

CONTROL SOCIAL Y TECNOLÓGICO EN ARTE DIGITAL: DE LA EXPERIMENTACIÓN A LA CRÍTICA RADICAL

PALOMA G. DÍAZ*

En torno al desarrollo de la tecnología, aparece en el s. XX un conjunto sumamente diverso y plural de prácticas creativas íntimamente ligadas a su evolución, que se caracterizaron por su alto nivel de experimentación y fusión de innovadores procesos creativos interdisciplinarios. En muchas de estas creaciones se reflexionaba sobre el *panopticismo tecnológico* impuesto hoy en día en toda sociedad globalizada.

El control tecnológico social, tema recurrente en el media art más actual, es tan antiguo como la historia de la humanidad. Únicamente han variado sus condicionantes ideológicos y el modo de aplicarse. Desde finales del siglo XX, la revolución tanto de las tecnologías como de los medios audiovisuales ha dado lugar a cambios de percepción del mismo al tornarse más sutil y globalizado. Desgraciadamente, como veremos a continuación, se ha asumido con aparentemente naturalidad, la implantación desmesurada de la tecnología destinada al control y vigilancia en la vida cotidiana.

La idea de suplir la percepción humana por la imagen fotográfica daban a conocer las zonas enemigas durante la Primera Guerra Mundial. La técnica es perfeccionada por la industria militar debido a la necesidad de evitar cualquier peligro existente. Sin embargo, esas imágenes resultantes de la suplencia del ojo humano por el ojo tecnológico parecen inútiles si no son acompañadas por textos que las *revelen* y que las *tornen imaginables* [1].

La tecnología videográfica disponible en la década de los 70, rompe de manera impactante con el binomio espacio-tiempo. Artistas como Dan Graham o Bruce Nauman investigan sobre la relación entre lo público y lo privado, o entre la objetividad y la subjetividad ya que la tecnología permite manipular con facilidad la percepción creando desajustes temporales: se ensaya con proyecciones y se investiga sobre la eficacia de los circuitos cerrados de vídeo, en los que se implica en ocasiones de forma activa y consciente al espectador observado.

*Profesora especializada en "Arte y nuevas tecnología" y directora de proyectos audiovisuales y multimedia. E-mail: paloma_ctrl@yahoo.com.

En los años 80-90, Internet se irrumpe como la gran panacea tecnológica y comunicativa de la historia. Muchas obras se anticipan al concepto de *arte en red* (conexión global y amplio acceso libre del público a la obra) y transgreden los principios de ubicuidad y participación. Se comienzan a desarrollar aplicaciones de vigilancia y control con tecnologías primarias caracterizadas en que centran su atención en las posibilidades de intercambio de la conexión en red, en la no linealidad y en las posibilidades interactivas del hipertexto [2].

The World's First Collaborative Sentence (1994) del estadounidense Douglas Davis, se convertiría en un trabajo pionero del *net.art* con su obra patrocinada por el Lehman College Art Gallery de Nueva York [3] al romper esquemas artísticos respecto a la red, ya que aporta al panorama creativo una relevante innovación: el desarrollo de la obra se realiza de un modo colaborativo a través de Internet. Poco a poco textos, sonidos, imágenes y vídeos fueron introducidos en un *work in progress* que trastocaba conceptos tan importantes como tiempo, espacio, autoría y derechos de autor. Hoy en día su consulta nos ofrece una interesante doble lectura: por una parte, recoge todas las aportaciones recibidas a lo largo del proyecto y por otro, nos ofrece una curiosa visión histórica sobre la evolución de las posibilidades del medio.

En el mismo año se desarrollaron interesantes experiencias orientadas a aprovechar las posibilidades artísticas de la red. Las llevaron a cabo artistas de procedencia muy diversa y de carácter innovador, que trabajaban con tecnologías primarias bastante limitadas y centraron su atención en estudiar las posibilidades de intercambio y difusión de las obras en el nuevo medio. Algunas de ellas continúan estando vigentes catorce años más tarde. Muntadas, por ejemplo, presentó en la Randolph Street Gallery de Chicago la instalación *The File Room* [4] en la que examina la abundante historia de la censura e introduce una nueva dimensión a su trabajo: la participación de los visitantes tanto en la sala de exposiciones, como a través de la red en un proyecto documental con matices críticos evidentes a través de las redes informáticas [5]. De este modo, Internet, la herramienta creada para apoyar el sistema de defensa estadounidense se convierte en herramienta pública de información. El control se subvierte.

Como vaticinaba Paul Virilio en su artículo "*Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!*" (1995) el mundo se encontraba con dos fenómenos, inmediatez e instantaneidad, que cambiarían por completo la concepción

del mismo,

El gran evento que amenaza para el siglo XXI en conexión con esta velocidad absoluta es la invención de una perspectiva de tiempo real, que suplantarán a la perspectiva del espacio real que fue inventada por los artistas italianos del Quattrocento [...]

El ciberespacio es una nueva forma de perspectiva. No coincide con la perspectiva audiovisual que ya conocemos. Es una perspectiva completamente nueva, libre de cualquier referencia previa: es una perspectiva táctil.

Ver a distancia: esa era la esencia de la antigua perspectiva audiovisual. Pero tocar a distancia, sentir a distancia, esto equivale un cambio de perspectiva hacia un dominio que todavía no se abarca: el del contacto a distancia, el telecontacto. [6]

A lo largo del siglo XX los dispositivos tecnológicos que registran tanto a máquinas como a seres humanos se sofistican y se multiplican por doquier en el *mundo civilizado*, haciéndose presentes no sólo en los lugares de trabajo sino que se introducen en los espacios públicos y de ocio.

Curiosamente encontramos que en la propia idea de necesidad de uso de este tipo de dispositivos de vigilancia, existe una decidida voluntad de dar uso al resultado de las grabaciones y crear las situaciones en las que aquellas tengan el valor o la incidencia deseada: el *Caso James Bugler* en el Reino Unido, por ejemplo, disparó el uso de este tipo de tecnología y despertó una imagen positiva del uso de la misma en todo el mundo.

Paralelamente a estos acontecimientos, la crisis de valores que provoca la Guerra del Golfo, provoca que se estudie en profundidad el impacto causado por la que hoy conocemos como *la primera contienda televisada* de la historia. Como afirma Baudrillard:

Los iraquíes hacen saltar por los aires edificios civiles para que se crea en la guerra sucia. Los americanos camuflan informativos vía satélite para que se crea en la guerra limpia. ¡Todo son apariencias![7]

Mientras unos reflexionan sobre el concepto en sí y otros como Tomas Ruff participan en la Documenta IX (1992) con una nueva serie, *Nacht* (1992-6), de inquietantes paisajes urbanos de Düsseldorf en la noche, inspirados en las fotografías retransmitidas de la guerra, realizadas con cámaras de visión nocturna.

El ciberespacio convirtió al net.artista en concreto y al creador digital por extensión, en un esclavo tecnológico. La supuesta libertad total que ofrecía el ordenador, no ha hecho más que replegarlo a las constantes exigencias de actualización del medio que han sido promovidas por las grandes corporaciones. Interesantes obras han sido llamadas al olvido debido al carácter efímero de un medio en constante evolución. Sólo en contadas ocasiones hemos visto el interés por preservarlas actualizándolas o clonándolas, tal como ocurre con una obra pionera sobre la vigilancia que iniciaba en 1997 toda una saga de grandes hermanos orwellianos en la red: Studio Visit pieza de Cheryl Donegan [8].

En 2000, la alemana Andrea Zapp reflexiona sobre el control desde el punto de vista de la cotidianidad, en el proyecto *Little Sister* [9] que su autora, define como “la primera telenovela en el mundo basada en un circuito de webcams de vigilancia, on line las 24 horas del día”. El proyecto, que reflexiona sobre la proliferación de los sistemas de control, está compuesto por un equipo de 26 videocámaras que transmiten en tiempo real imágenes de la vida cotidiana de una ciudad alemana.

El espectador personaliza la narración seleccionando con un simple clic las transmisiones disponibles en diferentes ventanas. En *Little Sister* se mezclan las imágenes de circuito cerrado de televisión (CCTV) y las webcams; en cierta manera esta mirada privatiza porciones de espacio público y hace públicas escenas domésticas, reflexionando sobre los límites entre ambos espacios y creando un espectáculo *voyeur* basado en extractos de la vida cotidiana.

En los atentados neoyorquinos del 11 de septiembre asistimos en directo al gran impacto que produce atestiguar la fragilidad de los sistemas de seguridad. Fracasan entre otros conceptos, la demarcación de límite, del muro, de la frontera y de los medios de vigilancia. La opinión pública, retroalimentada por las homogéneas políticas de defensa mundiales, se encuentra atrapada desde entonces en un alienante estado de pánico colectivo. Ante esta situación la ciudadanía exige protección a las instituciones concernientes, lo que nos hace preguntarnos si el estado dispondrá de sistemas suficientes (y eficientes)

Aunque nuestro espacio público siga resultando *civilizado*, con tiendas y espacios de ocio cada vez más homogeneizados, se registran incesantemente nuestros cuerpos y pertenencias, incidiendo descaradamente, *a golpe de*

legislación democrática, en la fiscalización de nuestro pasado.

El espacio físico se blindo y el virtual se convierte en una ratonera. Los gobiernos imploran a las grandes compañías como *Google* o *Yahoo!* para conseguir la cesión de todos los datos concernientes a sus usuarios con el dudoso objetivo de *prevenir* casos de pederastia o de terrorismo. Empresas como *TorrentSpy* echan el cierre al no poder seguir batallando contra los tribunales que obligaban a proporcionar datos de sus usuarios, lo que resultaba totalmente incompatible con su política de privacidad. Como afirmaba hace algún tiempo el fundador de Sun Microsystems, Scott Mc Nealy "*En la era de Internet, la privacidad no existe iacostúmbrese a la idea!*" [10].

Y aunque parezca paradójico, los sistemas de vigilancia en la red son todavía bastante primitivos. La cantidad de información generada en la red, hace que aplicaciones de espionaje tan conocidas como *Echelon*, *Enfopol* o *Carnivore*, que son fundamentalmente programas automáticos de análisis de contenido que buscan en los mensajes palabras clave, hayan quedado obsoletos, por la dificultad que tienen a la hora de *comprender* los contenidos

Las nuevas iniciativas de vigilancia tecnológica intentan adaptarse a los nuevos tiempos. Mientras en Europa se desarrolla *OSEMINTI*, un *Carnivore avanzado*; el Departamento de Seguridad de Estados Unidos trabaja en un programa llamado *Advise* destinado a crear una inmensa base de datos de cualquier información digital que aúne tanto las fuentes empresariales, como de medios de comunicación, de transacciones comerciales y de cualquier interacción en línea que haya tenido cualquier persona con administraciones o empresas, cruzándolas mediante números comunes como los del DNI, Seguridad Social, tarjetas de crédito o de teléfono. El resultado es un profundo análisis del perfil de cada ciudadano que permitirá, si funciona como se espera, vigilarle impunemente ante cualquier *situación de riesgo*.

El uso generalizado y en muchos casos en situación *alegal*, de cámaras de videovigilancia, escáneres, radares o el uso indiscriminado de bases de datos se extiende bajo el argumento del miedo en países de larga tradición democrática. Paralelamente, las tecnologías digitales se han ido infiltrando en el mundo de las artes, amoldándose tanto a los imperativos de la creación como a los del mercado. Vivimos de lleno en la era del *new media art*, la era de la convergencia tecnológica digital.

Las cámaras se han consolidado como metáfora de la sociedad *espiada* en la que vivimos y por ello no nos debe extrañar que sus potencialidades

contradictorias atraiga la atención de los artistas. Observemos si no el ejemplo de *Surveillance Camera Players*, grupo autodefinido como anarquista, creado en Nueva York en 1996, que con sus acciones intentan reforzar el derecho a la intimidad y favorecer el debate sobre su uso generalizado en una sociedad democrática.

The Surveillance Camera Players consideran que el uso de cámaras de vigilancia por parte de la policía es una flagrante violación de la cuarta enmienda de la Constitución americana y se manifiestan en contra de su utilización. Sus componentes actúan frente las cámaras de vigilancia escalando y exhibiendo carteles delante sus objetivos o publican mapas en los que descubren los sistemas de seguridad de diferentes poblaciones. Sus actividades se han extendido a otras partes del mundo, haciéndose



Imagen de UNCOVERING CONTROL y Proyecto creativo DESTAPA EL CONTROL

especialmente visibles en diferentes países centroeuropeos.

En una línea de trabajo totalmente opuesta, destacaremos la obra de Rafael Lozano-Hemmer [11]. Su constante investigación sobre la presencia o ausencia del ciudadano en el paisaje urbano se convierte en un tema constante iniciado en *Tensión Superficial* (1993-2004) [12] Desde hace unos años realiza proyectos que él define como *Arquitectura Relacional*, en los que altera la lectura de una arquitectura urbana mediante intervenciones tecnológicas.

En algunas de sus últimas obras: *Glorias de la Contabilidad* (2004), *Basado en hechos reales* (2004), *Standars y doble standars* (2004), *Público subtítulo* (2005) o en *Homografías* (2006) ha relacionado a los espectadores-usuarios de estas instalaciones con los sistemas de videovigilancia. En estos nuevos trabajos la pieza *agrede* visualmente al

espectador, obligándole a reflexionar sobre la arbitrariedad de las aplicaciones de control. La interactividad voluntaria e incluso lúdica de sus primeras creaciones desaparece y prima la conectividad entre los diferentes espectadores presentes en la sala y su relación con la pieza en cuestión.

Como ha quedado demostrado, los *ensayos tecnológicos* ideados con fines militares se han introducido sigilosamente en cualquier plano de la vida cotidiana al transformarse en elementos aparentemente triviales: cajeros, porteros automáticos, sistemas de seguridad comerciales,... Para poder crear una conciencia crítica sobre el control y la vigilancia que comporta su uso, en 2007 comenzamos a desarrollar dos proyectos: *Uncovering Ctrl/ Destapando el ctrl.* [13] nace con el objetivo de ampliar la investigación personal sobre la relación entre estos dispositivos y el *media art*. El proyecto colaborativo de creación DESTAPA EL CONTROL [14] pretende fomentar la conciencia crítica sobre los mismos invitando a la observación del espacio cotidiano para descubrirlos y darlos a conocer. Deseamos que se convierta en un espacio de participación, crítica y concienciación de referencia.

No lo olvides. Observa a tu alrededor. Descubre los sistemas de control que te rodean y opina sobre ellos para que entre todos podamos demostrar que los problemas reales y cotidianos de los ciudadanos contrastan con esta corriente absurda de ciertos gobernantes de propagar miedos ficticios en lugar de trabajar en los temas que realmente necesitan de su atención.

NOTAS

[1] STACHE, Inge. *Crítica de la mirada. [Textos de Harun FAROCKI]*. Buenos Aires: Editorial Altamira, 2003

[2] El hipervínculo fue la primera denominación que tuvieron los popularmente conocidos como *enlaces, vínculos o links*

[3] *The World's First Collaborative Sentence.* [web en línea]. Disponible en: <<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis>> [Consulta: 12/01/2008]

[4] *The File Room.* [web en línea]. Disponible en: <<http://www.thefileroom.org>> [Consulta: 20/09/2007]

[5] AA.VV. *On Translation.* Barcelona: ACTAR-MACBA, 2002.

The File Room fue concebida tras una desafortunada experiencia de Muntadas con un vídeo censurado por TVE

[6] VIRILIO, Paul. "Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!" [Agosto 1995], *Aleph pensamiento.* [web en línea]. Disponible en: <

arts.org/pens/speed.html> [Consulta: 11/02/2008]

[7] BAUDRILLARD, Jean. *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Ed. Anagrama, 2001, p.66

[8] La artista se apropia y adapta a su estudio una idea puesta en marcha un año antes por Jennifer Ringley. Esta estudiante de Pensilvania instaló una serie de webcams en su dormitorio del Dickinson College y las conectó a una web, JenniCam.org. Durante siete años retransmitió su vida durante las 24 horas del día mientras realizaba todo tipo de tareas. El experimento, reconvertido en negocio, fue clausurado por causas no muy bien aclaradas en 2005.

[9] *Little Sister*. [web en línea]. Disponible en: <<http://www.azapp.de/littlesister>> [Consulta: 15/02/2008]

[10] CASTELLS, Manuel. "Internet, libertad vigilada", *El Periódico*, 12 /02 /2006

[11] LOZANO-HEMMER, Rafael. [web en línea]. Disponible en: <<http://www.lozano-hemmer.com>> [Consulta: 10/12/2007]

[12] Es una instalación con varios módulos interactivos. Originalmente diseñados para emplazarse en una obra de teatro *tecnológica* (en 1993), actualmente se presenta como un ojo humano en pantalla de plasma con un sistema de seguimiento de cámaras que detectan la presencia y el movimiento del espectador que se encuentra en la sala.

[13] UNCOVERING CONTROL (Media art, vigilancia y control). [web en línea]. Disponible en: <<http://uncovering-ctrl.blogspot.com>>

[14] Proyecto Destapa el control. [web en línea]. Disponible en: <<http://destapaelcontrol.blogspot.com>>