

Instituto de Investigaciones Gino Germani

VI Jornadas de Jóvenes Investigadores

10, 11 y 12 de noviembre de 2011

Nombre y Apellido: Colangelo María Florencia y Paula Andrea Gómez

Afiliación institucional: Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires

Correo electrónico: mflorenciacolangelo@gmail.com y gmz.paula@gmail.com

Eje problemático propuesto: consumos culturales.

Título de la ponencia: La experiencia y los nuevos dispositivos tecnológicos a partir del caso Google Art Project

Antes de profundizar en las nociones que el título de este trabajo propone (experiencia, dispositivos y nuevas tecnologías) quisiéramos delimitar, aunque sea de un modo vago y preliminar, cierto territorio desde el cual vamos a pensar estas nociones. Tampoco quisiéramos dejar de mencionar que el puntapié inicial para estas reflexiones, no fue sino la propia experimentación con el Google Art Project y otras plataformas tecnológicas. Quisiéramos aclarar asimismo, que no pretendemos en ningún caso tomar el caso del Google Art Project como paradigma, modelo, tipo ideal o cualquier otra figura de la teoría sociológica sino más bien como la excusa que nos permite reflexionar sobre los dispositivos y su relación con la configuración de la subjetividad, con especial atención en lo que atañe a la experiencia.

Primer acercamiento al Google Art Project

Considerado una herramienta digital de entretenimiento, o incluso de aprendizaje, hablaremos del Google Art Project. Para evitar que su descripción no se entienda como publicidad encubierta al buscador, intentaremos realizar un acercamiento tomando la enunciación que Google da de su creación virtual. El Google Art Project, que llamaremos “GAP” de ahora en adelante, es una plataforma virtual que presenta la simulación del espacio físico de distintas galerías de arte utilizando un comando de desplazamiento determinado para el usuario. Éste puede “moverse” de una sala a otra, “acercarse” a una obra en particular, y “recorrer” los museos más importantes del mundo y sus alrededores. Asimismo, el sitio cuenta con un menú de opciones desde el cual el usuario accede a links relacionados al artista y a la obra así como al registro de todas las obras y galerías disponibles online para ser visitadas. El GAP aparece así como la representación del museo de modo virtual, con un realismo inusitado, dando la posibilidad de acceder a información basta y diversa pertinente a la “visita” al museo. Sus objetivos:

“...Permitir explorar las galerías y explorar las obras con tecnología high definition, descubrir detalles y secretos ocultos de las obras utilizando niveles altísimos de zoom, crear y compartir una colección personalizada de obras, a partir de seleccionar aquellas que resulten de mayor interés para cada usuario; experimentar el arte como nunca antes...”

Qué es el Google Art Project (bis)

Hasta aquí, el GAP aparece como un artefacto tecnológico que pretendería facilitar el acceso al arte consagrado mediante una suerte de simulación del estar-ahí en el museo,

reuniendo a los grandes representantes del arte, bajo un criterio casi enciclopédico. Pero ¿Cuáles son las especificidades de estos dispositivos? ¿Qué sujeto de la experiencia presupone este tipo de tecnologías? ¿Cuál es la noción de experiencia que subyace aquí?

Para intentar reflexionar más de cerca las particularidades de esta plataforma, retomaremos el debate de la reproductibilidad técnica de la obra de arte que daba Walter Benjamin en 1936 e intentaremos ver en qué medida presenta actualidad para el análisis del GAP.

Nuestra hipótesis intenta dar cuenta de que ya no se trataría de una reproductibilidad técnica de la obra de arte, sino que estaríamos en presencia de una reproductibilidad técnica de la experiencia estética. Retomaremos el pensamiento de Walter Benjamin, Giorgio Agamben y Jean-François Lyotard. No pretendemos proponer una añoranza de tiempos pasados, pre-tecnológicos sino de dar cuenta de las transformaciones de la experiencia y del sujeto de la experiencia que subyacen a las nuevas tecnologías. Tenemos la sospecha de que, como ya muchos autores han señalado, las nuevas condiciones de existencia propias de las sociedades contemporáneas, instalan nuevas formas de la experiencia, reconfiguran sus condiciones de posibilidad y redefinen, en última instancia, el deber-ser de la experiencia. Entonces, ¿Cuál es el estatuto que adquiere la experiencia a la luz de los nuevos dispositivos? ¿Cómo las formas y las relaciones sociales que a partir de ellos se establecen se trasladan a otras esferas de lo social? Y en lo que respecta a los sujetos de la comunicación y, en última instancia a la experiencia ¿Qué vínculo podemos establecer hoy con las cosas? ¿Qué podemos hacer de ellas y con ellas?

La experiencia

Como dicta el lugar común, experiencia se dice de muchas maneras. La historia del pensamiento muestra quizá dos grandes territorios para su estudio: el territorio cognoscitivo y el territorio de la experiencia vital. En el primer caso, podemos pensar la experiencia en tanto modo de conocimiento pre-judicativo, experiencia estética en tanto que aprehensión sensible de lo inmediato. En el segundo caso nos encontramos con la experiencia vivida ya sea ésta una práctica, un oficio, experimentar dolor, alegría etc. Estas distinciones de ningún modo exhaustivas y ampliamente esquemáticas nos permiten sin embargo, establecer cierto territorio para nuestro estudio de la experiencia. Si bien el problema cognoscitivo que presentan los nuevos dispositivos tecnológicos en la llamada posmodernidad es, uno de los ejes necesarios por los que deberá situarse cualquier estudio que pretenda pensar la experiencia del conocer, no es ésta la pista que seguiremos aquí. Nuestro objeto es sin duda menos ambicioso: nos proponemos aproximarnos a pensar la experiencia vital, ya que intentaremos pensar el estatuto de la experiencia en el mundo contemporáneo, y su relación particular con las nuevas tecnologías, con especial foco en dispositivos tecnológicos vinculados a las industrias culturales.

En este sentido entenderemos experiencia como la experiencia vital, desde, al menos dos coordenadas: la experiencia en Agamben y la experiencia en Walter Benjamin.

Concepto de Dispositivo

Para pensar el GAP como dispositivo, retomamos el recorrido que hace Agamben de dicha noción inicialmente usada por Foucault. Dispositivo entonces, es: "...cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres

vivientes”. Si quisiéramos ir un poco más allá, siguiendo en línea con Agamben, podemos decir que no sólo hablamos de discursos, conductas u opiniones. Es una característica del dispositivo, capturar y subjetivar un deseo. La particularidad del mismo radica en tratarse de un deseo de felicidad que se separa, se constituye en una esfera separada y logra, así, ser eficiente.

Es la captura del propio deseo la que nos aborta la capacidad de afección, o en términos de Lyotard, nos quita la posibilidad de ser seres *pasibles*. La pasibilidad para Lyotard, es esa capacidad de ser afectados, que nos invita a la acción. Despojados de ella, sólo nos queda la reacción, la reproducción, o para no ser tan apocalípticos: la “interacción” propia de los receptores “activos”.

Como bien sostiene Agamben en sintonía con Foucault, no podemos desconocer que todo dispositivo tiene siempre una función estratégica concreta y que se inscribe siempre en una determinada relación de poder. Ahora bien, nos preguntamos ¿Cuál es el núcleo de poder que le cabe a este tipo de dispositivos? ¿Nos encontramos frente a una nueva organización del poder?

Una de las características de la fase del desarrollo capitalista en la que nos encontramos hace que no haya hoy un sólo instante en la vida de los individuos que no esté modelado, por algún dispositivo. Es cierto que los dispositivos no son propios del siglo XXI ni advinieron con las nuevas tecnologías (sabido es el ejemplo del lenguaje, que para Agamben es quizá el dispositivo más antiguo) pero esta etapa de proliferación de los dispositivos más subrepticios modifica nuestro concepto sobre el sujeto, quien, en términos de dicho autor “resulta de la interacción, del cuerpo a cuerpo, de los hombres con los dispositivos”.

El GAP como dispositivo

Pasemos ahora a la especificidad del GAP como dispositivo. ¿Cuál es su lógica? ¿Cuáles son los usos posibles que prefigura? ¿Qué nos muestra? ¿Podemos pensar cuáles son sus contenidos o el medio es el mensaje?

Es preciso, antes de pasar a las especificidades del caso, comprender lo que el dispositivo pone en marcha. La plataforma virtual no es una enciclopedia de arte, del tipo Encarta sino que recupera la experiencia de estar en el museo, de recorrerlo. Hacemos hincapié en esto porque no es menor el hecho de que se haya decidido reproducir la visita al museo, lugar de consagración por antonomasia en el campo del arte, y no simplemente las obras. La legitimidad que el museo concede, sacraliza las obras de arte dignas de ser observadas (y conservadas), con las posibilidades que las nuevas tecnologías nos ofrecen. Esta idea, vinculada con la acepción del dispositivo como *dis-positio*, dis-ponere (ordenamiento) ancla aún más el sentido de lo que queremos demostrar, con el GAP como excusa: el ordenamiento que prefigura el GAP de fondo enciclopedista, da un salto cualitativo y se aleja de las formas más estandarizadas de “colecciones de arte” para permitirnos *entrar* a los museos más importantes del mundo.

La estructura virtual del GAP queda comprendida con una serie de características que intentaremos puntualizar brevemente:

- Propicia la circulación de información sin que el sujeto pueda hacer experiencia de “su visita virtual al museo”. Puede, eso sí, a través del botón *share*, compartir las obras que el visitó, y armar “sus propias colecciones”.
 - Establece, como todo dispositivo, las condiciones de posibilidad de

su uso. Esto es, un conjunto de reglas que estructuran los usos posibles: X cantidad de caracteres, prefijada, para “contar” algo, ciertos desplazamientos posibles, determinadas vistas, un zoom permitido, fuentes precisas, una distancia específica, etc. A toda esta estructura deberíamos sumarle la premisa inicial: “he aquí los museos más importantes”, presente desde el minuto cero en la plataforma.

- Por lo dicho anteriormente, delimita las condiciones de posibilidad de la experiencia.

- Se inscribe dentro de la lógica del espectador-turista que describe Agamben

- Es consecuente con la idea de disponibilidad presente en los discursos de las nuevas tecnologías: “todo al alcance de un clic”, “recuérdelo todo”, “todo lo que necesita saber sobre...”. El usuario sólo debe saber *usar*, saber buscar. Esas serían sus principales competencias. No tiene nada que contar o que acumular, porque cuando necesite decir algo o mostrar algo sabrá que todo estará ahí siempre, disponible: desde un álbum de fotos, una imagen, una noticia, hasta una colección de arte, etc.

El contenido informacional prima en el GAP, y por eso podríamos pensar en caracterizarlo preliminarmente como un *dispositivo informante*, pero al mismo tiempo prefigura el horizonte de posibilidad de la experiencia: opera como una simulación (del estar-ahí en el museo) y genera una reproductibilidad técnica no sólo de las obras de arte (que a estas alturas de la reproductibilidad técnica ya no genera demasiado revuelo) sino de la experiencia. Excluye toda posibilidad de apropiación, toda posibilidad de transformar en narración o relato la información contenida en él: al establecer las condiciones de posibilidad de la experiencia las hace extensibles a otras áreas del campo social.

La idea de interactividad que promueven las nuevas tecnologías y que tienen en internet su mayor aliado, nos hablan de un sujeto “activo” en la recepción, que incluso se puede convertir en emisor, con sólo proponérselo. Sin embargo, como comprueba Lyotard, “la búsqueda de una actividad o “interactividad”, al contrario constituye la prueba de que haría falta más intervención, y que por lo tanto hemos terminado con el sentimiento estético”. Si bien no es nuestra intención reparar en demasía en esta pérdida de la experiencia estética, no podemos dejar de reconocer que el GAP, como dispositivo de reproducción de la experiencia museo, pone en jaque la experiencia estética.

¿Qué ocurre entonces con el dispositivo? ¿Qué posibilidad de acción nos otorga? Es mera reacción?

Siguiendo sus lineamientos, en el artículo “Algo así como: “comunicación...sin comunicación”, Lyotard establece una diferencia sustancial entre la acción y la reacción. La computadora que nos invita a *jugar, o viajar, visitar*, pero el punto de valoración radica en que el receptor/usuario manifieste su capacidad de iniciativa. Pero, “accionar en el sentido de esta actividad tan buscada no es de hecho más que reaccionar, repetir, en el mejor de los casos adaptarse febrilmente a un juego ya dado o instalado”.

Así queda configurado un dispositivo como el GAP. ¿A qué responde? ¿Qué modelo lo sustenta? Decimos que es un dispositivo informante porque su lógica permite mera transmisión de datos. Acumulación de sentido, sin anclaje. Esta particularidad del dispositivo radica en la conformación de una semiosis virtual ilimitada, en la cual ya no se produce una retroalimentación entre contenidos sino entre medios.

Para ejemplificar qué queremos decir con esta semiosis virtual de medios, podemos mencionar brevemente el caso de Storify. Se trata de una herramienta que permite “narrar” los

acontecimientos mediante la recopilación de información en diversos sitios como Twitter, Facebook, YouTube, Flickr. De esta manera, la semiosis que se entabla entre medios, permite armar una selección de fuentes en torno a un acontecimiento: la narración no es más que la edición por el dispositivo de fragmentos aislados de otros dispositivos. La velocidad de la información adopta la lógica del dispositivo y sólo nos permite hacer algo con lo que nos permiten hacer.

Sujetos y dispositivos: Museificación del mundo

Hablamos de dispositivos, de información, de semiosis medial, pero quizá deberíamos preguntarnos ahora qué pasa con el sujeto que utiliza el GAP. ¿Qué sujeto de la experiencia subyace? ¿Qué especificidades posee esta plataforma virtual para aquel que la *usa*?

Siguiendo a Agamben, Flavia Costa define este fenómeno como un “proceso de conversión del mundo en un espectáculo cuya principal función consiste en regular los usos sociales de lo existente y crear un espacio separado donde se captura la posibilidad de hacer (nuevas) cosas con las cosas”. El mundo entero, quizá, se ha convertido en un museo pasible de ser contemplado por turistas-espectadores que visitan su vida. Por eso, se hace inevitable pensar que en definitiva, se trata de pensar qué condiciones de posibilidad de tener experiencia en el mundo contemporáneo:

“Museo no designa aquí un lugar o un espacio físico, determinado sino la dimensión separada en la cual se transfiere aquello que en un momento era percibido como verdadero y decisivo, pero ya no lo es más.”

Esta imposibilidad de tener experiencia, característica de la museificación, no es absoluta. Muy por el contrario, no es que en efecto ya no existan experiencias, sino que estas tienen lugar fuera del hombre. El alivio que los hombres sienten ante dicho desplazamiento, se observa cuando la mayoría se niega a adquirir una experiencia porque prefiere que la experiencia sea capturada por una cámara digital.

Esta lógica, impregna así, una a una las potencias espirituales exhibiendo que la separación es el rasgo distintivo de esta fase del capitalismo. Espectáculo, museo y consumo son los rasgos comunes de una misma imposibilidad de usar. Como advierte Flavia Costa lo que no puede ser usado (porque está construido técnicamente como mercancía) es consignado al consumo, a la exhibición espectacular o absorbido por la semiosis medial que mencionábamos anteriormente.

Este proceso transnacional, museificador, que en este trabajo tiene al GAP como protagonista, no es en ninguna medida absoluto. Requiere, no obstante, ser advertido. Es tarea de los sujetos intentar arrancarle a los dispositivos nuevos usos posibles, no capturados aún. En palabras de Agamben, *profanar*. Una estrategia capaz de imaginar usos libres, no regulados, que nos permitan tener experiencias.

El usuario del GAP

Intentaremos aproximarnos a la noción de sujeto de la experiencia en tanto usuario del dispositivo GAP a partir de considerar la figura del consumidor, del espectador y del usuario mismo como sujetos de la comunicación para intentar dar cuenta del sujeto de la experiencia. No pretendemos exponer estas figuras como tres sujetos históricos que

acompañarían distintos momentos del desarrollo de la técnica y los dispositivos asociados a ella. Más bien quisiéramos delimitar tres recortes que nos permitan precisar qué sujeto prefigura cada dispositivo y qué relación social específica se espera de él.

Cuando pensamos el consumidor, nos referimos al sujeto de la comunicación de masas, indiscernible de ésta, cooptado por los medios masivos de comunicación tradicionales, caracterizados como medios de difusión unidireccional atomizada. La figura del espectador, por otra parte, nos permite hacer foco en la relación espectacular del sujeto con la producción cultural, no para entenderla como un modo de darse de los procesos comunicacionales sino como una lógica que desborda la comunicación y se vuelve omnipresente en todas las esferas de lo social. Cuando Guy Debord refiere a la espectacularización de lo social plantea que el espectáculo no es un conjunto de imágenes (podríamos decir, frente a un sujeto espectador), sino “una relación social entre personas mediatizada por imágenes”. Aquí no se trata ya de pensar qué uso se hace de un producto cultural determinado, sino que el foco se traslada al espectáculo como una forma de lo social que desborda la producción de bienes culturales llegando hacia otras órbitas de la estructura social.

Ahora bien, en dispositivos como el GAP, pareciera que el sujeto se asemeja a lo que desde el marketing se llama el *prosumidor*: una figura que supuestamente desdibujaría la metáfora del emisor-receptor para convertirse en un mix de ambas. Pero este usuario que transita el GAP, no es ya un sujeto de la comunicación sino quizá una pluralidad de subjetividades emergentes, un nómada que habita temporalmente los distintos dispositivos (y sus universos de sentido). Frente a la casi infinita disponibilidad de contenidos homogéneamente dispuestos para ser consultados y “utilizados” por el usuario, asistimos a una transformación de los modos de la donación/apropiación del sentido, pues éste no se encuentra ya en la trayectoria narrativa sino en una dispersión superficial, donde se privilegia la comunicación sobre la expresión, y desde donde ya no puede esperarse una lectura posible, que privilegie un recorrido (espacial, temporal) por sobre otro, sino una dispersión donde el usuario mismo es un hipervínculo más a otro dispositivo. Este carácter de hipervínculo del usuario es en parte lo que refuerza su carácter nómada: un sujeto de la comunicación que remite siempre a otra cosa, cuya *episteme* se encuentra siempre en otro lugar; un sujeto que no está atravesado ya por un relato, por una narración desde la cual pueda ser sujeto de experiencia, desde la cual se pueda *tener* experiencia.

El sujeto de la experiencia

A propósito de la distinción entre narración e información, Benjamin señala en el ensayo *Sobre algunos temas en Baudelaire* que “si la prensa se propusiese proceder de tal forma que el lector pudiera apropiarse de sus informaciones como partes de su experiencia, no alcanzaría de ninguna forma su objetivo. Pero su objetivo es justamente el opuesto, y lo alcanza. Su propósito consiste en excluir rigurosamente los acontecimientos del ámbito en el cual podrían obrar sobre la experiencia del lector. Los principios de la información periodística (novedad, brevedad, inteligibilidad y, sobre todo, la falta de toda conexión entre las noticias aisladas), contribuyen a dicho defecto tanto como la compaginación y el estilo lingüístico...Ningún lector tiene fácilmente algo ya de sí para contar al prójimo...en la sustitución del antiguo relato por la información, y de la información por la “sensación” se refleja la atrofia progresiva de la experiencia”.

Esta sustitución del relato por la información y luego por la sensación, se vincula a otro

gran texto de Benjamin, *El Narrador*, en el que Benjamin rastrea el origen de la crisis de la capacidad de narrar, es decir, de transmitir experiencias. En el texto, Benjamin describe al narrador como aquel que puede encarnar el relato sobre sí, otorgarle una historia y un sentido, y reponer un uso vital al relato. En contraposición, emerge la figura del enunciador, que Benjamin sitúa en el origen de la novela (figura que se sustrae del tiempo histórico y vital). Podría decirse que este enunciador que separa la propia sensorialidad del acontecimiento informativo, y el que en definitiva ha perdido la capacidad de narrar, es una de los antecedentes enunciativos del GAP como dispositivo.

Consideraciones finales: el deber-ser de la experiencia

Atendemos, sin dudas, a una transformación de los dispositivos, y su potencia para disponer las condiciones de habitar los espacios. Atendemos en simultáneo a una transformación del sujeto y su relación con los dispositivos. Y es ésta transformación la que da cuenta de la historicidad de la percepción sensible, de la *episteme*, y de la capacidad de experimentar. El GAP es un caso en donde se pueden visualizar las nuevas características de los dispositivos y qué sujeto habilitan. El interés del caso del GAP en las producciones culturales nos permite entender las transformaciones más generales en las que están inmersas las transformaciones en el campo de la industria cultural. Porque consideramos que, el corrimiento de la reproductibilidad técnica de la obra de arte a la reproductibilidad técnica de la experiencia del estar-ahí, frente a la obra, es una reconfiguración de los dispositivos que, en este caso atañen a la producción cultural, pero que dan cuenta de la reconfiguración de otros dispositivos en el campo social. De ningún modo consideramos el GAP como una metáfora que sucede temporalmente a los dispositivos disciplinarios foucaultianos, sino que, por el contrario, los mecanismos de poder adquieren nuevas formas y es preciso interrogarlas en todas sus manifestaciones. En este punto quedan aún bastas cuestiones por preguntar. Porque tal vez podríamos pensar que la pobreza de la experiencia contemporánea se deba a una situación coyuntural en la que nos vemos privados de la posibilidad de experimentar algo que este ahí, posible de ser experimentado, por un cuerpo capaz de encarnarlo. ¿Pero no es acaso la imposibilidad de concebir siquiera una experiencia otra la que nos aleja de su posible realización? ¿Por qué la experiencia empobrecida se ha transformado en un valor de uso socialmente aceptado o hasta deseado? ¿Cuál es el motivo de tal predilección?

Esta necesidad de pensar el dispositivo, nos obliga retomar a Benjamin una vez más: "...lo que caracteriza al cine no es sólo la manera en que el hombre se presenta ante el aparato que captura la imagen, es también el modo en que él se representa, gracias al aparato, el mundo circundante". De la misma manera, lo que hace al análisis del GAP, trasciende toda descripción que hagamos de la plataforma virtual porque en definitiva, intentamos pensar esta capacidad formadora de la experiencia que mencionábamos anteriormente, que habilita cada dispositivo y delimita lo experimentable. Tal es el objetivo de nuestro estudio a la hora de analizar estos dispositivos.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Agamben, G., “Elogio de la Profanación”, en *Profanaciones*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2005.
- “¿Qué es un dispositivo?”, Conferencia en la UNLP, 12/10/05 en <http://interfacesypantallas.files.wordpress.com/2008/02/agamben-dispositivo3.pdf> (última visita: 1 de agosto de 2011)
- Costa, Flavia. La transnacional museística o de cómo hemos dejado de hacer cosas con las cosas, *Actas de las Jornadas Nacionales de Investigadores de Comunicación*, San Juan, octubre de 2006, publicación digital, ISSN 1515-6362.
 - Benjamin, Walter, “Sobre algunos temas en Baudelaire”, *Ensayos escogidos*, Sur, 1967.
- “El narrador” *Textos escogidos*, Ediciones Godot, Buenos Aires, 2010
- “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica” *Textos escogidos*, Ediciones Godot, Buenos Aires, 2010.
- Lyotard, J.F., “Algo así como: “comunicación... sin comunicación””y “Reescribir la modernidad” en *Lo inhumano (charlas sobre el tiempo)*, Editorial Manantial, Buenos Aires, 1998.