

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 filmico/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, ciborgs y mujeres. La reinención 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.fundaciotapias.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>