



Hello World

Arte en un contexto post-Internet

Gustavo Romano

Hello World
Arte en un contexto post-Internet
(Texto versión 1.1 | 2016)

Gustavo Romano

Este libro forma parte del proyecto transmedia Hello World:
<http://helloworld.4rt.eu>

Sociedad Lunar Ediciones
Colección Ensayos
Madrid, 2017
<http://sociedadlunar.org>

HELLO WORLD

Arte en un contexto post-Internet

Gustavo Romano

Indice

Prólogo	7
Hello World	11
El comienzo de una era (de 32 bits)	15
De McLuhan a Kittler: la erosión comienza por dentro	19
Desmaterialización y ubicuidad: un contexto modelado por algoritmos	23
Hipercartografías	27
Semióticas del Kernel	31
Plusvalía de lo íntimo	35
Amos y esclavos, las criptomonedas y el fin de las editoriales ..	39
Toda producción artística o cultural actual es post-internet	43
Estrategias del arte: entre nostalgias y resistencias	47
Futuras dinámicas en el campo del arte: ¿comisariados algorítmicos y museos en la nube?	51
Bibliografía	55
Gustavo Romano	57

Prólogo

A partir del surgimiento de Internet -e inmersos en un irreversible proceso de digitalización-, hemos visto emerger toda una serie de dinámicas complejas derivadas del accionar de nuevos agenciamientos humano-tecnológicos.

Desde el ámbito de la teoría, pero también desde el arte, mucho se ha reflexionado sobre la intrusión del código en todos los ámbitos de la producción -material y simbólica-. Vivimos en un mundo moldeado por el dinero electrónico, por las nuevas economías P2P, el Big Data y los algoritmos de inteligencia artificial. En este nuevo contexto, más allá del soporte elegido por los artistas, ya podemos afirmar que todo el arte actual es post-internet. La tecnología ya no puede ser considerada como una herramienta de producción, sino como el entorno dentro del cual la obra se produzca.

El siguiente texto introduce una serie de conceptos que permiten analizar estos nuevos escenarios desde una perspectiva centrada en los flujos -ya sean económicos, de la información o del deseo-, evitando tanto el antropocentrismo como el tecnodeterminismo, desde el cual, comúnmente, se ha interpretado la relación entre arte, tecnología y sociedad.

La propuesta de esta publicación es plantear un punto de partida y generar una serie de interrogantes, a partir de los cuales seguir reflexionando en la web helloworld.4rt.eu .

Keywords: *post-Internet, digitalización, semióticas asignificantes, algoritmos, agenciamientos, blockchain.*

"All the News
That's Fit to Print"

The New York Times

LATE CITY EDITION

Weather: Bala, warm today; clear tonight. Sunny, pleasant tomorrow.
Temp. 72-82; today 80-85; Sunday 71-84. Temp.-Hum. Index yesterday 88. Complete U.S. report on P. 30.

VOL. CXVIII, No. 40,721

© 1969 The New York Times Company

NEW YORK, MONDAY, JULY 21, 1969

X

10 CENTS

MEN WALK ON MOON ASTRONAUTS LAND ON PLAIN; COLLECT ROCKS, PLANT FLAG

Voice From Moon: 'Eagle Has Landed'

EAGLE (the lunar module): Houston, Tranquility Base here. The Eagle has landed.

HOUSTON: Roger, Tranquility, we copy you on the ground. You've got a bunch of guys about to turn blue. We're breathing again. Thanks a lot.

TRANQUILITY BASE: Thank you.

HOUSTON: You're looking good here.

TRANQUILITY BASE: A very smooth touchdown.

HOUSTON: Eagle, you are stay for T1. [The first step in the lunar operation.] Over.

TRANQUILITY BASE: Roger. Stay for T1.

HOUSTON: Roger and we see you venting the ox.

TRANQUILITY BASE: Roger.

COLUMBIA (the command and service module): How do you read me?

HOUSTON: Columbia, he has landed Tranquility Base. Eagle is at Tranquility. I read you five by.

Over.

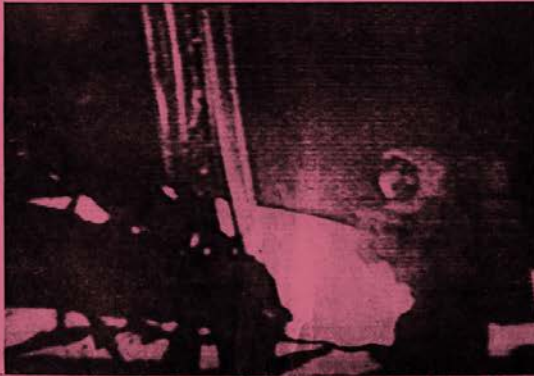
COLUMBIA: Yes, I heard the whole thing.

HOUSTON: Well, it's a good show.

COLUMBIA: Fantastic.

TRANQUILITY BASE: I'll second that.

ANGEL CONTROL: The next major stay-on stay will be for the T2 event. That is at 21 minutes 20 seconds of every descent.



View from the window of the landing craft after taking the first step on the surface of the moon.

A Powdery Surface Is Closely Explored

By JOHN NOBLE WILFORD

Special to The New York Times
HOUSTON, Monday, July 21—Men have landed and walked on the moon.

Two Americans, astronauts of Apollo 11, steered their fragile four-legged lunar module safely and smoothly to the historic landing yesterday at 4:17:40 P.M., Eastern daylight time.

Neil A. Armstrong, the 38-year-old civilian commander, radioed to earth and the mission control room here:

"Houston, Tranquility Base here. The Eagle has landed."

The first men to reach the moon—Mr. Armstrong and his co-pilot, Col. Edwin E. Aldrin Jr. of the Air Force—brought their ship to rest on a level, rock-strewn plain near the southwestern shore of the arid Sea of Tranquility.

About six and a half hours later, Mr. Armstrong opened the landing craft's hatch, stepped slowly down the ladder and declared as he planted the first human footprint on the lunar crust:

"That's one small step for man, one giant leap for mankind."

His first step on the moon came at 10:56:20 P.M., as a television camera outside the craft transmitted his every move to an awed and excited audience of hundreds of millions of people on earth.

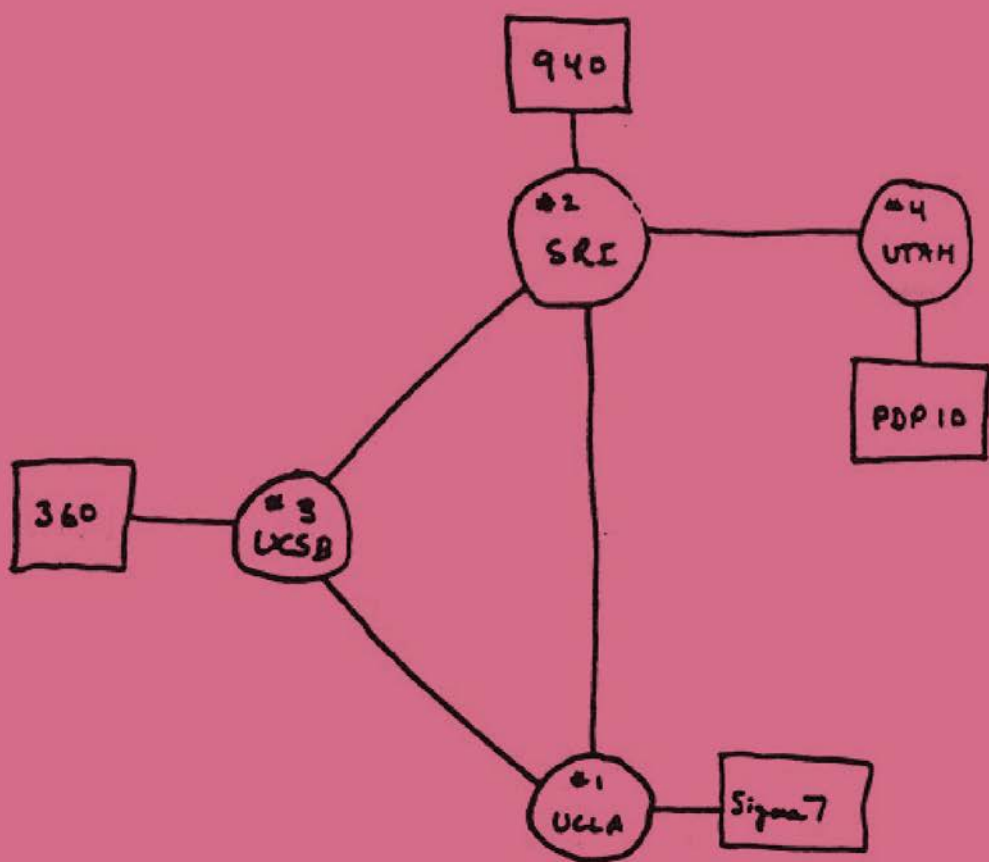
Tealative Steps Test Soil

WOODSTOCK

3 DAYS OF PEACE & MUSIC 1969







THE ARPA NETWORK

DEC 1969

4 NODES

Hello World

Durante el efervescente verano del 69 se sucedieron una serie de eventos que conmovieron al mundo y acapararon las portadas de los periódicos. Las imágenes que se generaron en esos meses, terminaron definiendo la estética de toda una época y es a través de ellas que la historia la recuerda.

Dentro del contexto de la guerra fría, y definido como el gran objetivo en la frenética carrera espacial, el 20 de julio de 1969 la NASA logra posar al Apollo 11 en la superficie de la Luna. El paso pequeño de Neil Amstrong y su huella en el polvo blanco se convierte, gracias a los medios de comunicación masivos y al efecto narcótico del “tiempo real”, en el “gran paso para la humanidad”. Aunque quizás más importante que el logro de caminar por nuestro desolado satélite estéril, haya sido el haber convocado en sincronía a la mayor audiencia del planeta en toda la historia. Podríamos afirmar que ese día, McLuhan vería por fin convertido en realidad su concepto de Aldea Global.

Días más tarde, el 15 de agosto, daba comienzo el festival de Woodstock, que se convertiría en el icono del hippismo y la contracultura, de la resistencia a la guerra, del amor libre y de la psicodelia. Pero fundamentalmente, Woodstock fue un experimento de auto organización, una zona temporalmente autónoma (TAZ como se definiría mucho más tarde) y, también en este caso, un fenómeno de masas en el que convivieron por tres o cuatro días, medio millón de jóvenes que demandaban una nueva sociedad.

Pero más allá de estas noticias que acaparaban los titulares, entre las que podríamos agregar los asesinatos de Charles Manson, o las detonaciones controladas de bombas atómicas en el desierto de Nevada, hubo un par que pasaron prácticamente desapercibidas.

Por un lado, entre julio y septiembre, Dennis Ritchie y Ken Thompson, empleados de los laboratorios Bell de AT&T, terminaron de compilar el sistema operativo UNIX. Este SO –del que deriva el que ahora utilizan millones de teléfonos móviles y que es parte de Mac OS X-, es, por sobre todas las cosas, el que se ejecuta en la mayoría de los servidores que conforman la web, y como veremos luego, el que regula el pulso temporal de la red.

Por otro lado, el 29 de octubre, uniendo dos ordenadores físicamente distantes, uno en la Universidad de California y otro en la de Stanford, se enviaría el primer mensaje en ARPANET, el embrión de la red que, más tarde, se convertiría en la Internet que conocemos. Lo que debería haber sido la transmisión de la palabra “LOGIN”, un típico primer mensaje de prueba, banal y autorreferencial, fue modificado por el azar, en una coparticipación hombre-máquina que prefiguraría los nuevos agenciamientos emergentes: debido a un fallo en el ordenador emisor, el mensaje quedó reducido a sus dos primeras letras, “L”, “O”. Por su fonética, tal vez debamos interpretarlo como una versión abreviada de “Hello” y, por lo tanto, el modo en que el código hizo su presentación ante un nuevo mundo, el mundo virtual de las redes digitales.

COMPANY

ADDRESS

IMP LOG

MONTH OF

ENGINEER IN CHARGE

COMPUTER SERIAL NO.

DATE	METER	PROBLEM & REMEDY	
29 OCT 69	1750	IMPTEST RUNNING - TESTING LINE TO UCSB - LINE IS OPEN SO 'B' REG IS COUNTING ERRORS BUT SHOULD CEASE COUNTING IF TEL. CO. GETS LINE FIXED.	T.
		CHARLEY PLEASE CALL BEN AT SRI!	
29 OCT 69	2100	LOADED OP. PROGRAM FOR BEN BARKER BBV	
	22:30	Talked to SRI Host to Host	
		Left op. imp. programs running after sending a host dead message to imp.	
30 OCT 69	1030	Stopped op. prog Started IMPTEST to trace line trouble on TGI (UCSB)	

CUSTOMER SERVICE

FFF SP=FF A=FF B=FF
1=FF R2=FF R3=FF
,2100

1	02	04	08	10	20
0	40	80	55	AA	33
3	01	02	04	08	10
0	20	40	80	55	AA
A	33	01	02	04	08
8	10	20	40	80	55
5	AA	33	01	02	04
4	08	10	20	40	80
0	55	AA	33	01	02
2	04	08	10	20	40
0	80	55	AA	33	01
1	02	04	08	10	20

El comienzo de una era (de 32 bits)

Pero llegó el invierno y atrás quedaba ese agitado verano de paseos lunares y de amor libre en los campos de Woodstock. A las cero horas del 1 de enero de 1970, daba comienzo una nueva era: empezaba a correr el reloj UNIX, en base al cual miden el tiempo prácticamente todos nuestros dispositivos tecnológicos. Teléfonos, servidores de internet, robots, cajeros automáticos, todos necesitan para poder comunicarse, establecer un “ahora”, un tiempo simultáneo de operación, y a partir de allí, un pasado y un futuro. Esa convención, gracias a la cual comenzaron a interactuar hombres y máquinas, fue el tiempo UNIX.

Este sencillo sistema de medición cuenta los segundos transcurridos desde la medianoche en que dio comienzo el año 1970. Al tomarse la decisión de utilizar un número de 32 dígitos -ceros o unos-, el reloj finalizará un primer ciclo completo el martes 19 de enero de 2038, y se habrá acabado entonces esta primera era de 32 bits.

¿Pero qué es lo que caracteriza a esta era? ¿Qué la hace diferente a otros momentos históricos en los que tuvo una decisiva influencia un determinado avance tecnológico?

El cambio principal, - cambio que, utilizando terminología informática, no ha sido un simple “upgrade” del sistema, sino que ha implicado un cambio total de su “arquitectura”- es que estamos ante un nuevo escenario, modelado, controlado e impulsado por la acción de lo digital y, principalmente, por su motor, el código informático.

Desde aquel primer mensaje en ARPANET hasta el último tweet de hoy, la red se ha ido estructurando hasta convertirse en un invisible

gigante omnipresente, colándose hasta en el último rincón del planeta. El tsunami que representa el proceso de digitalización en todos los estamentos de la sociedad actual, se caracteriza por su acción incesante de desterritorialización y descodificación de todas las estructuras que encuentra a su paso. El “virus” subyacente que lo impulsa, es la propia naturaleza del código y su comportamiento en tanto semiótica asignificante ^[1]. El código informático no es representativo. Su estructura de unos y ceros está moldeada por el hardware, surge de él sin generar ningún signo que pueda ser reconocible para el ser humano ^[2].

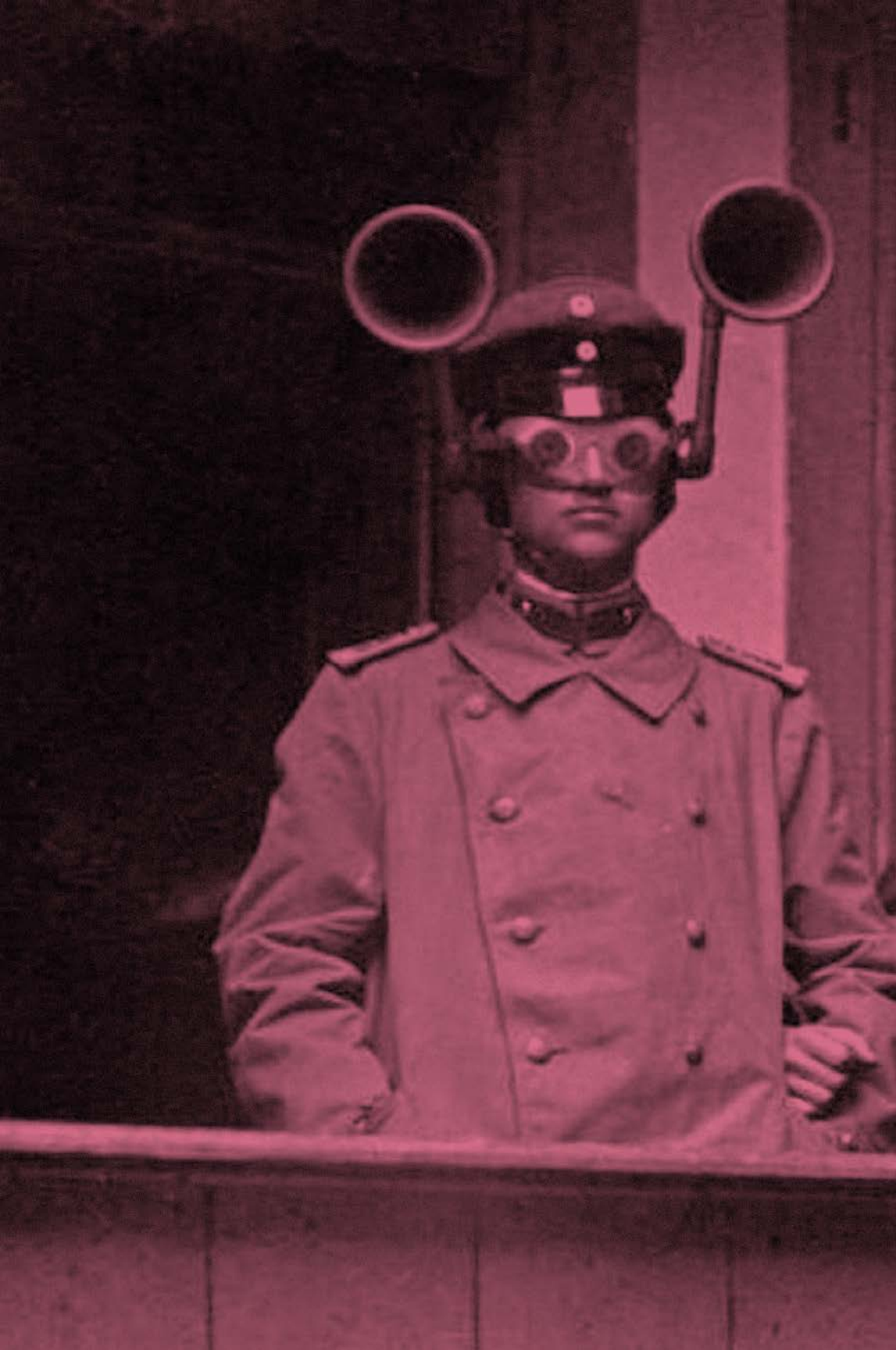
Somos testigos de cómo este efecto erosivo del código ha alterado -y alterará- progresivamente todas las estructuras que paradójicamente ha venido a asistir, hasta finalmente reemplazarlas por nuevos sistemas. Bancos, fábricas, instituciones públicas, infraestructuras, gobiernos, fronteras, escuelas, museos... todo está amenazado por su carácter disruptivo, socavando jerarquías, privilegios o antiguas convenciones.

^[1] Guattari define al código informático como una de las semióticas asignificantes, tales como la moneda, los diagramas de la ciencia, la notación musical, etc.

^[2] La computación se basa en lo discreto: aísla elementos. El mundo físico es continuo, es máxima conectividad. Según Kittler el único modo de hacer “computable” al mundo es con “hardware puro” que no necesite software.

FF PSW=FF DPTR=FFFF
R4=FF R5=FF R6=FF R7=FF

40	80	55	AA	33	01	02
01	02	04	08	10	20	40
20	40	80	55	AA	33	01
33	01	02	04	08	10	20
10	20	40	80	55	AA	33
AA	33	01	02	04	08	10
08	10	20	40	80	55	AA
55	AA	33	01	02	04	08
04	08	10	20	40	80	55
00	55	AA	33	01	02	04
02	04	08	10	20	40	80
00	80	55	AA	33	01	02



De McLuhan a Kittler: la erosión comienza por dentro.

Comencemos por analizar este efecto de erosión del código sobre la organización de nuestro propio cuerpo. A mediados del siglo XX -cuando hacen su aparición los *mass media*-, McLuhan elabora su teoría en la que interpreta a los medios como extensiones del cuerpo humano, sosteniendo que cada nueva tecnología tiene la facultad de amplificar una determinada función corporal: la ropa es una extensión de la piel, las ruedas de las piernas, los libros de los ojos, los circuitos eléctricos del sistema nervioso central. Pero McLuhan afirma además que toda tecnología a la vez que extiende, amputa otra facultad y hace caducar la función de otro medio. Esto lo lleva a plantear una determinada dinámica de evolución técnica -su concepto de tetrada ^[3]- y a establecer de qué manera este entorno tecnológico y comunicacional, moldea los comportamientos humanos.

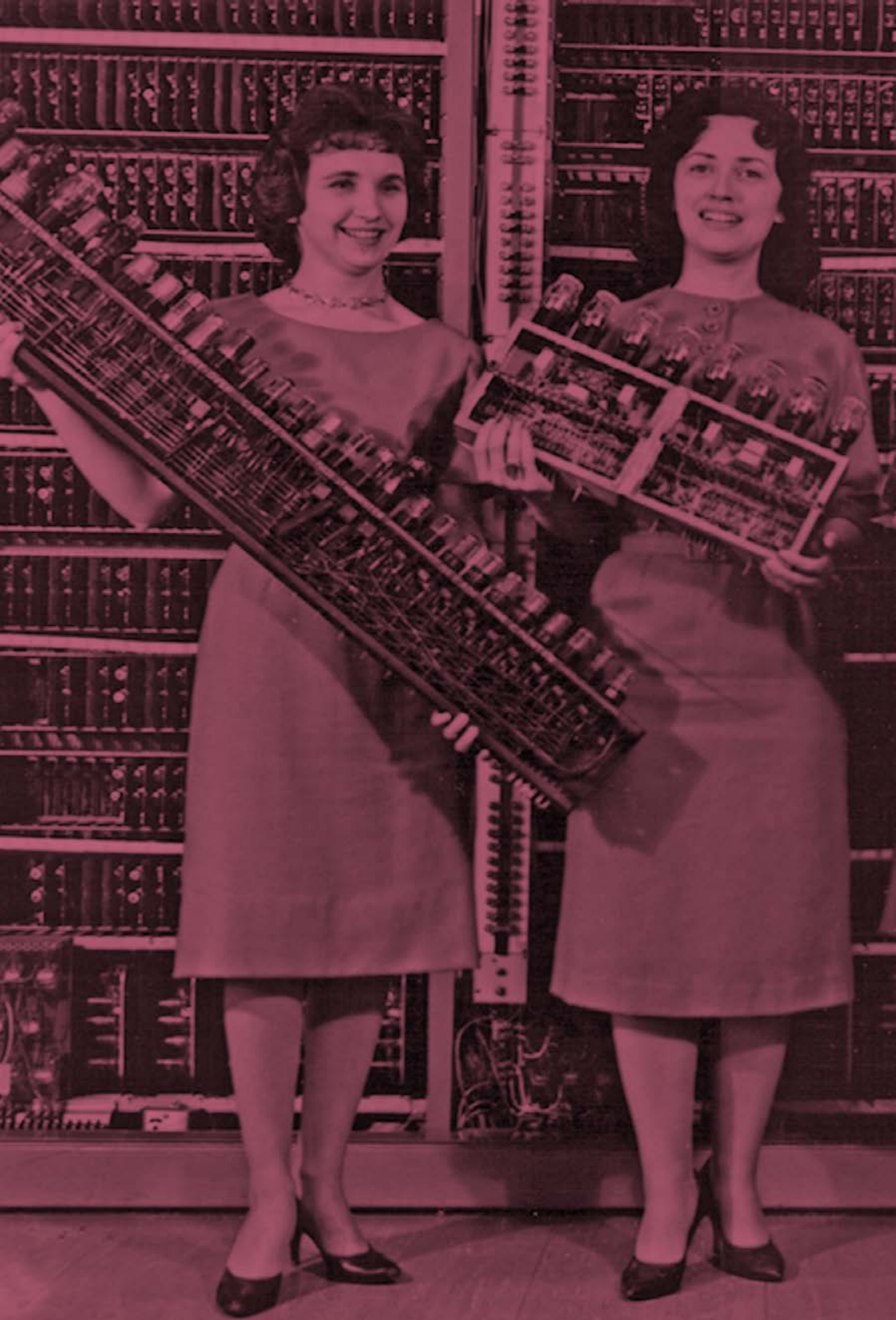
La llegada de lo digital, constituye un salto radical en esta espiral evolutiva de los medios, que nos hará replantear algunas de estas afirmaciones de McLuhan. En el siglo XXI, tanto en las tareas de control como en las de producción, los dispositivos digitales han comenzado a reemplazarnos. La visión artificial, la localización satelital o el reconocimiento facial o de voz de los dispositivos, superan en precisión a los sentidos humanos, por lo que el hombre ha pasado a ocupar un lugar secundario y a cubrir tareas complementarias en estos procesos.

^[3] En su libro de *Las leyes de los medios*, McLuhan presenta cuatro leyes fundamentales de los medios formuladas a modo de preguntas: ¿Qué extiende cualquier medio? ¿Qué convierte en obsoleto? ¿Qué recupera de otro medio ya obsoleto? ¿En qué revierte llevado al extremo?

Es en este nuevo entorno maquínico digital en el que nos deberemos desenvolver. Friedrich Kittler dirá que “somos nosotros quienes nos adaptamos a la máquina. La máquina no se adapta a nosotros”. Moviéndose del centro de la escena al ser humano, y enfocándose directamente en los dispositivos, Kittler disiente con McLuhan y su visión de los medios como prótesis del cuerpo ya que, según él, la tecnología sigue su propio camino evolutivo. En todo caso, en relación a los sentidos humanos, el teórico alemán considera que los dispositivos no sólo no pretenden mejorarlos, sino que buscan reemplazarlos, debido a su mayor eficiencia y su menor nivel de error. La visión artificial reemplaza en la cadena de montaje al ojo humano, al estar provista de un mayor rango de percepción dentro del espectro lumínico, una mayor velocidad de reconocimiento de malformaciones en el producto, una mayor resistencia al trabajo forzado y un menor coste de mantenimiento. Lo propio pasa con la oralidad humana, reemplazada paulatinamente por el *Text To Speech* en todo tipo de dispositivo de comunicación, presentes tanto en aeropuertos, en centros comerciales o en nuestro propio móvil.

Pero el salto principal en este punto, no es sólo la pérdida de control, sino la disolución de la propia idea de cuerpo autónomo, cerrado, autopoietico. No se trata de que nuestras máquinas biológicas –ojos o cerebro, músculo o nervio- estén siendo sustituidas por dispositivos mecánicos, sino que ya no hay modo de trazar límites precisos a lo que antes fuera nuestro dominio, nuestro “yo”. Dependiendo de qué actividad diaria analicemos, veremos que simultáneamente formamos parte de diferentes agenciamientos. A ellos aportaremos tal vez cierta información de nuestros propios sentidos, ciertos músculos, cierta inteligencia y cierta libido; otro tanto harán muchos otros humanos desde distintas partes del planeta -y puede que hasta de otras épocas- y harán su aporte también las máquinas, ya sea a través de la información aportada por sensores, la “manufactura” robótica, la inteligencia artificial, el Big Data y, fundamentalmente, por los algoritmos que regulan todo el proceso y toman la mayor parte de las decisiones gracias a la ayuda de sus redes neuronales artificiales, operando a velocidad de microprocesador.





Desmaterialización y ubicuidad: un contexto modelado por algoritmos

A partir de la irrupción de lo digital, cada vez son más las tareas de razonamiento que diariamente hacemos apoyados en las máquinas, aprovechando tanto su velocidad de cálculo como la capacidad ilimitada de su memoria. Delegamos a los aparatos desde cosas triviales como recordar un número de teléfono, hasta la realización de cálculos algo más complejos como los necesarios para, por ejemplo, colocar la sonda New Horizons en las puertas de Plutón, para enterarnos de que tiene su cielo azul y está bañado por agua helada.

El “cerebro electrónico”, que antes ocupaba enormes salas y requería de enormes cantidades de energía, hoy en día se ha miniaturizado y mimetizado a tal punto que ya no distinguimos bien qué aparato lo posee y cuál no. Objetos inteligentes de razonamiento distribuido, funcionando en forma casi autónoma y en red, no sólo nos asisten, sino que, en ocasiones, parecen ignorar nuestra presencia, ocultos tras todo tipo de funcionalidades: control, divertimento, producción, transporte, seguridad. Electrodomésticos, relojes, automóviles, pero también centros de control de tránsito, sistemas bancarios o de control de calidad se rigen por razonamientos artificiales.

Pero si en el siglo pasado la inteligencia artificial estaba fuertemente atada a un objeto específico -el ordenador-, en la era de Internet, los algoritmos han logrado independizarse de su “cuerpo” y hoy recorren las redes procesando vorazmente toda información que encuentran a su paso.

Sus millones de ojos y oídos electrónicos captan miles de Exabytes ^[4] que se almacenarán en cientos de bases de datos, un enorme caudal de registros que conforma lo que en un momento se dio en llamar el Big Data y que ahora, al sumarse también los datos no numéricos, se conoce como Gargantuan Data. Hacia donde miremos, algoritmos de inteligencia artificial manejan y organizan constantemente esta masa de información, inabarcable para el ser humano. Todo es medido y almacenado: desde los datos generados por los propios humanos -a través de redes sociales, correo electrónico o búsquedas en Google-, pasando por las huellas de las transacciones -compras, transferencias, facturaciones, llamadas telefónicas-, las que deja nuestro cuerpo - huellas digitales y de ADN, imágenes faciales o registros de tatuajes-, y hasta las que generan las propias máquinas - las producidas por los sensores luz, de altura, de presión, de sonido o las que surgen de las comunicaciones de máquina a máquina-.

Para manipular este material se han desarrollado una multitud de aplicaciones de software -privadas o públicas- que paulatinamente se han ido unificando o han comenzado a compartir información. Hoy en día, miles de bases de datos tienden a confluir en unas pocas, fenómeno que nos hace pensar en la posibilidad de que emerja un meta-software que pueda operarlas y que interprete todos los diferentes lenguajes y protocolos de comunicación M2M (machine to machine): algo que podríamos llamar “El Software”.

Este incesante proceso de digitalización debe entenderse como un nuevo modelo de organización y no como una mera transcripción de datos físicos a digitales. En este sentido es más claro el idioma inglés que diferencia “digitization”, la acción de convertir cualquier información en dígitos –unos y ceros-, con “digitalization”, que implica un nuevo modelo “digital” de encarar los procesos de producción –de bienes o de información- de una empresa o de cualquier otro tipo de organización.

^[4] Exabyte es una medida de almacenamiento que equivale a 1024 Petabytes y cada Petabyte a 1024 Terabytes. Se calcula que toda la información de Internet es de unos 300 a 400 Exabytes y toda la que maneja Google es de alrededor de 2 Petabytes.



Calle del Arte Conceptual, Madrid, España
La dirección es aproximada.



© 2010 Google [Informar de una incidencia](#)

Calle Planeta Tierra, Madrid, España
La dirección es aproximada.



© 2010 Google [Informar de una incidencia](#)

Calle del Arte Conceptual / Calle del Arte Expresionista, Madrid, España
La dirección es aproximada.



© 2010 Google [Informar de una incidencia](#)

Hipercartografías

Lo que impresiona y desconcierta al ver una foto de los años 70 u 80, no es la calidez del papel o el ligero desvanecimiento del color de las imágenes, no es la ropa o los cortes de pelo dictados por la moda del momento, no es el diseño de los automóviles o de las propagandas en las calles. Es la nostalgia de estar mirando imágenes de un mundo donde aún era posible la soledad, el aislamiento, la libertad de no dejar huella, y de que nadie sepa dónde estás. Un mundo sin Internet, sin móviles, sin GPS, donde aún no se había llegado al punto de reterritorialización tecnológica, de hipercontrol, de categorización y etiquetación de cada espacio, de cada sujeto, de cada idea o de cada deseo.

La cantidad de datos producidos, comunicados y almacenados es cada vez mayor y crece a un ritmo exponencial. Por poner un ejemplo, más de trescientos millones de fotos se suben por día sólo a Facebook. Teniendo en cuenta las imágenes que se suben a otras redes sociales y que menos del veinte por ciento de las fotos sacadas se suben a Internet, la suma se dispara. Cada día se generan más imágenes que la totalidad de las producidas por la humanidad en toda su historia previa a la aparición de los smartphones.

Las herramientas de inteligencia artificial están evolucionando casi a la par de cómo se acumulan los datos. Basadas en Redes Neuronales Artificiales, los últimos avances hacen ilusionar tanto a las grandes corporaciones como a las agencias de inteligencia que lograrían almacenar y procesar no sólo los datos estructurados -aquellos que podemos incluir en una hoja de cálculo- sino todo tipo de datos que puedan ser guardados en cualquier tipo de registro, desde imágenes ociosas de los satélites a las del parking de un supermercado, conversaciones telefónicas o fotografías de redes sociales. El Big Data quedará pequeño frente al nuevo coloso: el Gargantuan Data.

Para poder manejar esta masa de información ya se comienzan a desarrollar nuevas vías de procesamiento. Google y la NASA han adquirido un D-Wave Two, un ordenador cuántico cuyo nivel de cálculo es 3600 veces más rápido que el de un ordenador normal. Su diferencia: al ser sus componentes de escala nanométrica, éstos dejan de obedecer a las leyes de la física convencional y pasan a obedecer las reglas de la física cuántica. Es decir, en lugar de manejar bits –unos o ceros-, utilizan Qubits –unos y ceros al mismo tiempo. Si bien hoy en día uno de estos ordenadores ocupa instalaciones de gran tamaño, ¿llegará el día en el que nuestros smartphones manejen algoritmos cuánticos?

Como veíamos anteriormente, toda esta actividad de etiquetado de datos, la acumulación de descriptores, la hipercartografía del entorno en que vivimos, revela la reconversión del espacio liso de la red de Internet, hacia un espacio estriado, demarcado, cuantificado, sin lugar para la indeterminación. Atrás ha quedado lo que en sus inicios fuera un “nuevo mundo” a descubrir, un espacio libre sin jerarquías, donde las coordenadas eran lábiles, cambiantes e indeterminadas como un enorme océano líquido de información.

El paradigma de esta reterritorialización es el blockchain –o cadena de bloques-, la tecnología en la que, por ejemplo, está basado el Bitcoin. Una cadena de bloques es básicamente un registro, un libro digital colectivo, que está distribuido a la manera del *Peer-to-Peer*. Solo puede ser modificado a partir del consenso de la mayoría de las partes del sistema y, una vez introducida la información, ya nunca puede ser borrada. Esta tecnología, además de tener aplicación en las monedas digitales, comienza a expandirse a otros campos en los que la confianza entre partes o la inalterabilidad de los datos entren en juego: la salud, los contratos de servicios o de compraventa, o hasta la propia democracia –el voto electrónico o el control del gasto del presupuesto, por ejemplo-, pueden ver alterados sus dominios, hasta el punto de que sean reemplazados por nuevas formas, actores o dinámicas. La imagen de autoridad y seguridad que hoy emanan las grandes corporaciones es siempre fiduciaria –se basa sólo en su ostentación de poder-. Éstas empresas o instituciones serán paula-

tinamente reemplazadas por estructuras horizontales, matemáticamente confiables y permanentemente auditables y transparentes.

Blockchain es el modo de estructurar, de reterritorializar, que adopta el código. Así como con el Bitcoin resulta en un libro notarial cierto y verificable de todas las transacciones que se han hecho en su historia, también en otros campos se erigirá en un texto unificado y confiable que registrará cualquier transacción, cualquier evento, cualquier decisión. Todo será registrado, todo se compartirá y se volverá transparente. A la hipercartografía espacial se le sumará la etiquetación del tiempo: la historia volverá a escribirse en piedra.



Semióaticas del Kernel

Hemos visto de qué manera el código informático avanza y se cuela en todos los estratos a su alcance, ya sea a nivel de las grandes infraestructuras, como en las pequeñas operaciones cotidianas. Regula inversiones financieras globales, controla trayectorias de misiles o drones, pero también interviene al decidir qué ficciones veremos esta temporada o para “estilizar” la figura del cantante de moda a través del Photoshop o para “normalizar” su registro de voz con el software Autotune.

Sin embargo, es necesario analizar de qué manera su accionar está definido por su condición de semiótica asignificante, tornándose de ese modo invisible a nuestra percepción. El particular caso del código informático puede llevar a confusiones por el hecho de que está compuesto por diversas capas –entre el hardware y el usuario final– con diferentes niveles de representación. La capa de la interfaz gráfica, ya sea en un móvil, un ordenador o en un cajero automático, es la que debe ser comprendida por el operador humano. Pero por debajo, encontraremos otras capas, como el sistema operativo, el BIOS, el Kernel y otros intérpretes, hasta llegar al propio lenguaje de máquina: el código asignificante puro, compuesto de secuencias de unos y ceros, cortes y flujos de electricidad.

A estas semióaticas, Guattari les asigna un efecto desterritorializante y maquinocéntrico, a la vez que lo asocia a la “servidumbre maquinica”. Para él y Gilles Deleuze, la máquina capitalista ejerce dos modos de control sobre la sociedad: la sujeción social y la servidumbre maquinica. Mientras que la primera es un mecanismo de sometimiento social del individuo y actúa a nivel molar a través de estrategias de

codificación de la conducta, la servidumbre o esclavitud maquínica, opera a nivel infrapersonal e infrasocial, es decir, a nivel molecular, a través de mensajes no lingüísticos. ^[5]

En los tiempos en que se definieron esos conceptos, se tomaba en cuenta, por ejemplo, el impacto de los medios audiovisuales y de qué manera los mensajes se abrían paso no sólo a través del lenguaje, los discursos y otros modos de subjetivación, sino que, al mismo tiempo, se emitían señales asignificantes que incidían en tanto afectos o perceptos, intentando llegar a estratos más allá de lo lingüístico y de la representación. McLuhan sostendrá que es el medio –el hardware– el que estructura el mensaje y advertirá de qué forma este hecho se torna invisible para el espectador: los programas de televisión, por ejemplo, nos ocultan el hecho de que estamos mirando un aparato de televisión.

Esta concepción no deja de ser antropocéntrica ya que lo que hoy tenemos son agenciamientos en los que el humano ya no funciona como receptor de una propaganda subliminal ni como blanco de un bombardeo ideológico, sino como un engranaje más –ya sea como productor de datos, como consumidor o como repetidor– dentro de una máquina heterogénea controlada por algoritmos. Estas señales ya no son palabras hipnóticas o cantos de sirena, sino comandos, órdenes, que son interpretados y generalmente obedecidos por todos los componentes de una máquina autopoietica, cuyo “lenguaje natural” está conformado por ceros y unos. Guattari dirá que “las figuras semióticas asignificantes no segregan sólo significaciones. Profieren órdenes de marcha y detención”. ^[6]

^[5] “Esta proposición no puede ser comprendida sino a condición de concebir el deseo, no como una energía pulsional indiferenciada, sino como el resultado mismo de un ensamblaje sumamente elaborado de maquinismos desterritorializados.”. Guattari, Félix (2004). *Plan sobre el planeta*. Madrid: Traficantes de Sueños

^[6] Guattari, Félix (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial

CAPITALISM

Le Capitalisme



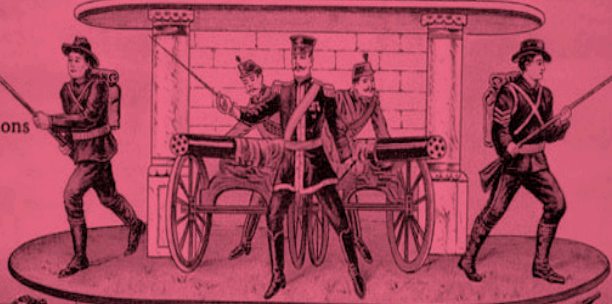
WE RULE YOU

Nous vous gouvernons



WE FOOL YOU

Nous vous trompons



WE SHOOT AT YOU

Nous vous fusillons



WE EAT FOR YOU

Nous mangelons pour vous



WE FEED ALL

WE WORK FOR ALL

Nous travaillons pour vous tous

Nous vous nourissons tous

PYRAMID OF CAPITALIST SYSTEM

La Pyramide du système capitaliste

Plusvalía de lo íntimo

Ya analizamos cómo los efectos de la digitalización no operan a nivel del individuo, sino que nos afectan en tanto elementos de un agenciamiento, a la vez que modelan las relaciones humanas. La mediación de los intercambios, ya sean afectivos o económicos, la aparición del Peer-to-Peer como eje de las nuevas economías *-sharing economy-*, generan una nueva dinámica centralizada en algoritmos. El algoritmo de Uber se convierte en el jefe de miles de conductores, la estructura de “likes” moldea toda una mecánica de seducción basada en seguidores, en la cual, como una enigmática bandada de pájaros, no terminamos nunca de saber si es el líder quien dirige a la bandada de seguidores, o son los “likes” de los seguidores quienes modifican la ruta del líder.

Esta estructura de funcionamiento basada en followers, configura una nueva pirámide del poder, una pirámide del capitalismo electrónico similar a la famosa ilustración publicada en el *Industrial Worker*. Sólo que, en la base de la pirámide, en lugar de obreros o campesinos tendremos seguidores pasivos o “rebloggers”, mientras que, en lo alto, en lugar de monarcas o gobernantes, estarán los “creadores de tendencias”, los más seguidos de las redes sociales. Si bien este fenómeno puede parecer trivial, hay que tener en cuenta que la misma dinámica se reproduce fractalmente en otros ámbitos - ya sean académicos o en agencias de seguridad del estado-, y que la información generada es la que alimenta a los sistemas de inteligencia artificial.

Las nuevas economías se basan más y más en nuestro trabajo gratuito y voluntario - ya sea en forma de búsquedas en Internet, likes en redes sociales, o recomendaciones en tiendas online-, conformando

algo que podríamos definir como una plusvalía de lo íntimo. Pero al mismo tiempo, nuestros clics generan una espiral productiva que determinará el futuro de los objetos de consumo. Nuestro flujo de datos, la información que dejamos en la red, es utilizada en el diseño de nuevos productos y transformada luego en flujo de mercancías –que seguirá produciendo datos. Productos “data driven” - productos diseñados a partir de los datos- ya han comenzado a inundar el mercado. Y no sólo se trata de gadgets tecnológicos sino también de productos culturales, libros, películas o hasta discursos políticos.

La utilización de datos de nuestro consumo no sólo se aprovecha en las áreas de producción sino también en el ámbito financiero, en donde hoy en día gran parte de las decisiones las toman los algoritmos. Los robots bursátiles compran y venden a velocidad pasmosa, y con corazón de hielo, sin ojos más que para acumular alguna ganancia al final del día, sin importar enviar empresas a la bancarrota ni otros “daños colaterales”. Un escenario, el que diariamente construye el *High-Frequency Trading*, en el que el operador humano tan sólo funciona como espectador.

The Hierarchy Of Twitter Greatness



Gig Economy + Add to myFT

When your boss is an algorithm

In the gig economy, companies such as Uber and Deliveroo manage workers via their phones. But is this liberating or exploitative?



MIT
Tech
Rev

Publicad

English | en

INICIO

NEGO CI

El je
hum

Uber p
cómo e

MIÉRCOLE

Impr



vozpópuli

ACTUALIDAD ECONOMÍA FONDOS DE

Cultura - 06.11.2013

Bezos hace amigos en Europa: 98 editoriales británicas desaparecen por Amazon

A poco más de un mes desde que Francia regulara la bajada d precios en los libros a través de una sentencia directa contra Amazon, en Reino Unido se llevan las manos a la cabeza. La firma Wilkins Kennedy revela la desaparición de 98 editoria que sufren la consecuencia de dos campos que la multinacion que dirige Jeff Bezos controla: el libro de segunda mano y los



the guardian

Temas del día CH

Inicio / Economía

Los robo
mercado
una "cat

➤ Mark Gorton
velocidad de
controles pu

➤ Diversas fu

Amos y esclavos, las criptomonedas y el fin de las editoriales

Como señalábamos anteriormente, el fenómeno emergente que debemos destacar por sobre todos, es el desplazamiento del rol de control. Lejos han quedado aquellos años en los que lo digital aparecía como el “genio de la lámpara” que llegaba para “asistirnos”, el fiel servidor que se ocuparía de las tareas más rutinarias y nos dejaría a nosotros, sus amos, las tareas más creativas y placenteras. En estos nuevos agenciamientos entre humanos y máquinas, entre músculo e inteligencia artificial, entre deseo y algoritmo, el lugar de decisión está siendo paulatinamente ocupado por el software. Estos procesos comienzan a operar en forma autónoma en más de un área crucial, como ya veremos, tanto en la economía, la producción de bienes, la inteligencia militar y los sistemas de control social.

La desmaterialización del dinero

La desterritorialización que promueve el capitalismo, con su dinámica de erosión de todo tipo de barreras defensivas, va camino a ser el verdugo de sus pretendidos líderes y promotores: el capitalismo no necesita líderes ni promotores, sino que su fuerza de descodificación tiende a desbaratar toda jerarquía preestablecida. La banca, que ha impulsado la digitalización de la economía para favorecer el libre comercio y la inmediatez de las transacciones, está viendo cómo el dinero electrónico ha devenido en el origen de su propia destrucción.

El sistema de banca electrónica ha preparado las condiciones para la aparición de otro tipo de dinero virtual: las criptomonedas P2P -como por ejemplo el Bitcoin- cuya principal característica es la de evitar el control regulador de la banca y de los estados, y a partir del *Peer-to-Peer*, permitir una economía horizontal. Esto ha llevado a la aparición de los préstamos P2P, lo que, tarde o temprano, provocará la desaparición de los bancos que conocemos actualmente. La desmaterialización total ya ha comenzado. Lo vemos ya en el caso de varios estados nórdicos que han anunciado la retirada de los billetes materiales, por el momento para determinadas transacciones, pero a mediano paso para todo tipo de operaciones.

El algoritmo como agente literario

Otro ejemplo de los efectos de la digitalización, del P2P, de la *data-driven production* y del algoritmo ocupando el rol de control, lo podemos encontrar en el ámbito del mercado literario y, como “daño colateral”, en la paulatina desaparición del concepto de canon. En una época en la que ya no hay lugar para una historia única, en la que “la realidad” está escrita ya no en forma de un libro lineal, sino que adopta un modelo textual cambiante, multifacético y personalizado, -como es de diferente cada muro de Facebook entre un usuario y otro-, en una época en la que ya nadie puede ostentar su “autoridad” discursiva, no hay lugar para el canon ni para las jerarquías autorales. Las editoriales están siendo las primeras víctimas tanto del algoritmo de Google Books -y su sistema de búsqueda y de recomendaciones-, como del de Amazon y su sistema de distribución y de digitalización a través del Kindle y otros *e-readers*.



MIT Technology Review

Publicado por Opinno

English | en Español | auf Deutsch | in Italiano | 中文 | em Português

INICIO

INFORMÁTICA

ENERGÍA

BIOMEDICINA

NEGOCIOS

MÓVIL

ROBÓ

NEGOCIOS

El jefe-algoritmo de Uber no es mejor que uno humano

Uber promete "ser tu propio jefe", pero unos investigadores examinan cómo condiciona el comportamiento de sus conductores

MIÉRCOLES, 2 DE DICIEMBRE DE 2015 | POR TOM SIMONITE | TRADUCIDO POR TERESA WOODS

Imprimir

Compartir 1

Tweet

Share

7



Envía mensajes de texto con peticiones de última hora para turnos extras y no contempla peticiones de subida de sueldo. Resulta que el software que gestiona a los conductores del servicio de transporte Uber **tiene varias cosas en común con los impopulares jefes humanos.**

eldiario.es
Periodismo a pesar de todo



theguardian

Política ▾

Economía

Cultura ▾

Derechos Humanos

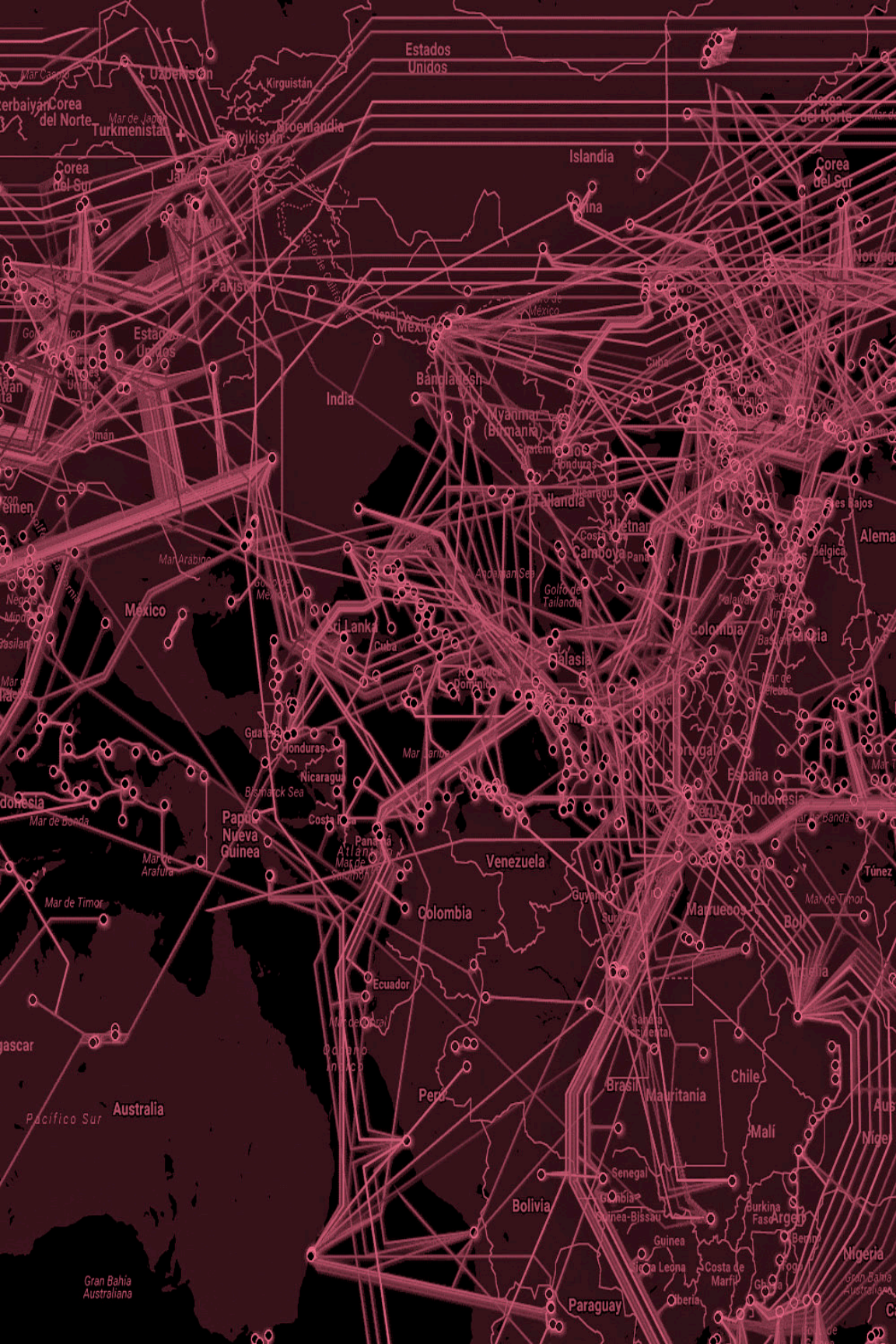
Opinión ▾

Temas del día Chaves y Griñán Púnica Hacia el 26J Star Petroleum Zika Monsanto

Inicio / Economía

Los robots bursátiles que manejan los mercados financieros pueden provocar una "catástrofe" financiera

- ▶ Mark Gorton, máximo directivo de una de las compañías de trading de alta velocidad del mundo y gran beneficiario de este sistema, avisa que la falta de controles puede tener consecuencias catastróficas
- ▶ Diversas fuentes aseguran que la influencia de estos sistemas puede superar



Toda producción artística o cultural actual es post-internet

Como podemos ver, son cambios radicales los que se han producido durante el avance del proceso de digitalización. Vivimos bajo un nuevo régimen que impera tras la expansión de los algoritmos y el comienzo del proceso de unificación del Software.

En este nuevo contexto y bajo este nuevo paradigma social-tecnológico de producción, más allá del soporte elegido por los artistas, ya podemos afirmar que todo el arte actual es post-internet. Incluso la pintura más tradicional es post-internet, debido a que es leída con otros ojos y en un contexto radicalmente diferente al de la era anterior a Internet. La tecnología, -aún si lo pensamos dentro del marco teórico de McLuhan- no puede ser considerada como la herramienta de producción, sino como el “ambiente” ^[7] dentro del cual la obra se produzca.

Del mismo modo que la pintura cambió su razón de ser con el advenimiento de la fotografía, todo el arte contemporáneo deberá replantearse su función tras la irrupción de las redes digitales. Como hemos visto, el cambio esta vez ha ido mucho más allá de un avance en el modo de obtener imágenes. Lo que Internet modifica radicalmente

^[7] MacLuhan utiliza la palabra “enviroment”, que podríamos traducir como entorno. Sin embargo, en la mayoría de las traducciones se ha adoptado la palabra “ambiente” - de la que derivó, por ejemplo, la denominación de “ambientaciones” artísticas-.

son las conductas y modos de relacionarse, la producción de bienes, la educación, el dinero o las condiciones de expectación. Pero fundamentalmente, lo que ha provocado, es mover definitivamente del centro de la escena al individuo.

Durante esta etapa en la que nos encontramos desde hace dos décadas, se han comenzado a replantear en el campo del arte -nuevamente, pero desde paradigmas diferentes que durante las vanguardias- los roles tradicionales de artistas, autores, editores, comisarios, público, mercado del arte, instituciones públicas. Ya no es posible continuar utilizando las viejas etiquetas como la del new media art, que confinaban a una especie de cuarentena a esas producciones afectadas por el virus de lo digital, para poder seguir conservando sano al arte puro -no contaminado-. Lo digital se ha saltado la barrera de la pantalla, ya no está confinada en un mundo virtual como el de Second Life (SL), sino que ha escapado a la vida "real" (RL). El Software está presente en cada objeto que consumimos, en el dinero con que lo compramos e incluso en el origen mismo de nuestro deseo: aquello que nos incentivó a elegir ese determinado consumo.

Como la pintura frente a la aparición de la fotografía, se trata entonces de replantearse aquellas prácticas que ya no pueden continuar significando lo mismo dentro de este nuevo contexto, y de descartar aquellos formatos que, salvo por el fetichismo del mercado, se han tornado irrelevantes -ante el aluvión de imágenes de Tumblr, Instagram, o Facebook, o ante la irrupción de las impresoras 3D o los entornos de realidad virtual por poner algunos ejemplos-.

Se trata por lo tanto de detectar y diferenciar entre el arte consciente de estos cambios de paradigma, consciente de los desplazamientos del rol del control en estos nuevos agenciamientos, y entre aquellos otros artistas que aún no perciben estos cambios -independientemente del soporte que decida finalmente utilizar el artista en su propuesta-. No se trata de trabajar con nuevos materiales o herramientas, sino dentro de una nueva máquina social.



Willow



Sierra



Hudson



Rise



Lo-Fi



Valencia



Estrategias del arte: entre nostalgias y resistencias.

Inmersos en este “ambiente”, o en esta nueva “máquina social”, toda producción cultural y por tanto las producciones artísticas, no pueden sino posicionarse ante estas nuevas dinámicas emergentes. Las estrategias serán varias: la resistencia, el *détournement* –hacking-, la ironía o bien la indiferencia, el utopismo tecnológico o la nostalgia por lo analógico -como vemos en el post-digital-.

La nostalgia tiene su razón de ser. Kittler dirá que este proceso de digitalización no sólo traerá como consecuencia la desaparición de otros soportes de almacenamiento sino que hará desaparecer a los propios medios, llevando al extremo la teoría de remediación de McLuhan –de que todo medio se convierte en el contenido de otro medio-, y sosteniendo que la aparición de las tecnologías digitales y de la fibra óptica, hará que todo confluya hacia un único medio contenedor: el formato digital. ^[8]

Sin embargo, cabe preguntarse: ¿Dónde queda lo no computable? ¿Qué ocurre con todo aquello que se escurre como el agua, con lo que no queda atrapado en las redes del código? Kittler, tal como sostiene Lacan, dirá que lo “real” es lo que está más allá de la apariencia

^[8] La digitalización general de los canales y la información eliminan las diferencias entre los medios individuales. Dentro de los ordenadores todo se convierte en número: una cantidad sin imagen, sonido ni voz. Y una vez que las redes de fibra óptica convierten los flujos de datos anteriormente distintos en una serie estandarizada de números digitalizados, cualquier medio se puede traducir en otro cualquiera. (Kittler, F. (1999) *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, California: Stanford University Press).

y fuera del lenguaje, lo que escapa a todo tipo de simbolización. No obstante, marca una diferencia entre los códigos computacionales y otro tipo de lenguajes: “Los medios textuales transforman lo lingüístico-simbólico en un código que se puede operar; los medios tecnológicos, por el contrario, transforman lo real y material basado en la contingencia en un código que se puede manipular” ^[9]

Este efecto de erosión que deriva del proceso de digitalización, de derribar antiguos ordenamientos o jerarquías sociales, no se aleja de lo buscado por muchos artistas que, a lo largo del siglo XX y hasta nuestros días, se han rebelado de una u otra forma contra la tiranía del código –en tanto orden lingüístico-. Uno de los ejemplos más paradigmáticos es el de Antonin Artaud. En su obra radiofónica “Pour finir avec le jugement de Dieu”, por ejemplo, elabora su búsqueda de un cuerpo sin órganos, llamando a la rebelión contra el organismo- contra la figura de orden- y fundamentalmente, contra el modo de estructuración del lenguaje. Esta noción de “cuerpo sin órganos” será clave para Gilles Deleuze y Félix Guattari a la hora de elaborar su teoría del esquizoanálisis. Deleuze dirá: “Lo que Artaud llama Dios, es el organizador del organismo. Su escritura forma parte de las grandes tentativas por hacer pasar los flujos bajo y a través de las mallas de códigos, cualesquiera que estos sean, es la más grande tentativa para descodificar la escritura. Lo que llama la crueldad es un proceso de descodificación” ^[10]

Lo que nos queda por reflexionar es, dentro del nuevo paradigma que hemos esbozado y ante los nuevos agenciamientos humano-tecnológicos que están emergiendo, cómo replantearnos el concepto de *Cuerpo Sin Órganos*.

^[9] Kittler F. (2009) *Optical Media*. Cambridge, UK: Politi Press.

^[10] Deleuze, Gilles (2005). *Derrames: entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.



404 File Not Found - Netscape

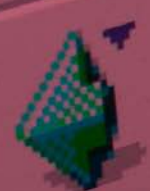
File Edit View Go Window Help



Bookmarks



Go to:



Back



Forward



Reload

File Not Found

The requested URL /nowhere was not found.

Document Outline



Futuras dinámicas en el campo del arte: ¿comisariados algorítmicos y museos en la nube?

Partiendo de los conceptos sobre los que hemos estado reflexionando, y viendo los efectos disruptivos que el proceso de digitalización ha tenido sobre otros campos de producción simbólica –editoriales, discográficas, productoras y distribuidoras audiovisuales-, surgen una serie de preguntas que, en este texto, sólo dejaré enumeradas.

Con respecto a la producción: ¿Estamos frente a una nostalgia de lo analógico? ¿Primará la resistencia, el sabotaje, el hacking? ¿O nos sumergiremos en el optimismo de una tecno-utopía? ¿Estamos frente al fin del arte o el fin de la programación lineal acabará con la historia lineal? ¿Avanzaremos hacia un Arte Orientado a Objetos? ¿Cómo actuarás cuando el algoritmo sea tu mecenas?

Con respecto a los roles: ¿Cómo mutará el concepto de comisariado, de muestra, de colección? ¿Será el público el curador? ¿Los artistas los coleccionistas? ¿O habrá comisariados algorítmicos y museos en la nube? ¿Las obras son eternas? ¿O nacen, se reproducen y mueren? ¿Los museos serán cementerios de obras “muertas”? ¿O se convertirán en Centros de reciclado?

¿Hay actualmente una inmunidad transitoria en el mercado del arte? ¿Su refugio será el retorno a la obra única? ¿Reemplazará el crowfun-

ding al marchand o al coleccionista? ¿O habrá un Netflix del arte? ¿Pasaremos del arte “producto de las revistas” al data driven art? ¿El artivismo se refugiará en la Dark Web?

Sin embargo, estas preguntas sólo se refieren a la situación inicial de desborde y a los posibles peligros que el sistema y el mercado del arte pueden llegar a enfrentar. Lo que realmente nos depare este cambio de paradigma, es algo que, si bien no podemos evaluar en esta etapa de transición entre los dos modelos que actualmente conviven –pre y post-Internet-, seguramente estará ligado a un cambio radical en el modo de entender el arte, más aún que lo que supusieron las vanguardias, más que el intento de desmaterialización del conceptualismo, y más que lo supuso la llegada del vídeo a los territorios del arte contemporáneo.

Las nuevas formulaciones, las emergencias, los planteos innovadores, surgirán de las propias producciones artísticas –o como se terminen llamando en el futuro-. La ola erosiva del proceso de digitalización no resulta una amenaza para el campo de la creación, sino más bien una marea que puede ser aprovechada con la táctica adecuada. No olvidemos que el arte siempre ha ocupado el lugar del error, es el ruido en la comunicación, es la perversión del código. El sabotaje en la maquina abstracta.

Madrid, 2016.



Bibliografía

Artaud, Antonin (1975). *Para terminar con el juicio de dios y otros poemas*. Buenos Aires: Ediciones Caldeón.

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix (1985). *El Antiedipo: Capitalismo y Esquizofrenia*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles (2005). *Derrames: entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.

Groys, Boris (2005). *Sobre lo nuevo. Ensayo de una economía cultural*. Valencia: Pre-Textos.

Guattari, Félix (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.

Guattari, Félix (2004). *Plan sobre el planeta*. Madrid: Traficantes de Sueños

Kittler, Friedrich (1999) *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, California: Stanford University Press.

Kittler, Friedrich (2009) *Optical Media*. Cambridge. UK: Politi Press.

McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin (1967). *The medium is the message*. Berkeley: Gingko Press.

McLuhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Turing, Alan (1950). Computing machinery and intelligence. Revista Mind, 59, 433-460

Gustavo Romano

Ha desarrollado su actividad como artista, comisario y teórico desde principios de los años noventa. Pertenece a la generación pionera en la experimentación del arte en Internet. Es el curador de NETescopio, un archivo de obras digitales del MEIAC, España.

Como artista ha participado en numerosos eventos internacionales como la VII Bienal de la Habana; la I Bienal de Singapur; la II Bienal del Mercosur; la I Bienal del Fin del Mundo, Ushuaia; Videonale 11, Bonn; Transmediale 03 Berlin; Ars Electronica 97, Viena; Madrid Abierto; Transitio MX. Ha realizado exposiciones individuales en el MEIAC de Badajoz, España, el Museo Tamayo, México, el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, la Galería Ruth Benzacar, el Centro Cultural Recoleta, entre otras.

Recibió, entre otros premios, la beca Guggenheim y el Premio Vida de Telefónica de España.

Nacido en Buenos Aires, vive y trabaja en Madrid.

gustavoromano.org | gustavoromano.4rt.eu

A partir del surgimiento de Internet -e inmersos en un irreversible proceso de digitalización-, hemos visto emerger toda una serie de dinámicas complejas derivadas del accionar de nuevos agenciamientos humano-tecnológicos.

Desde el ámbito de la teoría, pero también desde el arte, mucho se ha reflexionado sobre la intrusión del código en todos los ámbitos de la producción -material y simbólica-. Vivimos en un mundo moldeado por el dinero electrónico, por las nuevas economías P2P, el Big Data y los algoritmos de inteligencia artificial. En este nuevo contexto, más allá del soporte elegido por los artistas, ya podemos afirmar que todo el arte actual es post-internet. La tecnología ya no puede ser considerada como una herramienta de producción, sino como el entorno dentro del cual la obra se produce.

Este texto introduce una serie de conceptos que permiten analizar estos nuevos escenarios desde una perspectiva centrada en los flujos -ya sean económicos, de la información o del deseo-, evitando tanto el antropocentrismo como el tecnodeterminismo, desde el cual, comúnmente, se ha interpretado la relación entre arte, tecnología y sociedad.

La propuesta de esta publicación es plantear un punto de partida y generar una serie de interrogantes, a partir de los cuales seguir reflexionando en la web helloworld.4rt.eu

Keywords: *post-Internet, digitalización, semióticas asignificantes, algoritmos, agenciamientos, blockchain.*