en la región euromediterránea. La idea del Festival de Artes Online es alimentar los valores de la coexistencia social y cultural de las culturas del Mediterráneo a través de las tecnologías de los nuevos medios. Uno de los aspectos fundamentales del hecho de permitir una plataforma en la que los jóvenes artistas puedan participar con su creatividad en el ámbito mediterráneo es el fomento del conocimiento, los valores y las percepciones mutuas en dicha región. La EMYAN ha dado un buen ejemplo en el campo de la movilidad virtual y el uso de los nuevos medios en la creación y promoción de obras artísticas de los jóvenes de la región euromediterránea mediante la organización anual de su Festival de Artes Online con un presupuesto casi nulo".<sup>5</sup>

Otros proyectos expositivos, realizados con la complicidad de la Red, que se podrían citar son la Bienal Web organizada por el Istanbul Contemporary Art Museum<sup>6</sup> o el FONLAD (Festival On-Line de Artes Digitales)<sup>7</sup> organizado por diferentes asociaciones culturales de distintos países europeos.

Otro ejemplo interesante de exposición en línea es el proyecto que se desarrolló en España en 2008, para el año euro-mediterráneo del diálogo intercultural, concretado en la página Web *2008 Culturas*.<sup>8</sup>

El proyecto Web consistió en una convocatoria de piezas de arte y una exposición virtual. Entre las cuarenta piezas elegidas por los cuatro comisarios (Eugenio Ampudia, Bruno Galindo, María Rubín, Elena Vozmediano) se encuentran diferentes formatos de expresión: cortos, música, fotografía, videoarte y net.art.

Como se explica en la presentación del proyecto: "2008 Culturas pretende generar una plataforma que permita y facilite la comunicación, el intercambio de experiencias y el diálogo entre las distintas culturas utilizando Internet como espacio común y de encuentro. El proyecto persigue así contribuir a la sensibilización hacia el respeto por la diversidad cultural y, al mismo tiempo, subraya el patrimonio cultural común en un marco en el que los ciudadanos serán los protagonistas. 2008 Culturas nace como una iniciativa que se sirve de Internet como medio democrático y dinámico para la estimulación creativa de personas de todo el mundo".<sup>9</sup>

Vemos aquí como Internet, la Web, se propone como un espacio de encuentro, una plataforma intercultural que estimula y facilita el diálogo y la comunicación. Las exposiciones en línea, como podemos observar, se multiplican y la mayoría de ellas se proponen como espacios interactivos, participativos e interculturales.

## Zonas de Crítica / Flujos de Conocimiento

En el autopista global de Internet y de las comunicaciones digitales se encuentran todavía muchos obstáculos y muchas ambigüedades que nos requieren y nos imponen una atención crítica constante. El poder económico de las empresas que gestionan las telecomunicaciones, el control de los media, la censura, la brecha digital, etc. son temáticas que hay tener en consideración antes de ceder totalmente al fascino y a las fáciles utopías digitales. Como expresa Christiane Paul: *"The utopian promise of this era is "Technologies for the people" and a many-to-many (as opposed to one-to-many) broadcasting system that returns the power over distribution to the individual and has a democratizing effect. The Internet promised immediate access to and transparency of data and, in its early days, was dominated by research and educational institutions and was a playground for artistic experimentation. The dream of a "network for the people" did not last long, however, and from the very beginning, it obscured the more complex issues of power and control over media. While the Internet is hailed as a "global" network, only a portion of the world is connected to it. At a time when the traffic on the information superhighway was consistently increasing in the US, many other countries had not yet come along for the ride, largely due to the lack of local access and the fees charged by telecommunications companies; wide areas of the world do not have access to the Internet and some countries have been subject to government-imposed access restrictions. The Internet itself quickly became a mirror of the "real" world, with corporations and e-commerce colonializing the landscape. While the burst of the "dot com" bubble ended a lot of the hype surrounding the Internet economy and led to reconsiderations of e-commerce, the industry of digital technologies is very much alive".*<sup>10</sup>

Al mismo tiempo, y en contraste con su cara comercial y especulativa, existe la cara activista de la Red, propagada y acrecentada por múltiples prácticas artísticas que intentan subvertir las dinámicas corporativas y de poder y que se insertan en los pliegues comunicacionales de la Red, aprovechando la infinita extensión de la galaxia Internet. En la Red se puede recontextualizar cualquier tipo de información y desarrollar flujos alternativos de ideas y reflexiones críticas. Christiane Paul aporta, entre varios, un ejemplo de un trabajo *artivista* realmente interesante y útil para entender esa idea de flujos de informaciones críticas. La obra *They Rule*,<sup>11</sup> de Josh On, permite a los usuarios adentrarse en las intrincadas relaciones de poder que existen entre las mayores empresas de Estados Unidos. En la página Web de pueden desplegar unos mapas y unos diagramas que revelan los vínculos y las conexiones de los directores de empresas con la elite del poder. Un sistema oligárquico puesto al descubierto gracias a los mecanismos comunicativos de la Red digital.

Como explica Christiane Paul: *"As a vast distribution network, the Internet obviously provides an ideal platform for disseminating information, staging interventions and protest, or supporting remote and underrepresented communities".*<sup>12</sup> Internet se configura entonces como espacio de reflexión y zona crítica en el que toda la información puede ser subvertida y recontextualizada: *"Corporate models in activist art point to the fact that the Internet radically reconfigures context and the boundaries of the physical world: on the Web, every artist's project is always embedded in*

*(only one click away from) the context of corporate sites and e-commerce. The alternative space of the Internet resists our traditional, physical model of ownership, copyright, and branding. As an open system and archive of reproducible data, the Web invites or allows for instant recontextualization of any information".*<sup>13</sup>

Siguiendo la misma línea podríamos citar a diferentes ejemplos de prácticas artísticas que, de una manera u otra, utilizan la creatividad y los medios digitales para aportar sendas críticas hacia los actuales sistemas políticos, económicos, sociales y culturales.

El colectivo artístico *DerivArt*<sup>14</sup>, compuesto por un diseñador digital (Mar Canet), un artista plástico (Jesús Rodríguez) y un sociólogo de las finanzas (Daniel Beunza), desarrolla espacios on-line y obras de crítica social, trabajando en las intersecciones entre arte, finanzas y tecnología. Uno de sus proyectos, *Casastristes*<sup>15</sup>, consiste en el delinear un mapa interactivo en el que aparecen las así llamadas *casas tristes* – casas vacías, abandonadas, inutilizadas - para sensibilizar sobre la problemática del acceso a la vivienda. A través de un proceso de detección y localización, utilizando el software de *google maps*, se ha dado lugar a una creciente base de datos interactiva que permite, al mismo tiempo, visualizar y denunciar este fenómeno. *Casastristes* se perfila como un proyecto artístico y una herramienta crítica de comunicación, de participación y de debate.

Un fenómeno interesante que se aprovecha de las nuevas dinámicas de trabajo en Red, y que al mismo tiempo las critica, es el del *crowdsourcing art*. El *crowdsourcing* es un término acuñado por el escritor Jeff Howe y el editor Mark Robinson de la revista Wired, que nace de la unión de las palabras *crowd* (multitud) y *outsourcing* (externalizar una actividad productiva / subcontratación). Su significado y aplicación puede ser entendido de forma bastante ambigua y múltiple. Si por un lado se puede aplicar a aquellas experiencias multitudinarias, voluntarias y participativas, como podrían ser por ejemplo los proyectos wikis, por otro lado asume unas características de trabajo masivo y de explotación.

El artista estadounidense Aaron Koblin ha desarrollado diferentes trabajos de *crowdsourcing art* valiéndose, por ejemplo, del sistema de tele-trabajo de Amazon, el así llamado Turco Mecánico. A través de esta página Web muchas personas ofrecen trabajos on-line pagados unos pocos céntimos de dólares por HIT (Human Intelligent Task). En 2006 Koblin, con el proyecto *The Sheep Market*<sup>16</sup>, pidió a 10.000 trabajadores de esta plataforma de dibujar una oveja que miraba hacia la izquierda. Cada dibujo animado se pagó 2 céntimos de dólar. El trabajo quiere estimular una reflexión sobre la condición alienante de los tele-trabajadores del mundo 2.0 y la oveja quiere simbolizar también el concepto de clonación. En 2008, Koblin en colaboración con Takashi Kawashima, desarrolla otro proyecto similar. En *Ten Thousand Cents*<sup>17</sup> 10.000 "turcos mecánicos" dibujaron cada uno un fragmento de un billete de 100 dólares, cobrando un sólo céntimo por persona. Este proyecto, como remarcan los mismos artistas en la página Web, "explores the circumstances we live in, a new and uncharted combination of digital labor markets, "crowdsourcing," "virtual economies," and digital reproduction".<sup>18</sup> Las economías y los mercados virtuales son sin duda territorios turbios que merece la pena investigar a través de

penetraciones e ingerencias artísticas.

Los infinitos flujos de informaciones y de contenidos que circulan en la Red dan también lugar a interesantes fenómenos de apropiacionismo y de recreación artística. Según el crítico francés Nicolas Bourriaud: "Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, reexponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles"<sup>19</sup>. Un ejemplo que en cierta manera se puede vincular a este estilo nos lo proporciona la obra *Googlegramas* de Joan Fontcuberta. Los *Googlegramas* son unos fotomosaicos digitales obtenidos sin recurrir al clásico proceso fotográfico, sino a través de la recopilación de miles de imágenes en Internet. Un software de fotomosaico, Google y distintos criterios de búsqueda – las imágenes son el resultado de diferentes palabras claves – son las herramientas utilizadas por el fotógrafo catalán. Si Bourriaud declara que: "La apropiación es en efecto el primer estadio de la postproducción; ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica",<sup>20</sup> el mismo Fontcuberta precisa: "Googlegramas es un proyecto que justamente negocia con la utopía de la conectividad y el libre intercambio de información".<sup>21</sup>

Otras dinámicas críticas entre arte, creación e información son, por ejemplo, las que giran alrededor del tema del software libre. La investigación sobre el *código abierto*, *open source* en inglés, se desarrolla alrededor de prácticas y experiencias participativas cuya finalidad es la de compartir flujos de conocimientos libres. Diferentes artistas y activistas online apuestan por el libre intercambio de información y por desafiar el sistema económico del mercado de la informática y de las tecnologías. Como remarca Christiane Paul: "*The philosophy of free data and information exchange is the driving force behind the open source (and "Copyleft") movement, which promotes unrestricted redistribution and modification of source code (provided that all copies and derivatives retain the same permissions). (...) Many artists and activists commonly make the source code of their projects available to the public and give them control over the processing of information in attempt to shift and balance the power structures of media control*".<sup>22</sup>

Por último quiero mencionar al proyecto *esferas* de moebio (Santiago Ortiz).<sup>23</sup> La creación de esferas interactivas que fluyen en el espacio virtual está a la base de un proceso narrativo y semántico en el que se relacionan palabras y conceptos en múltiples idiomas. A través de estas esferas virtuales se van conformando infinitas redes relacionales y verdaderos universos de palabras, de conocimiento y de diálogo.

Ejemplos infinitos de encuentros entre arte, creatividad, comunicación, tecnologías y universos digitales, se suceden en y a través de la Red. Flujos de ideas y de conocimiento se liberan gracias a nuevas formas de relación y de conexión. El potencial creativo es inmenso, la capacidad crítica infinita.

## BIBLIOGRAFÍA

Bauman, Zygmunt. *Múltiples culturas, una sola humanidad*. Katz/CCCB. Barcelona, 2008

Bourriaud, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires, 2007.

Celant, Germano. *Armix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milán, 2008.

Paul, Christiane. *Digital Art*. Thames and Hudson. London, 2003.

Scolari, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. Barcelona, 2008.

VV.AA. *Quaderns de la Mediterrània N. 12 - Espiritualidades y representaciones en el diálogo intercultural*. IEMed – Icaria Editorial. Barcelona, 2009.

## REVISTAS

*Artecontexto, arte, cultura y nuevos medios* nº 25, (I) 2010.

## WEBGRAFÍA

Todas las Webs han sido consultadas por última vez en Abril de 2010.

<http://www.emyan.org/>

<http://webbiennial.org/>

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

[www.2008culturas.com](http://www.2008culturas.com)

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

<http://www.derivart.info/>

<http://www.casastristes.org/>

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

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

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

<http://www.moebio.com/spheres/espanol.html>

## NOTAS

1. Celant, Germano. *Armix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milán, 2008. Pág. 19. [Original en italiano. Trad. mía].
2. Scolari, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa. Barcelona, 2008. Pág. 14.
3. Murría, Alicia. "Arte y nuevos retos". En: *Artecontexto, arte, cultura y nuevos medios* nº 25, (I) 2010. Pág. 5.
4. Ver on-line: <http://www.emyan.org/2/> y <http://www.emyan.org/main/>
5. Rebernak, Jerneja – Muhammad, Islam. "Interacciones artísticas y competencias interculturales en el Mediterráneo". En: VV.AA. *Quaderns de la Mediterrània N. 12 - Espiritualidades y representaciones en el diálogo intercultural*. IEMed – Icaria Editorial. Barcelona, 2009. Pág. 267.
6. Ver on-line: <http://webbiennial.org/>
7. Ver on-line: <http://www.fonlad.net/>

8. Ver on-line: <http://www.secc.es/media/docs/notaparticipantes.pdf>
9. Ver on-line: <http://www.2008culturas.com/es/php/index.html>
10. Paul, Christiane. *Digital Art*. Thames and Hudson. London, 2003. Pág. 204-205.
11. Ver On-Line: <http://www.theyrule.net/>
12. Paul, Christiane. *Digital Art*. Thames and Hudson. London, 2003. Pág. 207.
13. Ibidem, Pág. 209.
14. Ver On-Line: <http://www.derivart.info/>
15. Ver On-Line: <http://www.casastristes.org/>
16. Ver On-Line: <http://www.thesheepmarket.com/>
17. Ver On-Line: <http://www.tenthousandcents.com/>
18. Ibidem.
19. Bourriaud, Nicolas. *Postproducción*. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires, 2007. Pág. 7.
20. Ibidem, Pág. 24.
21. Fontcuberta, Joan. "Googlegramas: ruido de archivo". En: <http://www.fontcuberta.com/>
22. Paul, Christiane. *Digital Art*. Thames and Hudson. London, 2003. Pág. 211.
23. Ver On-Line: <http://www.moebio.com/spheres/espanol.html>