

# ACCIÓN COLECTIVA PROGRAMABLE. METODOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA IMBRICAR AL ARTE EN LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL

CUAUTLI EXAL MARTÍNEZ

Universitat Politècnica de València / Facultat de Belles Arts de Sant Carles

## Resumen

La inminente era del “Big Bang Data” prefigura las directrices de nuevas formas de organización social, económica y política. Nuevas formas de producción cultural y construcción identitaria, basadas en la digitalización –cuantificación, abstracción– del total de las actividades humanas y el desarrollo de sistemas dinámicos e interactivos por medio de los cuales el compendio de los datos recopilados se vuelva significativo para aprehender y construir la realidad. Este modelo “dinámico” de sociedad vuelve insostenibles los sistemas del arte como institución y plantea la necesidad de búsqueda de nuevos espacios para refundar las prácticas artísticas como ejes nodales de comunicación e interacción colectiva. El presente estudio es un compendio de análisis y obras alrededor de las prácticas artísticas interactivas y su valor contemporáneo en la creación de redes de comunicación y producción colectiva y ciudadana, la producción y experimentación de alteridades políticas y flujos de poder. Así como la construcción mediante la práctica artística de nuevas bases estéticas, teóricas, comunicativas y divulgativas del arte, coherentes con las nuevas formas socioculturales.

Palabras-clave: PROGRAMACIÓN EXPANDIDA, SOFTWARE SOCIAL, ARTE INTERACTIVO, ARTE PARTICIPATIVO.

Abstract

The imminent "Big Bang Data" era foreshadows the guidelines for new forms of social, economic and political organization. New forms of cultural production and identity construction, based on scanning quantifying and abstracting the whole human activities and develop dynamic and interactive systems through which the consolidation of the collected data becomes meaningful to apprehend and build reality. This "dynamic" model of society makes the systems of art as an institution unsustainable and rises the need to search for new areas to re-establish artistic practices as nodal lines of communication and collective interaction. This study is a compendium of theories and practices around contemporary artistic practices and its value in the networking of citizens, communication and collective production, testing alternative political structures and power flows. And at the same time, creating through artistic practice new aesthetic, theoretical, communicative and informative bases to support form of art consistent with the new cultural forms.

Keywords: EXPANDED PROGRAMMING, SOCIAL SOFTWARE, INTERACTIVE ART, PARTICIPATORY ART.

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde el desarrollo de las primeras máquinas lógicas a principios de los años cuarenta, el desarrollo de las computadoras y la tecnología digital ha significado más que una herramienta, un nuevo paradigma de organización global de los modelos políticos, económicos, culturales y sociales. El desarrollo computacional significó también el desarrollo de las teorías de sistemas, las ciencias cognitivas, la cibernética, la teoría de control, la ecología y demás corrientes teóricas que han impulsado la reconfiguración de la cultura, la sociedad y las subjetividades hacia una lógica computacional de interconexión, complejidad, globalidad, interactividad, red, control, etc. Provocando una escisión entre lo que Habermas denomina mundo de la vida y sistema (Habermas 1999).

Los modelos postmodernos de desarrollo económico han sustentado su crecimiento en el desarrollo de tecnologías computacionales que posibilitan la implementación de sistemas globales digitales, heterotemporales, rizomáticos, automatizables y desterritorializados de producción, mercadeo, consumo, financiación, administración, distribución, comunicación etc. El nuevo orden económico impone con la implementación de sus sistemas de acción, nuevas formas de organización, comunicación, construcción cultural e identitaria que no tienen precedente, y vuelven parcial o totalmente inoperantes los paradigmas positivistas con los que se ha construido históricamente la sociedad moderna, su desarrollo, interacciones e instituciones (sistemas).

La realidad contemporánea entonces, es producto indirecto de un modelo que "digitaliza" la naturaleza, convirtiendo el mundo de la vida en un conjunto de sistemas lógicos que producen paradojas, problemáticas y desencuentros con la realidad.

**La problemática cultural:** La orientación de los procesos de comunicación ha cambiado de un modelo de información objetiva a otro de interactividad intersubjetiva (Gianetti, 2007) así como la producción cultural imbricada con los medios de comunicación ha generado un cambio profundo en las formas de producción, transmisión y consumo de la misma. "Un cambio fundamental en el concepto de 'cultura' es que ya no es principalmente herramienta de almacenamiento y consignación patrimonial, archivística, sino sobre todo dinámica, proceso y arquitectura relacional, herramienta de interacción y principio de la acción comunicativa" (Brea 2007, 7).

La construcción de los saberes contemporáneos pasa por la creación dialéctica de redes relacionales, interacciones y espacios de comunicación de los que surjan nuevos compuestos culturales, válidos para la construcción de certidumbres postmediales que nos permitan asirnos de mejor forma a esta nueva dinámica sistema/realidad. "A lo que sirve entonces la cultura no es ya la reproducción social, sino la pura producción inventiva del mundo. En ese entorno la cultura se ha vuelto poiesis, política y performatividad auto generativa" (Brea 2007, 20).

**La problemática social:** "Aumenta la opacidad del poder, pero los ciudadanos-consumidores somos cada vez más transparentes. El carácter misterioso de la actual estructura de poder, quizá es el principal motivo de la impotencia ciudadana y el desinterés por la política. Al sumarse el carácter abstracto de lo global, la suma de fracasos que -- aun distantes-- nos afectan y la opacidad de los grandes actores políticos, acabamos instalados en un registro incierto de lo social" (Canclini 2010, 195). A medida que las dinámicas humanas se han vuelto globales, han surgido problemáticas de carácter mundial que no pueden ya abordarse desde la perspectiva local del Estado, el sistema financiero se ha afianzado como dinamismo mundial de las actividades humanas, y la política como instrumento institucional, pierde sistemáticamente peso en la construcción y gestión del bien común. El reciente rescate financiero de Grecia es un ejemplo arquetípico de la inoperancia del sistema político ante el capital financiero y pone en evidencia la simulación en la que la democracia se ha convertido. Ante esta situación, es necesario plantear nuevas vías de acción política, (entendiendo política como un espacio de mediación, acuerdo y desencuentro, interacción e implicación de los sujetos en las problemáticas de lo colectivo). Nuevas formas de construcción comunitaria que sean funcionales para hacer frente a la erosión

social que el sistema hegemónico plantea como única alternativa. La actitud crítica más efectiva parece que sólo puede ser pensada en términos de creación de algo nuevo, como producción de imaginarios alternativos. Propuesta cuyo antecedente más nítido lo encontraríamos, sin duda, en Foucault. Quién entendía la resistencia política como la creación de nuevas formas de vida, de una nueva cultura, y en donde las minorías deberían afirmarse no sólo en tanto que identidad, sino en tanto que fuerza creadora. (Prada, 2008).

Sin embargo, el mismo modelo globalizador que convierte la política profesionalizada en simulacro, otorga a los colectivos herramientas mediáticas para explorar alternativas, y es en éste sentido donde las prácticas artísticas interactivas cobran relevancia, ofreciendo a los participantes “rendijas” espacio-temporales donde se subvierte de algún modo lo establecido, proponiendo formas de comunicación, organización o participación distintas. “La activación del espectador es un acto emancipador en tanto que es análogo a la participación del espectador en el mundo. Una relación transitiva viene implícita entre ‘espectador activo’ y la participación activa en el ámbito socio-político”. (Bishop 2005, p.36 ).

**La problemática del Sujeto:** El individuo contemporáneo subyace dentro de una paradoja tecnológica que por un lado representa un sistema de control social exacerbado y a la vez un modelo mediático de comunicación que propicia la activación de los receptores. El surgimiento de nuevas estrategias de mercado basadas en la conectividad social, los dispositivos móviles, los videojuegos en línea, etc. prefiguran una participación activa de los ciudadanos, así como una cultura de la interacción que establece una relación entre los individuos y su contexto por medio de dispositivos tecnológicos. En el caso de la construcción de las subjetividades, los sistemas informáticos de comunicación permiten la construcción de una base comunicacional en la que los distintos integrantes son agentes activos que actúan como receptores y emisores, que inciden en la construcción de la realidad de forma colectiva. “Se diría que en este punto tiene todo el proceso de transformación cultural su piedra angular: por que anuncia la aparición de una nueva forma de subjetivación comunitarista sobre la cual pivota todo el proceso. La nueva forma de subjetivación deja atrás –como artífice, no menos que como destinatario—al viejo sujeto individual moderno, ese sujeto singularísimo de la *bildung*. En su lugar, el Nuevo sujeto multitudinario y colectivo, es no solo el destinatario natural de estas nuevas formaciones de cultura, sino también el artífice colectivizado y comunitarista de su producción, el gestor de su creación –como tal, creación colectiva—” (Brea 2007, 14).

## 2. DESAPARICIÓN DEL ARTE COMO SISTEMA AUTÓNOMO

### 2.1. DIFUSIÓN DE LAS FRONTERAS ARTE VIDA

Bajo este contexto, las prácticas artísticas interactivas se convierten en un campo de experimentación de nuevos espacios de diálogo que cumplen una doble función: por un lado las estrategias colectivas de arte interactivo pugnan por crear acciones que modifiquen en la realidad de forma directa; el aspecto novedoso de dichos proyectos es la idea de que el artista o el trabajo artístico deja de ser solamente un punto nodal de recepción y transmisión; en su lugar se convierte en un espacio de diseminación de códigos. Convierte a los usuarios en puntos nodales de relaciones recíprocas y en multiplicadores (Gianetti 2007). Por otra parte, las interfaces humano-máquina atestiguan la transformación de la cultura basada en una narrativa logocéntrica y secuencial a una “cultura digital” que es visual, sensorial, retroactiva, no lineal e hipertextual. Esto problematiza los modelos tradicionales del arte, sus instituciones, así como sus vías de diseminación y espacios de encuentro, anacrónicos e inoperantes en el contexto postmedia. Vilem Flusser señala que la función del arte es la de crear otros mundos y permitir el acceso a otras realidades; el arte como productor de relaciones, adquiere relevancia en la construcción de otros mundos posibles, ya no se encuentra en lo que refleja del mundo, su reproducción o interpretación a partir de los distintos modos de ver. El arte, como un “sistema”

intenta hacer un escrutinio del mundo en sí mismo: las realidades, contextos, la vida, los sistemas biológicos, etc. (Gianetti 2007).

“Uno de los sueños programáticos de las vanguardias que más ha quedado en suspenso, con el transcurso del siglo XX, es el de generar ‘comunidades de productores de medios’, para utilizar la conocida expresión de Bertold Brecht. Su experimentación con la radio, la de los artistas soviéticos con el cine, la de las neo-vanguardias sesentayochistas con el vídeo, la teleguerrilla o el cine de experiencia, todas ellas han fijado un sueño nunca realizado (pero tampoco nunca abandonado): el de desarrollar -a través de la propia práctica artística, concibiendo ésta por tanto como activismo a la vez político y medial- esferas públicas autónomas, dispositivos de interacción social capaces de inducir entre los ciudadanos modos de comunicación directa, no mediada por el interés de las industrias o los aparatos de estado” (Brea 2002, 40)

La masificación de los dispositivos móviles de comunicación digital y la creciente participación de los colectivos sociales en las redes sociales, ha generado un nuevo “ente colectivo virtual” que infiere de manera directa en la realidad y sus dinámicas, presentando un campo de exploración muy atractivo para la experimentación creativa de formas divergentes de comunicación, diálogo y participación, que hagan más efectivas las estrategias artísticas interactivas en su deseo de construir nuevos modos de acción y producción de realidad. En los movimientos socio-políticos más recientes, las tecnologías de la telecomunicación y las redes sociales han jugado un papel fundamental en lo que parece el principio de una reconfiguración de las dinámicas y estructuras políticas. Esta nueva pulsión participativa genera sistemáticamente, grupos de acción y organización civil, que problematizan los sistemas de acción social establecidos. Esto nos plantea como agentes interesados en el análisis y producción de “objetos técnico-culturales” abiertos y participativos, dejar a un lado las exploraciones interactivas dentro del espacio controlado de la galería y el museo, para prestar atención a fenómenos de comunicación/interacción humano-tecnología-humano mucho más efectivos en la producción de experiencias colaborativas, espacios de diálogo, inter-relación subjetiva y de mayor impacto real que las estrategias producibles desde el entorno institucionalizado del arte.

Cada obra de arte puede definirse entonces como un momento relacional, un espacio geométrico de negociación entre los distintos remitentes y destinatarios. La articulación y el despliegue de lo estético no se haya ni en el objeto, ni en los sujetos ni en el receptor, sino en la relación en la que se coproducen (Claramonte 2010). En este sentido desde mediados del siglo XX, el arte interactivo ha propuesto una migración de las funciones y estrategias sociales del arte; de la creación de objetos artísticos, a la exploración de las redes relacionales, comunicacionales y su imbricación con los medios tecnológicos e interactivos. Creando campos de experimentación, enfocados a la creación de estructuras abiertas de participación y creación colectiva. Las prácticas interactivas y multimedia son híbridas, intersticiales, su desarrollo exige una concepción compleja e integral que tiene que cumplir requerimientos estéticos (¿Cómo traducirlo materialmente?), históricos; (¿Cómo se inscribe en los juegos de las referencias artísticas?) y sociales (¿Cómo encontrar un accionar coherente en relación al estado actual de las relaciones sociales?) (Borriaud 2007).

La capacidad del arte interactivo para generar redes de comunicación e interacción “tecno-sociales” que activen e impliquen a los participantes en la construcción de contenidos, reflexiones y nuevos imaginarios colectivos, con la complejidad que ello contiene. Plantea una redefinición de las funciones del arte en la sociedad contemporánea y provoca una experimentación práctica. Existe de hecho un sin fin de artistas a nivel global que exploran las formas de imbricación del arte multimedia e interactivo con las problemáticas sociales a partir de lo que Juan Martín Prada denomina como software social; una serie de estructuras y estrategias de comunicación, organización e interacción desarrolladas para la producción de acciones artísticas colectivas que pugnan por la construcción de nuevos imaginarios políticos del colectivo.

## 2.2. ANÁLISIS DE OBRAS DE ARTE INTERACTIVO Y PARTICIPATIVO

A continuación analizamos casos de artistas y colectivos de arte interactivo cuyas prácticas remarcan la exploración de los potenciales políticos (en tanto que sociales) de las prácticas artísticas contemporáneas:

**Antoni Abad:** Es un artista multimedia que trabaja con comunidades marginadas,



Fig.1. BARCELONA\*Accessible, Antoni Abad, 2006

dando a las personas interesadas una voz por medio del diseño de estrategias de comunicación que hagan visibles los problemas de dichos colectivos a la vez que pone herramientas al alcance de los ciudadanos para participar de forma activa en la solución de sus problemas. El trabajo de Antoni Abad consiste en diseñar una estructura informática y comunicativa capaz de producir dinámicas de comunicación y colaboración distintas dentro de un colectivo en específico y a la vez, producir información significativa para los usuarios, cartografiar, visualizar y analizar dicha información para ubicar las problemáticas y dar respuestas conjuntas.

**Atelier Van Lieshout (AVL):** ofrece interactuar creativamente con los problemas del mundo real. AVL fue fundada en 1995 por Josep van Lieshout, haciendo hincapié en el aspecto comunitario de su modo de producción. Al hacerlo, elimina una de las barreras que problematiza interacciones artísticas con lo cotidiano, enfatizando el hecho de que las obras de arte no se derivan exclusivamente del cerebro creativo de Josep van Lieshout, sino de la puesta en marcha de todo un equipo creativo.

**AVL-Ville:** La meta de la AVL Ville es crear un espacio autónomo en el que todo es posible dentro de un país (Holanda) que está sobre-regulado en un grado cada vez más opresivo. AVL-Ville tiene su propia bandera, su propia constitución y su propio dinero. "AVL-Ville no es una comuna o una empresa de construcción, sino un museo al aire libre donde el arte se produce a diario: comida y energía propia además de casas, objetos y edificios móviles" (van Der Lieshout Joseph, 2005)

**Clínica de aborto portátil:** en 2001 AVL fue comisionado por Women on Waves (WOW) una organización de derechos de la mujer para diseñar una clínica de aborto portátil. AVL explica el modus operandi: Con un barco contratado y la clínica de aborto a bordo, WOW viaja a los países donde el aborto es ilegal. Una vez atracados en el puerto, la organización proporciona información sobre la planificación familiar, el sexo seguro y el aborto. Las mujeres que quieren tener un aborto seguro pueden abordar el barco y ser tratadas en aguas internacionales bajo la legislación holandesa.

AVL combina un discurso subversivo del cuerpo con aportaciones racionales a la sociedad. El trabajo del Atelier consiste en repensar las relaciones de poder y de control que el estado termina ejerciendo sobre los individuos. Propone ejercicios prácticos de subversión de ese poder. En ambos casos, el desarrollo artístico es más de un nivel conceptual y se produce generando variantes de relación.



Fig.2. *Clínica de Aborto Portatil AVL*, Atelier van Lieshout, 2002.



Fig.3. *Institute of Infinitely Small Things*, 2009.

Institute of infinitely small things y Proyectos Kanarinka: son empresas creativas de colaboración coordinadas por la artista multimedia Catherine D'Ignazio. En lugar de trabajar como un artista individual D'Ignazio colabora con grupos de arte-investigación. Los intereses del Instituto se encuentran en los campos de la psicogeografía, el espacio público, las ciudades performativas, urbanismo experimental, cartografía social, etc. Llevan a cabo investigaciones a través de contexto, la colaboración y microperformance. El objetivo de microperformance es la transformación social a través de la producción de los afectos: ampliar y reformular lo real, para lograr un cambio político, y / o para inventar nuevas formas de estar juntos en el mundo. El paralelismo entre el microperformance con el concepto de Foucault de la micropolítica que se refiere a la forma en que las relaciones de poder se exhiben en las relaciones humanas cotidianas de una manera que indica la forma en la que todos estamos entrelazados en la red de poder concebido como una red transpersonal subliminal de normas que influyen en cómo nos comportamos.

**Rafael Lozano Hemmer:** Es un ejemplo más de un científico afincado en el mundo del arte. Egresado como ingeniero en físico-química, Lozano-Hemmer es autor de una obra pública interactiva q está catalogada como un hito dentro del arte de los medios. *Alzado Vectorial*, 1999-2000, "un ejemplo paradigmático de arte de la instalación interactiva que facilita un compromiso creativo por parte del espectador y lleva el arte a la vida cotidiana" (G. Coulter-Smith, 2006, 87). Fue puesta en escena en la plaza del Zócalo, Ciudad de México, una de las plazas públicas más grandes del mundo. Lozano-Hemmer coloca dieciocho focos controlados a distancia en los

techos de los edificios que rodean la plaza. El movimiento de estos reflectores se controlaba por computadora y la disposición de los mismos era programada mediante una interfaz gráfica accesible desde cualquier parte del mundo a través de Internet. En su documentación en video del proyecto Lozano-Hemmer afirma que Alzado Vectorial introduce "nuevas relaciones creativas entre las tecnologías de control, paisajes urbanos ominosos y un público local y remoto" (Lozano-Hemmer, 2012). Si el Zócalo se puede entender actualmente, como un sitio de la tensión entre el poder del Estado y sus ciudadanos, Lozano-Hemmer pone el espectacular poder de la plaza en manos del público. La importancia de Alzado Vectorial reside en la manera en que Lozano-Hemmer crea una situación en la que el público se coloca en el control de los medios de producción de espectáculo. Si, como Guy Debord y Jean Baudrillard argumentan, el espectáculo es uno de los métodos principales por el cual el sistema capitalista asegura su hegemonía, Alzado Vectorial posee una dimensión emancipativa.



Fig.4. Alzado Vectorial, Rafael Lozano Hemmer, 2002

**The Battle of Orgreave:** Trabajo de Jeremy Deller que con frecuencia genera encuentros inesperados entre grupos diversos, mostrando especial interés en las cuestiones



Fig. 5. The Battle of Orgreave, Jeremy Deller, 2001.

de clase, la subcultura y la auto-organización. *La batalla de Orgreave* es quizás su obra más conocida, es la actuación, re- promulgación, de un enfrentamiento violento entre mineros y la policía montada en 1984. La reconstrucción de Deller de este evento reunió a antiguos mineros y residentes locales, junto con una serie de colectivos interesados en la recreación de batallas históricas que ensayaban y luego representaban el conflicto para el público, en el sitio de las hostilidades originales en Orgreave. *La batalla de Orgreave* genera una extraña inquietud entre la violencia amenazante y entretenimiento familiar.

## CONCLUSIONES

Existe una clara tendencia en los trabajos artísticos interactivos contemporáneos por explorar los modelos de participación colectiva y el espacio público a través de los dispositivos y las herramientas cotidianas de comunicación. Las prácticas interactivas contemporáneas anulan los dispositivos del arte, por que no pueden existir sin el espacio público y sin la implicación del colectivo en la autoría y ejecución de las obras. Una práctica artística que acepta la hibridación de estético-tecnológica como un aspecto inherente, la comunicación y construcción de redes dialécticas como nueva función y al sujeto colectivo como unidad constructiva. Bajo estos nuevos términos de acción artística, surge la necesidad de investigaciones prácticas que sirvan para redefinir las funciones sociales del arte. "Los artistas se presentan como investigadores y pensadores que desafían en sus trabajos los consensos antropológicos y filosóficos sobre los órdenes sociales, sobre las redes de comunicación y los vínculos entre individuos y sus modos de agruparse". (Canclini 2010, 47).

Nuevamente, empezamos el siglo enfrentándonos a un panorama tecnológico-cultural no antes experimentado y como cien años atrás vuelve a ser importante asumir la hibridación humano-tecnológica para plantear la construcción de nuevos lenguajes, formas de comunicación y producción colectiva, política y estética, que sean útiles en la reconstrucción de los tejidos sociales. En el ámbito de la universidad, resulta de vital importancia encontrar modelos de formación que terminen con la producción de "objetos discretos" diseñados para los circuitos galerísticos, las bienales, museos, mercadeos y concursos que ya han quedado ajenos a las nuevas pulsiones del quehacer artístico.

### Referencias

- Bishop, Claire. 2012. *Artificial Hells. Participatory art and the politics of spectatorship*. Londres:VERSO
- Bishop, Claire. 2005. *Participation: Documents of contemporary art*. Londres: White Chapel
- Borriaud, Nicolas. 2007. "Estética relacional". <<http://es.scribd.com/doc/20953306/Estetica-relacional-Nicolas-Bourriaud>> [Accedido 28-05-2015]
- Brea, José Luis. 2007. *Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de la reproductibilidad electrónica*. Barcelona: GEDISA
- Brea, José Luis. 2002. *La era postmedia. Acción comunicativa, practicas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca:CASA
- Canclini, Nestor. 2010. *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Madrid: Katz
- Caramonte, Jordi. 2010. *Arte de contexto*. San Sebastián: Nerea.
- Coulter-Smith, Graham. 2006. *Deconstructing Installation Art*. Nueva York: Casiad Publishing.
- Gianetti, Claudia. "Aesthetics and communicative context". <[http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics\\_of\\_the\\_digital/aesthetics\\_and\\_communicative%20Context/scroll/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/aesthetics_and_communicative%20Context/scroll/)>. [Accedido 02-06-2015].
- Gianetti, Claudia. 2007. "Cybernetic aesthetics and communication". <[http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics\\_of\\_the\\_digital/cybernetic\\_aesthetics/scroll](http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/cybernetic_aesthetics/scroll)> [Accedido 23-05-2015].
- Lozano-Hemmer, Rafael. 2012. "Rafael Lozano-Hemmer entrevista" <[https://www.youtube.com/watch?v=IBL6imnoIEk&feature=youtube\\_gdata\\_player](https://www.youtube.com/watch?v=IBL6imnoIEk&feature=youtube_gdata_player)> [Accedido 28-05-2015].
- Prada, Juan Martin. 2008. "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0". en *Estudios Visuales* n° 5. <[http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada\\_20.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf)>. [Accedido 03-12-2014]