

---

Creatividad y discursos hipermedia / Verónica Perales  
Blanco (Ed).-- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de  
publicaciones, 2012.

248 p.-- (Editum Media)

I.S.B.N.: 978-84-15463-44-3

Creatividad.

Análisis del discurso.

Comunicación audiovisual.

Perales Blanco, Verónica

Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

159.95

791

81'42

---

1ª Edición, 2012

*Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente,  
y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la  
reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por proce-  
dimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación  
magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica  
permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización  
por escrito de los propietarios del copyright.*

© Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2012



ISBN: 978-84-15463-44-3

Depósito Legal MU-1038-2012

*Impreso en España - Printed in Spain*

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Murcia  
C/ Actor Isidoro Máiquez 9. 30007 MURCIA

Quiero agradecer la colaboración de tod@s l@s autor@s que participan en esta obra, no sólo por su texto, sino por su apoyo y ayuda cuando los he necesitado. A Celia Gradín por su trabajo de traducción y a Catarina Gomes Pestana por las revisiones de última hora. En particular, me gustaría agradecer a José Antonio Gómez Hernández que supo ver -más allá que yo-, la estructura del libro enriqueciendo el sentido y también a Fred Adam, por poner imagen a esa estructura.

# Índice

<b>Introducción:</b>	
Creatividad y discursos hipermedia <i>Verónica Perales Blanco</i>	11
<b>1ª Parte:</b>	
<b>La evolución de las narrativas en el contexto hipermedia</b>	
Narrativa Hipermedia y Transmedia <i>Isidro Moreno</i>	21
La narrativa navegable <i>Baruch Gotlieb</i>	41
Lo ausente: notas sobre la movilidad conceptual de los dispositivos narrativos <i>Vítor Magalhães</i>	59
La experimentación estética: público y artista en las instalaciones <i>Samuel Bianchini</i>	81
Cambios en la concepción del espacio arquitectónico en el contexto digital <i>Stany Cambot</i>	101
Arte, Tecnología y Compromiso Medioambiental <i>Verónica Perales Blanco</i>	117
<b>2ª parte:</b>	
<b>Herramientas hipermedia y práctica artística</b>	
La experiencia de los límites: una aproximación al término de videoarte <i>Pedro Ortuño Mengual</i>	135
El streaming de vídeo como forma de creación y difusión de discursos <i>Lucía Egaña</i>	149

Herramientas sociales en la Web y producción artística <i>Clarissa González</i>	167
Creación de videojuegos en la enseñanza de las Bellas Artes <i>Eva Perandones, Silvia Nuere y Judit García</i>	201
Herramientas de geolocalización en las prácticas artísticas contemporáneas <i>Fred Adam</i>	223
<b>Reflexiones finales</b> <i>Verónica Perales Blanco</i>	243

# Cambios en la concepción del espacio arquitectónico en el contexto digital<sup>1</sup>

**Stany Cambot<sup>2</sup>**

*Colectivo artístico Echelle Inconnue*

Traducción: Verónica Perales Blanco

---

## 0. EL ESPACIO QUE YA NO ES LO QUE ERA

El plástico de la mesa del bar sobre la que estoy escribiendo, no imita más que a duras penas el mármol de su ancestro, a parte de eso, nada ha cambiado en esta plaza de pueblo a los pies de los Pirineos a unas cuantas leguas del pueblo natal donde, hasta hace muy poco, las comunicaciones telefónicas parecían depender exclusivamente de la meteorología. Decorado inmutable, del torbellino de hojas de platanero a finales de verano hasta el tipo visiblemente borracho con boina tradicional enfundada que apunta con dificultad a la puerta de la iglesia. Mi vecino de mesa lee *Historia mágica del camino de compostela*, un peregrino español. En frente, un cartel municipal informa de aquello que nunca debería faltar, curiosidades y patrimonio turístico. Él se desinteresa, saca de su bolsa un teléfono portátil y se dispone a revisar su itinerario turístico en una aplicación de GPS. Nada ha cambiado, salvo quizás, lo principal: su teléfono, mi ordenador portátil y todo el cambio que ellos conllevan en cuanto a nuestra relación con el espacio. Más tarde la televisión me explicará que la maravillosa tecnología que ha permitido la revolución 2.0 a través de *Twitter*, *Facebook* y demás accesorios, debería

---

1 El título original de este ensayo es: *L'espace n'est plus ce qu'il était.*

2 Desde 1998 la estructura de producción de los trabajos del arquitecto Stany Cambot está en permanente colaboración con un productor, Christophe Hubert y un informático, Pierre Commenge; los equipos puntuales (asistentes, decoradores, técnicos de sonido...) se han constituido dependiendo de las necesidades de los proyectos.

sin duda estar controlada en Túnez -entiéndase prohibida-, cuando está siendo utilizada por otros insurgentes en territorio británico. Nada demasiado original a fin de cuentas, sólo clichés que nunca cambian y el complot de las fuerzas oscuras digitales que parece complicar, más que otra cosa.

Nosotros, *Echelle Inconnue*, nacimos en 1998 con las tecnologías digitales, o más bien, con un ordenador recién adquirido que nos permitió, además de hacer gestión administrativa, revistas y carteles y después rápidamente, sitios web. Así que hemos nacido tanto con la tecnología digital como con los mitos y desilusiones de la misma. Incluso si desde el principio intentamos aprehenderla desde el cuestionamiento, conviene confesar que hemos creído en sus utopías, como esa de la web vínculo inter-individual y universal, capaz de llevarnos al diálogo con el otro. Así lo creía el pastor neozelandés por ejemplo, antes de darse cuenta de que conectado no encontraba más que a los de siempre, que nada, o casi nada cambiaba, que esta tecnología no cambiaba radicalmente las relaciones sociales concretas. Hemos intentado aproximarnos a la web como un espacio a estudiar, un territorio por inventar, un espacio por construir junto a los desfavorecidos. Tentados de poner en cuestión lo poco que conocemos de la tecnología, a base de utilizarla. Una sucesión de pequeños logros y grandes desconciertos: la web no es un territorio, la llamada “revolución 2.0” que sin duda hace el espacio y la expresión más accesible, constriñe, sustituyendo las barreras y la propiedad de interfaces por otro tipo de forma de posesión con más o menos limitaciones sobre los contenidos “¿qué hacen con mis datos de *Facebook*?”, reestablece la separación entre el especialista de información y el no especialista, y esto se extiende incluso a los coleccionistas como *Google* o agregadores de contenido.

Hemos visto la reaparición de barreras en un espacio que pensamos que no tiene límites. Hemos asistido, por la modificación del mercado, a una cierta modificación de valores, la información, los datos que devienen el centro de una “nueva economía” a menos que sea una tentación natural del capitalismo la de transformar en mercancía hasta el aire que respiramos.

No es entonces ni como un mercado, ni como la promesa de nuevas posibilidades, ni tampoco como una industria o disciplina que concebimos la creación digital, sino como una línea transversal a la que hemos infiltrado todos los ámbitos de la vida cotidiana (hasta la clandestinidad de lo cotidiano) y, en particular, el espacio del hombre y de la ciudad. Nuestro trabajo se rige y toma como centro cuestiones de la ciudad, del espacio, es por lo tanto ante todo respuesta de nuestra relación con el espacio y como espacio mismo es como entendemos la tecnología. Lo entendemos como un medio (ambiente) inesquivable que debemos examinar para estudiar el impacto, la historia, desviándolo y previendo aplicaciones posibles a favor de nuestro programa: “Combatir con la ciudad que nos gustaría y no figura en el catastro, la ciudad que sí que figura”. En suma y en primer lugar, salir, tratar de pensar la tecnología para evitar ser pensados por ella.

## **1. UNA NUEVA CAPA PLANEA SOBRE LA CIUDAD: DIGITAL**

Para Guy Ernest Debord, el urbanismo sería la toma de posesión del medio ambiente natural y humano por el capitalismo que, desarrollándose lógicamente en dominación absoluta, puede y debe ahora rehacer todo el espacio como decorado propio. Este análisis correcto, por otra parte compartido, no debe cegarnos e impedirnos ver las mutaciones del ejercicio mismo de fabricación de la ciudad. Intentando por ende, con diversos grados de éxito, fagocitar la propia declaración o los profundos cambios derivados de la multiplicación y omnipresencia de las redes y tecnologías en la ciudad, así como su diálogo con los espacios íntimos, a menos que se trate de contaminación.

Una crispación o fijación absoluta en torno a la cuestión del espacio urbano se convierte entonces en una forma cómoda de evitar el blanco con las mejores intenciones. Los cambios en el arte de la construcción no se detienen en los años cincuenta y formas aún más perversas de continuación del ejercicio de la dominación en las ciudades tratan de emerger. Asociando a los menos motivados de entre nosotros.

El enfoque sobre el habitante, sobre el espacio de las calles, la búsqueda de diálogo o negociación con las instituciones tiende a poner en el olvido los nuevos desafíos espaciales o más bien la multiplicidad de dimensiones de la ciudad contemporánea.

El capitalismo (como probablemente cualquier otro cambio profundo del modo de organización y producción de las sociedades) ha cambiado nuestra relación con el espacio, tratando de abolir la distancia y el espacio. Así, en el siglo XV, una simple carta de cambio<sup>3</sup> y el dinero depositado aquí, reaparecía allí, a cientos de kilómetros.

En el siglo XX, después de la Segunda Guerra Mundial y el desarrollo tecnológico generado por cualquier conflicto armado, se va a acelerar este proceso. El “allí” ya no tiene tanta necesidad de existir. En términos económicos, en primer lugar, es por eso que durante la revuelta de 1968, cuando algunos estudiantes propusieron tabicar la Bolsa de París (mimetizando sin duda los debates de los comuneros relativos al Monte de Piedad) otros opusieron la inutilidad de tal acción en el momento del télex<sup>4</sup>. Ahora, el enclave de la bolsa no es el lugar del capitalismo, sino un punto prescindible en la red de intercambio de capitales. La red sola (virtual en este caso) se ha convertido en el “lugar” de la economía.

Más allá de la economía son los mismos poderes los que tienden a virtualizarse. Así, desde los años cincuenta, asistimos a un desacoplamiento del espacio de la ciudad y del espacio del poder. El poder político, económico, se ha vectorizado de forma gradual en el ámbito de la comunicación. El poder -o ejercicio policial mismo-, utiliza redes de vigilancia por vídeo, pronto sin dudas y gracias a Thales las modelizaciones digitales del espacio urbano permitirán hacer un seguimiento de un individuo a distancia, *joystick* en la mano. La ciudad, en el sentido tradicional del término es cada vez menos sede del poder, es únicamente el espacio en el que éste opera. La ciudad está ahora tanto en el espacio físico como en el discurso que ella misma produce. Está tanto dentro de sus muros como en sus re-

---

<sup>3</sup> Escrito por el que una persona demanda el pago de una deuda a su deudor. (nota de la editora y traductora)

<sup>4</sup> Sistema telegráfico que precedió al fax. (ídem)



des de vídeo vigilancia. Es a través de estos dispositivos que mejor puede observarse la nueva realidad urbana. La ciudad ya no es el lugar de los ciudadanos regidos por el estado, es la yuxtaposición y la interconexión de espacios, cuyo uso está sujeto a reglamentos internos de múltiples instituciones.

Estas interconexiones de la ciudad y los vectores o canales de comunicación hacen imposible pensar y cuestionar la práctica tradicional de la arquitectura o el urbanismo. Sin embargo, en las prácticas artísticas en el medio urbano, la ciudad todavía parece entenderse como hecha de calles y paredes. Es pensada como la ciudad de ayer. La fascinación de los artistas por los espacios públicos parece que les hace descuidar su intervención en las diferentes esferas. Considerando únicamente la calle, el lugar y los habitantes, estas prácticas corren el riesgo de caer en la “folclorización”. Además, la identificación, seguida del intento de la esfera del arte contemporáneo de aprehender el activismo digital, tiende a esterilizar por autocontrol, a los hackers y sus prácticas.

Preguntarse acerca de estas nuevas realidades, estos nuevos espacios y su interconexión es ante todo examinar y hacer visibles los mecanismos de los poderes. Es en suma, entrar en el discurso político, operar de nuevo en sus lugares, a riesgo de alterar significativamente las interconexiones, reconquistando una cierta soberanía.

En el contexto de estas “revoluciones” tecnológicas, una oportunidad particular parece disponible, y es que por primera vez en mucho tiempo y probablemente como resultado de la casualidad, la tecnología que tenemos al alcance nos permite comprender la tecnología misma, crear software libre y hoy, incluso, hasta el propio hardware.

Parafraseando a Mao (nosotros nos pensamos como insurgentes, entendiéndolo al igual que otros, la insurrección como principio estético y combativo de sublevación) si el guerrillero está en la ciudad como pez en el agua, debemos pensar que la tecnología se ha convertido también en nuestro agua. No hay forma real de escapar. La santa abstinencia de los puros que desean preservarse del “complot tecnológico” acaba con el tiempo volviéndose contra nosotros. Por

lo tanto, la no utilización del teléfono móvil o la eliminación de la batería para escapar de la localización o la escucha de conversaciones, han sido utilizadas recientemente como carga en juicios “anti-terroristas”. Así que, escapar del control (o por lo menos intentarlo) supone hoy señalarse descaradamente ante los dispositivos de control digitales.

Retomemos de nuevo la mano de Mao y si como él, deseamos nadar en la ciudad como haría un pez en el agua, tendremos que aprender a nadar también en el espacio digital. Y al igual que hace falta testear cualquier barricada también debemos pensar la tecnología al tiempo que la usamos.

## 2. SOBRE LA TECNOLOGÍA MÓVIL

La exortación se pone en marcha: las ciudades han de convertirse en metrópolis y las personas desplazarse para trabajar, para entretenerse, para usar las mismas tecnologías, sin embargo, otras formas de “vida móvil”, ya condenadas a la periferia, son criminalizadas cada vez más por un arsenal de nuevas leyes. Por un lado entonces, la movilidad es elogiada por la prensa, la economía, el *marketing*, la movilidad del contexto inter-metropolitano (incluido el concepto de inter-nacional, los “hubs”<sup>5</sup> aéreos conectando indistintamente las ciudades en red de todo el mundo tendiendo a la homogeneidad) en pocas palabras, con sus accesorios, sus fetiches (teléfono, ordenador portátil...) que, hasta hace poco, parecían reservados o exclusivos; del otro lado, la movilidad odiada de hoy o de ayer, los nómadas, los marineros, los viajeros.

Fetiches y accesorios mientras tanto se extienden, se propagan. Los mini ordenadores en los que se han convertido los teléfonos móviles vienen poco a poco a llenar los bolsillos. La tecnología cambia para siempre nuestra relación con el otro y con el espacio. Todavía hace quince años nos sorprendíamos a captar en algún medio de transporte fragmentos de conversaciones que anteriormente estaban reservadas al espacio íntimo. Desde el bolsillo de la burguesía

---

<sup>5</sup> Dispositivo para compartir una red de datos o de puertos USB de un ordenador (nota de la editora y traductora)

metropolitana el teléfono móvil se extiende, como una mancha de aceite, transportando y difundiendo con él parte de su código (no estamos hablando aquí de aplicaciones integradas para hacer simplemente un seguimiento del estado de la bolsa, sino también una cierta idea del mundo, un modelo social y de cómo utilizar el medio ambiente).

Por lo tanto, al menos en parte, sin ver el por qué de la absurda trama global, la tecnología tiende a pensarnos.

Es en este tiempo de transición impuesto por la economía que debemos trabajar, comprender, escuchar, entender la tecnología. Para ser capaces de contrarrestar los valores o el modelo de vida, de ciudad, de espacio que parece vehicular e imponer. Un momento de algún modo solitario para aquellos que desearían compartir este conocimiento con los pobres o, menos ricos o aquellos que tendrán más tarde este tipo de tecnología. Trabajar en este incómodo “demasiado pronto / demasiado tarde” de la actualidad digital. Intervenir antes de que el uso en sí se generalice, con la posibilidad de influir en la aplicación, o mejor aún, de liberarla.

### **3. EL MÓVIL, HERRAMIENTA POTENCIAL DE VENGANZA PATRIMONIAL**

Los situacionistas señalaron con razón la desaparición de la calle (en el trabajo de los proyectos urbanos modernos y del *Equipo X*) como un intento de contención de los individuos y como privación del espacio para el complot y la insurrección. Ante la incapacidad de aplicar este modelo a todo el espacio urbano, en particular a esos tradicionales de la burguesía, las instituciones han encontrado lugar para la experimentación arquitectural y urbana, en un nuevo modelo periférico de la ciudad, el de los centros comerciales. Un simulacro del espacio público, retomando la cápsula cerrada (como en el acuario) los arquetipos de la ciudad de papá: el banco, parque infantil, la plaza, el conjunto de fachadas alineadas sin fin de los establecimientos custodiados por policías privados con ayuda de cámaras y sensores.

Mientras que la fábrica fue el modelo último de la ciudad moderna, el centro comercial es el de la ciudad contemporánea.

La re-sectorización en tres campos de la política urbana es ahora representativa de la gestión territorial. Por un lado, los grandes proyectos de infraestructura, por otro, la gestión de los “pobres” y “lo peligroso”, espectacularizando la utopía del pueblo; finalmente, la gestión del valor del patrimonio. La recalificación patrimonial de los espacios que se han convertido en el escenario natural del negocio.

Estos tres campos de interacción aparentemente disociados, en realidad dialogan y no constituyen más que un travestismo de la nueva gestión fiscal de piedras y rutas por algunos individuos. Pueden llegar a producirse encuentros, especialmente a causa de programas de gran envergadura (a veces financiados por Europa), como por ejemplo el FISAC<sup>6</sup>, que propone transformar los centros urbanos de ciudades europeas en mercados al aire libre. La aparición de nuevos términos como “patrimonio inmaterial” o “patrimonio integrado”, de los que la generosidad y buena fe de sus seguidores no ponemos en duda, no constituyen un resultado.

La patrimonialización masiva de nuestros espacios, hasta las zonas más remotas u odiadas (como conjuntos de viviendas), constituye además de una designación de validez, la llegada de nuevas reglas urbanas de prioridad (el objeto patrimonial, por su perímetro sagrado deviene y dicta la norma de lo que se construye alrededor), se erige en contra de la historia. Es un derecho de herencia, la elección por parte del patriarca de prohibir la constitución de cada uno de nosotros en figura histórica, normalizando y borrando la huella de los conflictos que podríamos reclamar.

De otro lado, por su carácter evidente y sus procedimientos, a menudo con la terminología del rescate, el patrimonio –como acción cultural- se convierte en una poderosa herramienta de gestión y control urbano. Aparta de su lado a los individuos y comunidades considerados indignos de llevar la historia que el patrimonio cuenta.

---

<sup>6</sup> FISAC: Fonds d'intervention pour les services, l'artisanat et le commerce.

Así, en el centro de la ciudad de Budapest, los programas urbanos europeos comienzan la rehabilitación del antiguo gueto judío convertido en gueto gitano. Esta campaña provocó el desplazamiento de los rumanos a los llamados “pueblos ghetto”, por ejemplo antiguos pueblos mineros abandonados, a más de setenta kilómetros de cualquier centro urbano, exentos de los poderes públicos de los servicios etc. Convendría detallar el cinismo de los nuevos programas de re-ubicación de viviendas o rehabilitación que desembocan aquí como en otras partes de Francia, con los fondos europeos mismos, en la deportación.

Es en estas posibles aplicaciones de “patrimonio” o “anti-patrimonio”, que hemos utilizado las tecnologías vinculadas a la telefonía móvil, en campañas (en el sentido militar) de (re)titulación del espacio urbano, en primer lugar mediante la creación de prototipos de marcas o clavos de agrimensor, un nuevo tipo de grabado que simula antiguas señalizaciones topográficas en dos dimensiones (código QR) o código de barras susceptible de decodificación con la cámara del teléfono móvil, dando acceso a archivos de audio o vídeo; después, utilizando el GPS para “alojar” en los lugares dados historias silenciadas, invisibles o borradas.

Hasta el 2006, nuestro trabajo consistía esencialmente en representar la ciudad desde sus márgenes y su “no representado” (con los marginados y excluidos de las representaciones urbanas mismas), tuvo su expresión pública en el contexto de “maniobras” en el espacio urbano. Al igual que los demás, aprendemos la lección a base de observar: la ciudad parece inexorablemente cubierta de una capa antiadherente y resistente a las manchas. Por ello, la vida de un cartel pegado en la pared en la década del 80 giraba en torno a varias semanas o meses, mientras que su esperanza de vida a finales de los 90 años se limitaba a unos pocos días o incluso horas. Para llevar la voz en la ciudad, ha sido necesario involucrar nuestros propios cuerpos en el espacio urbano.

El 11 de septiembre de 2001 y el advenimiento de la cruzada mundial contra el terrorismo dieron un nuevo golpe a las posibilidades de expresión en el espacio público. El cuerpo mismo de la perso-

na en la ciudad parecía encarnar el problema. La re-creación del “enemigo interno” hizo entrar a nuestros países y ciudades en una gestión heredada de lucha contra la insurgencia; una barrera más franqueada con diferentes grados de dureza en función de los espacios geopolíticos, en la guerra de poderes contra el pueblo. De la reactivación o la optimización de las leyes contra las reuniones espontáneas a la vigilancia militar de los edificios públicos o los nodos de transporte, era evidente que algo había cambiado en la ciudad y que la intervención “salvaje” en el espacio urbano para transmitir el término “contra” era cada vez más limitado. En última instancia, Internet, tal y como lo concebimos (y a pesar de su peaje obligatorio para entrar) era la imagen que más se parecía al espacio público o el espacio más cercano a él. Recuperar los medios de comunicación de la ciudad a través y por internet, se convirtió en el modo más eficiente, económico y menos arriesgado para dar el golpe.

Así, en 2001 el intento tres veces fallido de presentar en el espacio público un proyecto realizado con personas “sin techo” en torno al libro *Utopía* de Tomás Moro<sup>7</sup>: “¿Qué oveja os ha cazado y os devora?”, que consistía en el análisis de los primeros interesados de las razones de su exclusión, dió lugar a una campaña de mistificación anunciando durante varias semanas, a través de la prensa, la sustitución de los emblemas de la ciudad (una oveja que lleva una bandera) por otros nuevos equipados con sistemas de difusión sonora que respresentan y difunden la voz de los “sin techo”. Es de este modo, el uso combinado de prensa escrita y radiofónica apoyado con la creación de sitios web y campañas de spam, los que permitían la lectura de esta obra a la escala de la ciudad. Oponiendo al patrimonio oficial las historias confiscadas.

Mientras que la expresión monumental, reservada a los ganadores de la historia, nos ha sido vetada durante mucho tiempo, la tecnología móvil, parece abrirnos la posibilidad de creación de monumentos difusos y contradictorios, oportunos para portar la representa-

---

<sup>7</sup> MORE, Thomas (1516): *L'Utopie*. (Traduction : Victor Stouvenel, 1842). Accesible en francés: <http://fr.wikisource.org/wiki/L%E2%80%99Utopie> (revisado 11/10/2011)

ción simbólica necesaria de nuestras aspiraciones urbanas, políticas, artísticas: la polifonía batraciense de la pesadilla de Hobbes<sup>8</sup> “las marismas donde las ranas croan” que llamaremos anarquía.

Es ante todo en el contexto de un proyecto -“Smala”-, que trataba de revelar y hacer emerger “el algerianismo” de una ciudad del suroeste de Francia: Pau, que la necesidad de utilizar la tecnología móvil para crear un monumento difuso o viral, se ha impuesto. Un monumento para llevar en el bolsillo. Es la capacidad de “aumentar” la ciudad, de subtítularla de forma más perenne de lo que lo hacemos al intervenir físicamente, de actualizarla, la que nos interesa.

Mientras que la primera exposición en el marco de este proyecto, fue saqueada por un grupúsculo de extrema derecha y los políticos y parte de los agentes culturales negaron la presencia argelina en la ciudad (catalogándola por conveniencia como anecdótica), el trabajo nos llevó a descubrir que la ciudad, de forma invisible, exudaba Argelia. Los nombres de las calles, del estadio, su prisión, su cuartel murmurando todavía la historia del conflicto iniciado en el siglo XIX con Argelia. Historia asesinada y sin embargo... Una de las principales calles de la ciudad lleva el nombre de un general francés del ejército de África, su estatua se impone frente al Museo de Bellas Artes, en su base se lee “Bosquet, pacificador de la Cabilia”. Por pacificación debemos entender las campañas de ahumamientos (los miembros de tribus recalcitrantes eran colocados en una cueva en cuya entrada se encendía fuego, se provocaba así su muerte por asfixia. Sólo unos pocos guardias armados eran necesarios para abatir a los candidatos para la evasión (ya podemos imaginar el triste logro en la economía de munición).

Aún más que para dar voz clara a aquellos con quienes habíamos trabajado durante tres años, se trataba también aquí de hacer una “actualización” en la historia de la ciudad, de su patrimonio. Crear un contra-monumento difuso, móvil, discreto y por lo tanto, insen-

---

8 Thomas Hobbes (1588-1679) a través de su obra mayor *Léviathan*, tuvo una influencia considerable en la filosofía política moderna. Conceptos como “el estado natural” que define en esta obra o “el contrato social” ha supuesto también una gran influencia en la aparición del liberalismo y el pensamiento económico liberal del Siglo XX, así como en el estudio de las relaciones internacionales y su corriente racionalista dominante: el realismo.

sible a los alborotos potenciales y sin embargo, susceptible de entrar en conflicto con las lógicas patrimoniales al uso que intentan imponernos algunos padres (pater) y que nosotros no queremos.

Este contra monumento es una serie de *piercings* urbanos, la instalación de códigos bidimensionales (QR code) grabados en clavos de agrimensor en el suelo, de-codificables a través de la cámara de un teléfono móvil y que dan acceso a contenidos de texto, audio o vídeo. Clavos plantados en la ciudad ofreciendo la lectura, visión o escucha, allí, la historia de la instalación de la primera mezquita, aquí, las condiciones reales de la detención del Emir Abd el Kader y su continuación en los muros del castillo de Pau, aquí además, el verdadero currículum vitae de nuestro pacificador de la Cabilia, o incluso las historias de las mujeres de ALN<sup>9</sup> encarceladas en la prisión.

Más allá de la “etiqueta” (tag), la tecnología nos permite articular un discurso político e histórico capaz de suplantar las historias oficiales, las mitologías, los reflejos en los que se miran los que ostentan el poder, para decirlo rápido y con Barthes, digamos la burguesía, se convierte en el diapasón cultural global y trata de rehacer el mundo a su imagen.

Esta instalación en la ciudad de Pau todavía no ha visto y puede que nunca verá la luz del día. La simple punción de la ciudad por una veintena de clavos de cuatro pulgadas de diámetro, es para los políticos obviamente un ultraje suficiente como para posponer la instalación. Fue en Rouen, que por primera vez, este dispositivo se puso en marcha, alargando un paseo urbano que daba, a través de la reproducción de vídeos en el teléfono móvil, la voz a los invisibles del río (marineros, viajeros, residentes en el mismo...).

Así que empezamos, con un pequeño equipo, este trabajo en torno a los códigos QR; los principales operadores franceses de telefonía móvil firmaron un pacto de no agresión comercial y eligieron al

---

9 Las mujeres de la Armada de Liberación Nacional algeriana (ALN), responsables de los atentados de bomba contra instituciones francesas en Algeria, fueron encarceladas después de ser condenadas a muerte en la prisión de Pau, donde iniciaron su movimiento contestario. Al considerarse prisioneras políticas solicitaban su traslado a territorio algeriano.



mismo tiempo el “Código de *Flash*”-*Flash code*- (modelo de pago, y no abierto como el *QR-Code*) como estándar nacional atribuyendo a *Orange* la comercialización de este sistema.

Durante la ejecución de este proyecto, los servicios municipales a cargo del patrocinio designaron un interlocutor evidente: *Orange*. La compañía estuvo antes de nada dispuesta, en su enorme generosidad, a ofrecernos lo que ya teníamos, pero que ellos habían tomado en costumbre cobrar: 6.000 euros por veinte códigos (flash code) y el alquiler a corto plazo de un pequeño espacio en su servidor para alojar nuestros vídeos. Su única condición: el abandono de los *QR-Codes* por su “estándar”. Ante nuestra negativa, la empresa insistió, dispuesta, si abandonábamos el código QR (accesible a todos y de forma gratuita) a abrirnos las puertas a su laboratorio para que pudiéramos conservar nuestro “avance tecnológico”. “Y por tanto hay que minimizar la importancia del *QR-Code*, ya saben lo que es para nosotros, un peldaño en el avance hacia las tecnologías sin contacto ¿lo comprenden?”. Así, la cueva de Alí Baba proponía abrirse para nosotros después de asegurar en diversas ocasiones (aunque tal vez no era más de una oración), que éramos más bien proveedores de contenidos.

Proveedor/contenido las palabras sueltas dicen mucho. A los que poseen la comunicación les importa poco quien posee el contenido (ya sea de carácter político o no), lo importante es controlar el canal, marcar la diferencia entre los propietarios de tuberías digitales y los responsables de llenarlas. La tecnología vale de por sí. Vale, ¡sí! Porque se ha convertido en poder. Tal como el papel que remplazó las monedas, las tecnologías de transmisión de la información (entre otros) se están convirtiendo poco a poco en un valor global. Más allá de ser el medio, la tecnología es hoy en día el oxígeno del capitalismo que se ha vuelto dependiente; al punto de que, ahora que cruzamos una de esas crisis cíclicas o descongestionamiento de la economía mundial, podríamos afirmar sin temor que la próxima crisis será sin duda una crisis de la comunicación y de los intercambios de información. Una caída o una crisis importante de alguno de los principales sustentos de este sector provocaría de hecho la asfixia.

Los múltiples contratos pasados con el gobierno, entre otros, valen en tanto que préstamos tóxicos. Hay que decir que estas empresas se dotan de medios, por ejemplo, *Orange* incluso publica un catálogo anual para los electos “prohibido para su difusión pública”. La lectura del sumario habla de todas las funciones de una comunidad: seguridad, medio ambiente, educación, etc, y a cada una, *Orange* ofrece una respuesta tecnológica.

Se trata de una cuestión política y económica, el gobierno francés en su gran préstamo muy liberal, no se equivoca cuando el responsable de la distribución de 35 millares y su equipo de treinta y cinco “super-bien informados” compuesto por altos funcionarios y cuadros privados lanzan una convocatoria de proyectos en torno a tecnologías sin contacto para la ciudad, suponiendo esbozar la Francia digital y biotecnológica verde de mañana. ¡El futuro! o por lo menos el agua en la que tendremos que aprender a nadar mañana.

Es de total urgencia, y además es posible para nosotros, retomar la tecnología. Si no podemos luchar contra la alienación a través de medios alienados, ejercer su libertad de expresión en los contextos que quieren imponerse hoy en día es equivalente a creer que se es libre rodeado de alambradas que dentro de poco podrían estar electrificadas. Lo sentimos, impulsado por el temor de una segunda Internet -sin límites de control o de espacio-, el sistema coloca las vallas para que la tecnología funcione como la ciudad: su transformación en un espacio multi-institucional en el que seremos únicamente usuarios sujetos a una sucesión de diferentes normas de procedimiento interno. Por lo tanto, las exortaciones o los argumentos en defensa de las libertades fundamentales y universales lanzadas en *Facebook* o *iPhone* podrían no ser más que o devenir, súplicas para el alivio de las reglas internas de la prisión desde la que gritan. Los revolucionarios de *Twitter* pueden estar tan atrapados por su proveedor de aplicación como los peludos<sup>10</sup> lo estuvieron de Lebel o Krupp<sup>11</sup>.

---

10 N de T. y E. De “Poilus”, apodo de los soldados franceses en la Primera Guerra Mundial.

11 Lebel, el inventor del fusil que lleva el mismo nombre, utilizado por la armada francesa durante la Primera Guerra Mundial. Krupp fue la sociedad alemana de fundición que hizo fortuna durante la esta misma guerra gracias a la fabricación e invención de armas y material bélico. La empresa se fusionó en 1997 con su vieja competencia Thyssen y formaron ThyssenKrupp AG.

Conviene destripar la maquinaria, compartir el conocimiento para poder ejercer el control y la elección colectivas sobre los modos de utilización. Destripar por lo tanto, en disección médica, para conocer el funcionamiento, pero también y quizás sobre todo, en disección política para hacer frente con más justicia a la alienación. Porque, es esta relación posiblemente alienante con la tecnología la que se ha apresurado a blandir un espantapájaros que no somos capaces de identificar.

Hoy, mientras tanto, *Orange* ha abandonado sus sueños de código cerrado y de pago.

## REFERENCIAS

- ADAM, Fred** (2010): "ECO ART GAMES: En el cruce de caminos entre la ecología, el arte y la lúdica. Un nuevo tipo de videojuegos que ayuda a la comprensión del desafío contemporáneo de la preservación de nuestro medio ambiente", en *Actas del I Congreso Internacional de Videojuegos*, publicadas en *Icono 14*, Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías, (p. 109-139).
- BOURRIAUD, Nicolas** (2009): *Radicante*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- FLANAGAN, Mary** (2010): "Creating Critical Play" en CATLOW, R.; GARRETT, M; MORGANA, C. : *Artist Re:Thinking Games*. Foundation for Art and Creative Technology, Londres.
- JUUL, Jesper** (2005): *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The Mit Press. Cambridge, Massachusetts.
- PERALES, Verónica; ADAM, Fred** (2007): "Mujer, Computadoras y Videojuegos", en *Identidad de Género Vs Identidad Sexual*, Actas del 4º Congreso estatal Isonomía, Castellón (p. 275-279).
- PERALES, Verónica; ADAM, Fred** (2009): "Cultura y Videojuego, desde la perspectiva artística", en *Acento nº10*, Revista de la asociación murciana de alumnos de Bellas Artes, Murcia (p. 46-50). Accesible en: [http://webs.um.es/vperales/DESCARGAS/ACENTO10\\_p24-26.pdf](http://webs.um.es/vperales/DESCARGAS/ACENTO10_p24-26.pdf) (revisado 01/10/2011)
- TURCHI, Peter** (2004): *Maps of the imagination: The writer as cartographer*. Trinity University Press.