

LOS NUEVOS IMPERIOS Y LAS NUEVAS RESISTENCIAS
la ficción de lo global, la cultura del borrado y el arte de la resistencia

Conferencia en Technarte Bilbao 2006 (revisada)

A continuación expondré una serie de paradigmas críticos sobre la tecnología, intentando problematizar y definir las relaciones con el ámbito del arte y hacia el final expondré varios de los trabajos desarrollados por mí y el Proyecto REVERSO en este contexto. Intentaré ofrecer una visión crítica, aunque no apocalíptica de la tecnología, trazando varias líneas que permiten situar la relación arte-tecnología en un lugar

Las discusiones habituales sobre las relaciones arte-tecnología parecen pasar por alto un hecho relevante: que las relaciones implícitas entre la una y la otra van más allá del medio que sirve al fin: La tecnología es productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del pensamiento y del discurso. Si intentamos releer el término griego *Téchne*, en el que parecen estar unidos aspectos de lo que llamamos arte y aspectos de lo que llamamos tecnología, podemos dar un primer paso para entender la articulación de esa frontera difusa. Sin embargo para entender más profundamente sus implicaciones hemos de sumergirnos en los mecanismos del poder implícito y en su genealogía, que atraviesa lo que Foucault llama la sociedad del control.

Partiendo de las nociones foucaultianas de poder descentralizado, ubicuo, productivo e implícito y más concretamente de biopoder; se puede identificar el surgimiento de nuevos mecanismos y tecnologías destinados a la asimilación de los sujetos en un determinado régimen de estandarización, que es el requisito del aparato de producción y consumo neoliberal. No se trata ya del control disciplinario sobre la vida para la producción de un modelo cultural hegemónico sino de la asimilación de la vida en su conjunto en el aparato de consumo y producción. El poder implícito se articula a priori a través de la reproducción de categorías que adquieren un carácter natural y universal, como el género, la sexualidad o la raza, definiendo a priori el marco de lo normativo. El éxito del poder implícito está en el carácter silencioso y oculto de sus mecanismos de reproducción. El poder implícito está en la base de las nuevas, complejas y cambiantes hegemonías que se articulan en un contexto del poder ubicuo y descentralizado.

El otro aspecto determinante del biopoder está en la capacidad de asimilar multiplicidad de formas, diferencias, marginalidades, de modo que parezca que el sistema lo abarca todo, que todo tiene cabida dentro de él. Lo que ocurre a priori es un aplanamiento de las diferencias, que se asimilan parodiándose sus formas y lenguajes, para convertirlos al lenguaje estándar del sistema, por ejemplo un lenguaje del diseño. Cualquier forma (frase, imagen, sonido o gesto) puede convertirse en logo. El efecto es el vaciado real de contenido mientras que aparentemente conserva algo de su significado original, como instrumento de seducción que opera en su superficie.

La proliferación de nuevas tecnologías del cuerpo, que colonizan territorios cada vez más minúsculos y vastos, que formalizan nuevos aspectos de la vida y de la corporalidad está dando lugar a un cambio de paradigma, hacia lo que podríamos llamar el tecnopoder y de este a una afectopoder, donde la asimilación de los cuerpos se produce a través de una abrumadora proliferación de tecnologías de la comunicación y el ocio, de software y hardware, que está permitiendo una serialización y estandarización sin precedentes de los cuerpos y los sujetos a

través de la implantación de formas específicas de lenguaje, pensamiento, representación y en general de múltiples aspectos de comunicación no verbal. Un proceso camuflado tras la falsa retórica del progreso, la modernización, la democratización y el aura de la tecnología, ya se trate del high-tech, o del low-tech, aura que encuentra su raíz en la falsa presunción de que la tecnología es una tabula rasa cuando de hecho induce la reproducción implícita y en masa de formas muy específicas. La tecnología incorpora, se construye a través de y a su vez reproduce toda una serie de arquitecturas del discurso, del pensamiento, del lenguaje y del sujeto, del cuerpo.

Señalaré algunos esencialismos de la cultura digital. Está el esencialismo de considerar que lo virtual, entendido como el mundo de representaciones “inmateriales” está reproduciendo la realidad misma. Lo que la realidad virtual reproduce es un determinado modelo de representación, o sea una discretización y formalización de la realidad, generalmente cartesiana y logocéntrica. De hecho el concepto de virtualidad solo tiene sentido en este contexto de simulación de lo real. Hay muchas otras formalizaciones posibles. El problema viene cuando se confunde la formalización de la realidad, con la realidad misma, y se eleva esa particular forma a la categoría de universal y por lo tanto hegemónica. Esto mismo ocurre con la formalización de territorios del cuerpo y de la vida en los campos emergentes de la tecnología.

“No hay que confundir el mapa con el territorio”, dice Ballard en el Imperio del Sol. Podríamos decir también: No hay que confundir la anatomía con el cuerpo, las representaciones con la realidad. Los mapas son reducciones específicas de la realidad. No pueden ser universales. Los territorios desconocidos e inabarcables no solo están en culturas y tiempos remotos o por venir, sino en el interior de nuestra sociedad, a la vuelta de la esquina, o en esta misma sala, en la imposibilidad de traducir de forma definitiva y completa las experiencias y las interpretaciones de los que aquí nos encontramos.

Lo global es una ficción porque confunde el mapa con el territorio, la anatomía con el cuerpo. La virtualización del mundo en la esfera “global” es la estandarización del mundo de acuerdo con un modelo universalista dado.

La globalidad no sería pensable si un concepto de universalidad, sin una voluntad de estandarización de las formas de pensamiento que la hacen posible. La imposibilidad de lo global no solo es por una cuestión cuantitativa, por no poder abarcar todo el territorio, todos los cuerpos, sino esencialmente cualitativa: la imposibilidad de articular un plano universal de comunicación y representación. Las redes llamadas globales son virtualizaciones del territorio y de los cuerpos de acuerdo con un paradigma tecnológico, de pensamiento y de comunicación específico, que produce formalizaciones específicas del cuerpo. Modelos logocéntricos que imponen la retícula cartesiana en nuestro pensamiento y nuestra visión, generando un marco para la estandarización, la asimilación y el aplanamiento de las diferencias. Sin Embargo: El ciberespacio, genera a su vez nuevas formas de realidad. El mapa deviene territorio, la anatomía deviene cuerpo.

Las formalizaciones del cuerpo que produce la tecnología producen formas específicas de corporalidad en serie: las interfaces, el ratón, el teclado, la pantalla plana que simula un escritorio virtual... ¿cual es el lenguaje corporal de interacción? Click, arrastra, pulsa... acciones causa efecto, acciones logocéntricas: qué alejadas de un movimiento en la danza que dispara sus significados potenciales en infinitas direcciones mientras se encarna –por vía de las neuronas espejo- en el que lo contempla.

La industria de HCI, la ropa inteligente, los ambientes inteligentes y la domótica, la inteligencia artificial y las tecnologías del ocio y la comunicación son una gigantesca industria de formalización del cuerpo y sus lenguajes en un contexto de estandarización y de reproducción de modelos logocéntricos.

Es en este contexto donde la inclusión digital y la democratización de medios que supuestamente trae consigo la distribución de nuevas tecnologías puede verse como colonización y asimilación, que actúa sobre todo en el plano implícito de la comunicación no verbal. La diversificación en los usos de la tecnología, la posible democratización, es un residuo que viene siempre a posteriori: a priori está la estandarización.

La característica predominante de los lenguajes audiovisuales en la cultura digital y en buena parte del arte digital es lo que llamaré el lenguaje del efecto: donde predominan la intensidad de los efectos y su capacidad de simulación el contenido carece a menudo de importancia o es en todo caso instrumento del efecto: en la publicidad, el cine y la música comercial, los vídeos musicales... El efecto es el lenguaje de la velocidad, está inscrito en nuestros instrumentos: haz click y el filtro ya está aplicado. La imagen se ha transformado de un solo golpe de acuerdo con el pensamiento de un lenguaje determinado, pongamos de la industria del diseño. La imposibilidad de adaptarse a la rapidez de la transformación tecnológica hace imposible la sedimentación de unos lenguajes, como por ejemplo en la música tradicional con la lenta transformación de los instrumentos acústicos y sus escrituras.

La reproducción de modelos estándar, o sea objetivos y materiales, de mundo, está relacionada con determinadas tecnologías, en particular la cámara: desde la cámara obscura en el siglo XV, hasta la fotográfica, la de cine y la digital, determinados usos y lenguajes de la cámara se han convertido en paradigma de representación objetiva, "realista", por supuesto cartesiana: estas tecnologías informan y construyen nuestra mirada, que se articula hoy a través de los lenguajes hegemónicos de la cámara, los encuadres que permiten reconocer determinadas formas y representar determinadas narrativas.

Todas las prácticas sociales y culturales producen determinadas formas de articulación de la corporalidad, aunque sea ignorándola, o sea de forma implícita, se trata en todos los casos de tecnologías del cuerpo. Me centraré en la danza, la música y las artes visuales por la forma en que construyen la corporalidad en un contexto de comunicación, formulando una categoría de cuerpo como instrumento (en términos deleuzianos podríamos hablar de cuerpo sin órganos o cuerpo intensivo). Pero la danza, la música y las artes visuales plantean también formas hiperespecíficas de articulación de aspectos de la comunicación no verbal en forma de lenguajes cuyas estructuras poco o nada tienen que ver con el logos. Sugiero que en estos contextos podemos encontrar metáforas fértiles para la generación de modelos tecnológicos abiertos.

Las teorías del posthumano plantean un cuestionamiento de los límites entre naturaleza y cultura, entre humano y máquina, a través un planteamiento materialista de los límites del cuerpo, siendo el paradigma de su reinención el cyborg. Se trata de un discurso que asume la materialidad del cuerpo sin cuestionar los mecanismos de la representación (la tecnología de la cámara), que hacen posible pensar esta materialidad. Transformar la representación del cuerpo significa por ende transformar el cuerpo. Y ello puede hacerse con una "simple" transformación del uso de la cámara.

En el marco de las políticas del cuerpo desde los años 70 un lugar preeminente lo ocupan los estudios queer, en el marco de la teoría gay-lésbica, que cuestionan las categorías de género

como construcciones que mantienen su vigencia a través de su reiteración y su naturalización. Judith Butler identifica este proceso como asociado al lenguaje y a la noción de performatividad. El género sería así una parodia sin original, reproducido a través de las palabras que lo constituyen en el lenguaje. Sin embargo, ¿se reproduce la categoría de género solo a través del lenguaje verbal? ¿No ocurre también, incluso sobre todo, a través del lenguaje no verbal? ¿Es la performatividad un paradigma útil para analizar los procesos de significación en el espectro de lo no-verbal? ¿Cuales son los límites de la parodia como herramienta de significación y de resignificación, de reproducción de normas y de subversión?

El aquí y el ahora de cada contexto de comunicación, de cada cruce de consciencias comunicantes, o de cuerpos comunicantes, está abierto a un horizonte siempre impredecible de interpretaciones y significados posibles. Aun en un contexto cultural muy específico, cualquier cosa que yo diga estará siendo interpretada con matices muy diferentes por cada uno de vosotros. Estos desplazamientos de significado son la base de la transformación del lenguaje y del pensamiento. La comunicación sería así un proceso multidimensional y abierto no solo por el continuo de planos verbales y no verbales en los que sedimenta, sino por la red abierta e inabarcable, impredecible e irreductible de cuerpos comunicantes. Frente al paradigma de la performatividad propongo el de la metaformatividad, para examinar el paisaje emergente y multidimensional de planos de la comunicación no verbales y su sedimentación en lo verbal. Este proceso metaformativo, que se juega en el cuerpo intensivo, en el cuerpo-instrumento, entendido como campo de fuerzas, tiene lugar en diferentes temporalidades: las inmediatas de la improvisación y las prologadas de la sedimentación.

El término inglés *embodiment* no encuentra una traducción fácil al castellano: según el contexto se podría hablar de encarnación, incorporación, interiorización, o si queremos un neologismo, corporeización. Intenta en todo caso definir los procesos por los que se articula nuestra experiencia como seres encarnados.

Una de las problemáticas que se plantean en la industria de HCI es la formalización del cuerpo en el diseño de interfaces. En el contexto de analizar una figura que camina puede haber cierto acuerdo sobre la forma de discretizar el movimiento en pasos, aunque la continuidad del movimiento y los aspectos relativos al premovimiento y la propiocepción hagan de hecho imposible definir con seguridad donde acaba un movimiento y donde empieza otro, pues el movimiento nunca acaba ni termina, sino que siempre ya ha comenzado. En un contexto de danza esta dificultad se pone más de manifiesto y las interpretaciones a la hora de discretizar el movimiento serán legión, sin embargo hay formas efectivas de elaborar esta incertidumbre.

Acaso el arte digital o la danza y tecnología son terrenos especialmente fértiles para la construcción de una cultura de la especificidad tecnológica, una en que lejos del paradigma de la estandarización proliferen múltiples formas de especificidad de acuerdo con las múltiples formas de pensamiento y de lenguaje, lo que llevaría a trascender la especificidad cultural para llegar a la especificidad de los cuerpos, a la proliferación de campos menores del conocimiento y las prácticas frente los campos normativos y hegemónicos de carácter universalista, o sea la especificidad como resistencia frente al imperio de la estandarización.

Este paradigma parece del todo impracticable en un contexto neoliberal, pero acaso es el tan anhelado paradigma necesario para un modelo de democracia radical y plantea en todo caso problemáticas profundas sobre la economía política de la tecnología y el arte. De entrada podríamos acaso preocuparnos de cómo generar los dispositivos críticos y las prácticas, los espacios y equipos transdisciplinares, que sedimenten en una cultura crítica de la *tékhné*. Para

esto la cultura del software libre ha generado un campo de acción posible, pero por sí sola no es suficiente. Es habitual el desprecio al cuerpo, no digamos a la danza en el entorno de la cultura hacker, poniéndose de manifiesto así una cierta falta de voluntad de cuestionar los paradigmas falocéntricos de nuestra cultura. Acaso incorporar la reflexión sobre los aspectos implícitos de la tecnología y sus efectos en los cuerpos es imprescindible para que la cultura del software libre sea realmente crítica. Acaso esto implica en cierto modo escuchar el cuerpo y abrirlo a la contingencia, aprender a bailar...

En todo caso la creación de esta cultura crítica se plantea como una tarea urgente, ya que la incipiente estandarización de los cuerpos y los territorios no ha hecho sino comenzar y puede que muy pronto deje muy pequeñas las elucubraciones de Orwell en *1984*. Es imprescindible generar una cultura crítica, no solo con los aspectos explícitos aunque ocultos del control sino sobre todo de sus mecanismos implícitos y encarnados. Es ahí donde estamos abocados a un borrado cultural y a una uniformización de los cuerpos, sin precedentes, por no hablar de la especulación del territorio y sus efectos planetarios y de los desarrollos en biotecnología y nanotecnología asociados a la problemática de las patentes que está ya diezmando gravemente la biodiversidad del planeta. Se trata pues de generar una cultura de la especificidad tecnológica que en vez de inducir una estandarización del mundo al servicio de la especulación de cuerpos y territorios, genere, y articule sus mecanismos de resistencia, desde la especificidad.