

## *Las nuevas herramientas del arte*

Daniel García Andujar

El uso libre, irregularizado y descontrolado de las tecnologías de comunicación a nuestro alcance está siendo seriamente limitado. Cada vez estamos más cerca de un sistema controlado y dirigido, con contenidos preelegidos, censurados y abiertamente comerciales con el único propósito de un consumo intervenido, de una ideología teledirigida.

Multitud de caminos y vías de análisis pueden abrirse pero, evidentemente, intentar conocer y examinar la maquinaria que controla y produce todo esto, fue siempre, y lo es hoy, un punto de partida esencial para mi trabajo como artista, como para otros, más aún cuando las condiciones para la cultura, creación artística y acción política han entrado en una zona de indiferencia peligrosa.

En este sentido creo que analizar los procesos de producción y distribución

puede ser uno de los puntos de análisis fundamentales. Deberíamos centrarnos en alguno de los elementos involucrados en este proceso y analizar cuestiones relativas al uso de determinadas herramientas e infraestructuras de producción y distribución.

La llamada “revolución de la información” tiene un indudable efecto transformador en la medida en que desmantela viejos modos de pensar y funcionar. Los actuales sistemas de información y comunicación pueden mejorar la eficiencia de determinados procesos.

Las nuevas tecnologías a nuestro alcance deberían de capacitarnos para hacer las cosas de forma diferente. El espectador — la audiencia a la que va dirigido el trabajo del artista — está hoy, más que nunca, acostumbrado a técnicas de representación muy sofisticadas provenientes seguramente de medios como la publicidad y la televisión, pero sobre todo, de la transformación de los hábitos de consumo mediático que supone la aparición extensiva de Internet, otras herramientas de telecomunicación y la introducción sistemática del ordenador en el ámbito privado. De ahí la importancia que ha generado y su influencia en diversos sectores sociales, políticos y económicos.

Nos encontramos ante una nueva utopía de libertad y acceso global a la información y al conocimiento que, sin embargo, vemos desvanecerse paulatinamente al analizar y observar detenidamente cómo se van sucediendo los acontecimientos en diferentes contextos. Asistimos a procesos de cambio estructural y de transformación fundamental que están moldeando irremediabilmente la acción social, la experiencia humana e influyendo —como no podía ser de otra manera— en el proceso de trabajo de artistas individuales y colectivos.

## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

No podemos hacer de la tecnología un motivo de culto, sino que debemos intentar incidir de una forma crítica en los aspectos y consecuencias que la tecnología puede aportar a nuestro trabajo, a nuestra vida y al resto del contexto social. Los artistas no pueden esperar a que las expectativas abiertas por la introducción de estas nuevas tecnologías y la globalización limiten la capacidad de comunicarse abiertamente y modifiquen lo que hasta ahora ha sido sustancialmente una idea, tal vez una utopía.

La práctica del arte debe de establecer mecanismos propios de relación social que ayuden a asegurar su impacto a largo plazo y permitan trasladar su discurso más allá de los confines restringidos al público del arte y a la propia institución. Internet —como herramienta capaz de aglutinar la totalidad de la información y de las transferencias de comunicación existentes— juega evidentemente un papel predominante entre los mecanismos de acceso al conocimiento, de ahí su importancia y la atención generada. La práctica artística debe de desarrollar en la Red un sistema de organización y de trabajo bien diferente de la forma institucional o corporativa (tradicionalmente cargada de un sentido más jerárquico) más allá de la mera experimentación formalista o la simple readaptación de formatos. La Red permite la desconcentración del saber y de la información, y aporta nuevas dimensiones de globalidad y virtualidad. Es un medio instantáneo y de un coste relativamente bajo que, aunque sólo sea como posibilidad, nos permite tener esperanzas en la democratización de la cultura y el acceso al conocimiento. Este es el medio y la herramienta idónea para desarrollar muchos proyectos artísticos y culturales en general, pero también aquellos de carácter político y social.

Recientemente me vi involucrado

en una discusión cotidiana en torno a la valoración de un puesto de trabajo y la función que tenía que desarrollar quién lo ocupara. La tarea en sí, básicamente, era la de coordinar desde una institución actos y actividades diversas tales como inauguraciones, conferencias y presentaciones, gestionar lo que llamamos una agenda cultural central. Desde esta agenda se pretendía evitar en lo posible la acumulación de coincidencias y distribuir de mejor forma los actos culturales para dinamizar la vida cultural de una determinada ciudad. Desde el principio me pareció que la creación de un puesto de trabajo dedicado a una tarea tan simple era del todo injustificable desde el punto de vista económico, mucho más al tratarse de instituciones de carácter público.

Lo más obvio para mí, y la solución más eficaz desde todos los puntos de vista, sería la de diseñar una base de datos con forma de calendario o agenda donde todos los implicados desde distintos organismos tuvieran acceso desde Internet. Cada usuario podría introducir sus propios datos con la seguridad de ver si las fechas que quiere programar han sido ocupadas o no, en todo caso podría decidir en consecuencia.

No caí en la cuenta hasta que vi la cara de desaprobación de quienes allí estaban, la tecnología que yo estaba proponiendo era totalmente transparente y no permitía programar escalas jerárquicas, tampoco admitía la diferenciación y en absoluto la fácil manipulación. Mientras que si dedicamos a una persona dedicada a esta tarea (no necesaria desde el punto de vista práctico) puede ser mucho más 'flexible', puede adaptarse mucho más rápidamente a los designios de quién la controla. La información siempre fue un factor importante como herramienta de control, pero en esta nueva era, la información se convierte en sí misma en el producto del proceso de producción.

## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

Desde luego toda valoración es subjetiva pero estarán de acuerdo conmigo que hay una política de la utilización de la tecnología y, también desde el mundo del arte, tenemos de ser conscientes de ello.

Resulta difícil entender que nuestros gobiernos gasten nuestros recursos en adquirir y ayudar a desarrollar tecnologías comerciales cuando hay otras de carácter libre que ofrecen exactamente las mismas funciones. Pero más difícil es entender esto cuando se trata de colectivos con escasos recursos económicos que han de rendir cuentas al resto del grupo social y que de ningún modo pueden estar sujetos a ningún tipo de estrategia geopolítico-comercial. Este es sin duda el caso de artistas de forma individual o colectiva.

El énfasis sobre lo que denominamos nuevas tecnologías hemos de dirigirlo no sobre fantásticos vuelos tecnológicos, más bien, sobre los frentes que se empiezan a esbozar en una sociedad que está esta envuelta en un violento proceso de cambio fundamental. El trabajo mismo, no representa ya una práctica especialmente separada que se estructura de acuerdo a diferentes criterios y procedimientos de la práctica política o artística. El trabajo ya no produce exclusivamente mercancías y objetos, produce también relaciones sociales, formas de vida y modos de subjetivación a los que hemos de ser sensibles.

Promocionar, usar y desarrollar recursos que ofrece la comunidad —como es el caso de las aplicaciones de software libre— proporcionará a la comunidad artística, como colectivo, un mayor grado de independencia y autonomía, y ayudará al resto de la sociedad a visualizar y aceptar recursos obtenidos de forma colectiva. Hace falta crear una auténtica plataforma independiente para la discusión, experimentación y difusión de determinadas prácticas artísticas. Para ello

hemos de utilizar tecnologías adecuadas, como el Software Libre y de Código Abierto, como parte fundamental del desarrollo de nuestras propuestas. Ello nos permitirá lograr un mayor grado de independencia y nos ayudará a desarrollar y difundir plataformas con autonomía absoluta.

Es conveniente desarrollar proyectos que ayuden al desarrollo activo de dichas infraestructuras como plataformas que tengan como premisa la idea de un espacio compartido que permita desarrollar y compartir el trabajo realizado de forma independiente; comprometiéndose en un proceso social y político que busca cambiar las reglas del juego; descubriendo métodos de trabajo y colaboración con otros artistas y colectivos sociales; utilizando una infraestructura propia con señas de identidad más adecuadas a la realidad de su propio discurso. Reinventar el proceso desde el principio si es necesario, volver a plantear el sistema desde el proceso educativo, cuestionando cada uno de los aspectos más fundamentales de su desarrollo.

Construir de nuevo desde los aspectos más básicos de tu propia infraestructura. Si crees que el acceso a un servidor es caro y complicado. ¿Porqué entonces no construir el tuyo propio?. ¿Porqué cambiar de ordenador cada dos años, si muchos tan sólo lo utilizamos para Internet, enviar correo, escribir nuestros textos y, tal vez, para modificar alguna imagen?. Ordenadores de hace más de cinco años -que han sido desechados- pueden seguir realizando todas esas tareas y algunas más complicadas como manejar ingentes bases de datos, servicios de servidor de correo, distribución de señal, radio... No se puede estar atendiendo exclusivamente a la lógica del capital.

## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

Seguramente has cargado en el disco duro de tu ordenador varios programas de software ilegal con la creencia, por un lado, de su excelencia técnica y por otro con la ingenua pretensión de estar contribuyendo a la perversión de las leyes del mercado. En realidad cuando pirateas un programa como Photoshop contribuyes en cierta manera a la consolidación de un fenómeno de la nueva economía global denominado estandarización. No estás haciendo otra cosa que evidenciar una práctica que atiende a una planificada estrategia corporativa de dominio de cuotas de mercado. Cuando un desarrollador de páginas Web utiliza tecnologías y lenguajes como flash, no sólo nos está comunicando que ha necesitado un caro y sofisticado programa informático para desarrollar su diseño. También está obligando a su audiencia a instalar un programa desde la Web corporativa de esta empresa, a actualizarlo regularmente visitando de nuevo dicha Web — disfrutando de su publicidad— y lo que es más importante, está contribuyendo de forma efectiva a crear un nuevo estándar comercial en la economía de Internet sujeto a los caprichos y avatares de su propietario. Sus conocimientos sobre esta herramienta técnica están también sujetos y supeditados a la suerte de esta corporación.

La respuesta está en elegir qué es exactamente lo que queremos, cuál debe ser nuestra postura y posición. No se trata tanto de usar las técnicas de los medios de comunicación propios de la cultura dominante como hacían los artistas de los ochenta, se trata ahora de adelantarse a las leyes del mercado y desarrollar algunas herramientas propias que nos permitan cierta autonomía de carácter funcional para poder operar desde una concepción mucho más amplia y compleja de la sociedad. Construir una identidad autónoma basada en el desafío a los estereotipos plasmados en los modelos de dominación de la

sociedad. Un proyecto artístico no debe estar originado ni operar dentro de la lógica institucional, y debe de introducir desde el principio una alternativa a los principios de actuación y jerarquización. Esto le permitirá abrirse a un flujo constante de capacidades de las que carecía hasta entonces y que, sin duda, le dará otra dimensión sobre los acontecimientos que transformará la forma de trabajar que conocía hasta entonces.

La práctica del arte ha de ser fiel a sus convicciones y ha de asumir un compromiso ético con el trabajo que desempeña, adelantándose en lo posible a los acontecimientos, formando parte del proceso de desarrollo —o apropiándose— de las herramientas y las tecnologías que tanto ansía el mercado. Éste es para mí un punto fundamental y un hecho extremadamente importante para poder abandonar los reducidos emplazamientos tradicionales del mundo del arte.

Internet es un sistema de comunicación global que puede utilizarse tanto para hacer negocios como para cualquier otra actividad. Estas infraestructuras —que tienen una dimensión global— pueden ser utilizadas por artistas y colectivos para la creación de vínculos supranacionales de gran capacidad que anulen infraestructuras redundantes. En la economía global, y esto es un principio, cualquier organización por pequeña que sea su fracción de representación en la estructura, puede tener una influencia decisiva en la comunidad global. Este punto fundamental estratégico, que muchas corporaciones utilizan de forma despiadada para obtener cuotas de control o de dominación en sectores de la política y el mercado, puede sin duda, utilizarse de forma efectiva para transformar estos mismos valores, o al menos intentarlo. Esa es la fortaleza del grupo basada básicamente en la virtualidad de su identidad, su capacidad para trabajar organizadamente y su autonomía frente a

## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

las instituciones del Estado, la lógica del capital y la seducción de la tecnología. Y esa puede ser una herramienta

fundamental para la transformación de la práctica del arte.



Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital



Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital



*Daniel García Andújar*

[Almoradí, 1966. Vive en Valencia]

La trayectoria de este artista se inició a mediados de los ochenta con la realización de videos y proyectos de intervención en espacios públicos, que giraban entorno a temas como el racismo, la xenofobia y el abuso de la tecnología en los sistemas de vigilancia.

Tras familiarizarse con los recursos informáticos y sus posibilidades interactivas, desarrolla desde 1996 el proyecto Technologies To The People® (TTTP), a partir del cual genera otros, tanto en la red como en soportes físicos (exposiciones, instalaciones, CD-ROM).

Daniel G. Andújar cuestiona, mediante la ironía y la utilización de estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. Partiendo de la constatación que las nuevas tecnologías de la comunicación están transformando nuestra experiencia cotidiana, Daniel G. Andújar crea una ficción con el fin de hacernos tomar conciencia de la realidad que nos rodea y del engaño de unas promesas de libre elección que se convierten, irremisiblemente, en nuevas formas de control y desigualdad. Es director de proyectos como art.net.dortmund, [www.e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org) o [www.e-valencia.org](http://www.e-valencia.org)