

TECNOLOGÍAS RELACIONALES EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS PARTICIPATIVAS: CASOS, MECÁNICAS Y ESTRATEGIAS

Saioa Olmo Alonso

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. Dpto. Arte y Tecnología

Resumen

Hoy en día el concepto de “tecnología” se identifica de manera naturalizada con las tecnologías duras (aquellas que desde las ciencias físicas y naturales se ocupan de aspectos tangibles de la realidad) dejando de lado las tecnologías blandas (entroncadas con las ciencias humanas y sociales, y que atienden a aspectos más intangibles). Dentro de las segundas estarían las tecnologías relacionales que son mecánicas que estructuran nuestras relaciones sociales. Conseguir entenderlas y utilizarlas de manera empoderada desde las artes, facilitaría que las creaciones artísticas generaran interacciones más relevantes en la sociedad y que los artistas aportaran visiones y maneras de proceder alternativas dentro del magma social de poderes intangibles en el que nos movemos. Este artículo define qué son las tecnologías blandas, sitúa en ellas las tecnologías relacionales (en su tres vertientes comportamental, comunicacional y organizacional) y extrae las mecánicas y estrategias que operan en cinco proyectos artísticos participativos concretos, mecánicas con las que ir construyendo una caja de herramientas relacionales que poder utilizar en proyectos artísticos de manera sofisticada y en un equilibrio de fuerzas más acorde a cómo operan estas tecnologías sobre nosotras.

Palabras clave: TECNOLOGÍAS BLANDAS; TECNOLOGÍAS RELACIONALES; PRÁCTICAS ARTÍSTICAS PARTICIPATIVAS; MAQUINARIA SOCIAL; ESTRATEGIAS

RELATIONAL TECHNOLOGIES IN PARTICIPATORY ART PRACTICES: CASES, MECHANICS AND STRATEGIES

Abstract

Nowadays the concept of “technology” is identified in a naturalized way with hard-technologies (those coming from the knowledge of the physical and natural sciences that take on tangible aspects of reality), leaving aside soft-technologies (related to the human and social sciences, and that deal with more intangible aspects). Relational technologies would be inside the second ones, which are mechanics that structure our social relations. Getting to understand and use them in the art field in an empowered way, would facilitate that artistic creations generating more relevant interactions in society and that artists would contribute with visions and alternative ways of living inside the social magma of intangible powers we move in. This article defines soft-technologies, locates relational technologies inside them (with their three typologies: behavioural, communicational and organizational technologies), and extracts the mechanics and strategies that operate in five concrete participatory art projects, for getting to construct a tool-kit of relational tools feasible to use in artistic projects in a sophisticated way and in an equilibrium of forces more in accordance with how these technologies operate upon ourselves.

Keywords: SOFT TECHNOLOGIES; RELATIONAL TECHNOLOGIES; PARTICIPATORY ART PRACTICES; SOCIAL MACHINERY; STRATEGIES

.....
Olmo Alonso, Saioa. 2016. "Tecnologías relacionales en las prácticas artísticas participativas: Casos, mecánicas y estrategias". *AusArt* 4(2): 35-52 DOI: 10.1387/ausart.17233

1. “TECNOLOGÍAS BLANDAS”

SOBRE EL PROPIO TÉRMINO

Casualmente nos hemos topado con el término “*tecnologías blandas*” y nos ha llamado la atención. Nos da la sensación de que por separado entendemos sus dos palabras, juntas creemos saber a qué se refieren (aunque no lo sepamos realmente), y finalmente intuimos que existen tecnologías más allá de la tradicional imagen de tecnología de tintes futuristas. Somos capaces de discernir fácilmente “*lo blando*”, pero el concepto pareciera tener un recorrido más amplio.

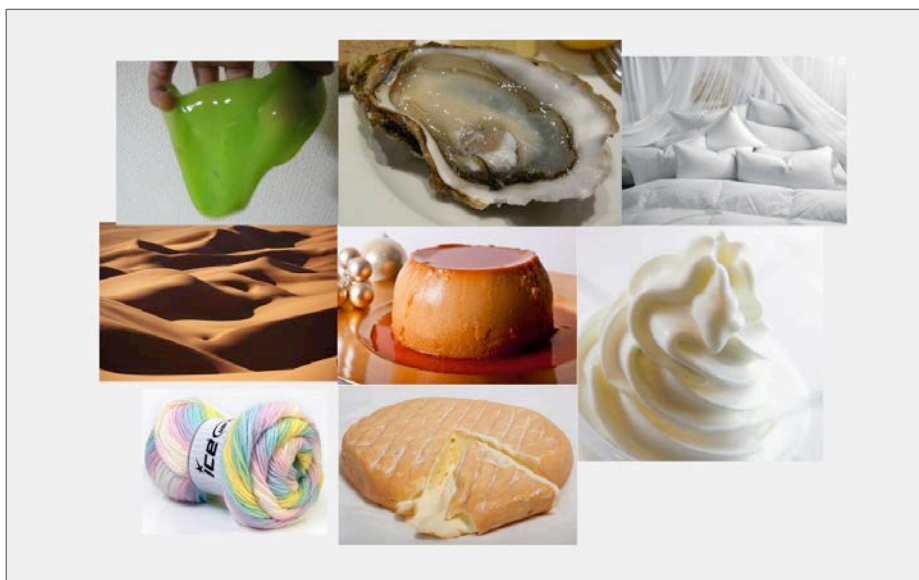
Decidimos recurrir “al comodín de la llamada” y metemos la palabra “*tecnologías*” en el motor de búsqueda de imágenes de Google¹. Según lo que aparece, la tecnología es azul, un conjunto de máquinas de circuitos electrónicos e informacionales y tienen a un hombre de traje y corbata por detrás que las sostiene entre sus manos. Curiosamente, tendremos que mover el *scroll* hacia abajo y pasar bastantes imágenes más, hasta llegar a tropezarnos con una mujer y unas cuantas más para encontrar a una mujer que tenga la tecnología a su servicio y el mundo en sus manos, en vez de estar ella al servicio de la tecnología.



Término de búsqueda en www.google.com : tecnologías [consultado: 15-10-2015].

Esto es simplemente lo que nos muestra el algoritmo del motor de búsqueda de Google (2015), pero somos conscientes de que es probable que esta imagen no diste mucho del imaginario colectivo que compartimos y del cual nos retroalimentamos a través de esta plataforma. Como buen sistema dinámico, aprende de nosotras y nosotras de él. Entramos en las imágenes, buceamos en los conceptos asociados que lo ilustran y hallamos: empresa, competitividad, más avanzado, educación, calidad, digital, servicio...

Decidimos probar con la palabra “*blando*”. Aparecen imágenes de tonos cálidos, productos alimenticios que se deshacen, objetos cotidianos mullidos y cuerpos en toda su fisicidad, incluso enfermos. Imágenes que distan mucho de las de los cuerpos y objetos abstractos e idealizados que hemos visto en el caso anterior.

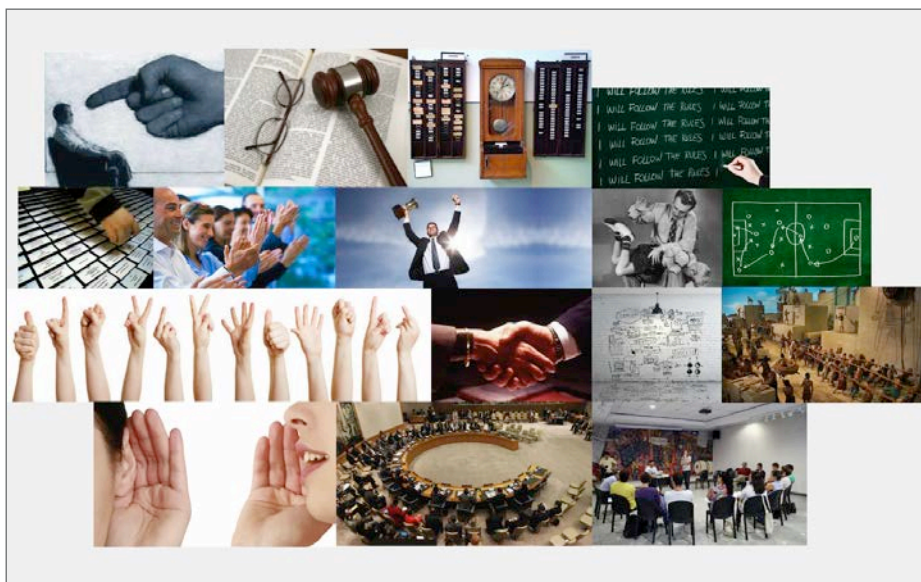


Término de búsqueda en www.google.com : blando [consultado: 15-10-2015].

En castellano “*blando*” se emparenta principalmente con una cualidad de un elemento que cede al tacto. Sin embargo, su traducción en inglés, “*soft*”, nos remite a un espectro de significados más amplio: mullido y suave en primer lugar, pero también amable, delicado o débil e incluso impreciso, indefinido o difuso. Así mismo, nos encontramos con conceptos en inglés que usan la palabra “*soft*” y que entroncan con el sentido de “*soft technologies*” (“tecnologías blandas”), que intentamos aclarar. Por ejemplo: *soft power* (poder blando,

la capacidad de un actor político para incidir en acciones o intereses de otros actores valiéndose de medios culturales e ideológicos)², *soft sell* (publicidad subliminal) y *soft skills* (habilidades sociales).

“*Tecnologías blandas*”, y de manera más patente la voz inglesa de la que parece provenir, “*soft technologies*”, expande el significado de “*blando*” hacia una comprensión menos literal de la palabra (aún conservando los atributos que remiten a lo orgánico y lo humano), y acercándonos al campo de las mecánicas sociales de relación: la aplicación de normas, los dispositivos de control, los modos de ejercer la autoridad, la transmisión de ideas, la organización de equipos, la disposición de elementos en el espacio, los castigos, los incentivos, las estrategias, las tácticas, las planificaciones...



Términos de búsqueda en www.google.com : normas, incentivos, castigos, estrategia, comunicación, control, organización... [consultado: 15-10-2015].

Sin embargo según el terminólogo Luis González (2006), para acepciones como estas, el uso de “*blando*” como sinónimo de “*soft*” sería una traducción literal poco afortunada, que lejos de poder ser considerado un neologismo productivo o rentable, aumenta la opacidad de la comunicación especializada y empobrece la lengua. El autor, aboga por traducciones menos unívocas y más

inteligibles, que dentro del ámbito de este artículo podrían ser “*tecnologías sociales*” o “*tecnologías intangibles*”.

A pesar de las desventajas del término “*tecnologías blandas*” y de las alternativas recién planteadas, pareciera oportuno hacer uso de la palabra “*tecnologías blandas*”, en este momento y contexto en el que “*la tecnología*” es identificada de manera generalizada como “*tecnología dura*”, es decir tecnologías encarnadas por máquinas y productos físicos, incluyendo a lo sumo la parte más intangible (el software) de esas máquinas tangibles. El término “*tecnologías blandas*”, reclama por contraste a lo establecido y naturalizado, su propio espacio en el imaginario social, en los ámbitos económicos, en la investigación académica, y en el arte.

El término “*soft technologies*” no es de nuevo cuño, pero su uso tampoco se haya muy extendido a día de hoy. Sin embargo, la investigadora y profesora Zhoying Jin, fundadora y presidenta del BAST (Beijing Academy of Soft Technology), lleva desde la década de los 90 trabajando sobre esta re-conceptualización de las alternativas tecnológicas. En su libro “*Global Technological Change. From Hard Technology to Soft Technology*”, hace un amplio desarrollo sobre ellas, en su caso, de cara a plantear una gestión de la innovación más acorde con las sociedades del conocimiento del siglo XXI. Define las “*soft technologies*” como “*los medios y herramientas para lograr la consecución de una tarea a través de procesos y fenómenos intangibles*” (Jin [2005] 2011, 45) y analiza sus ámbitos de conocimiento y de aplicación, proponiendo distintos modos de clasificarlas.

CLASIFICACIONES EN TORNO A LAS TECNOLOGÍAS BLANDAS

Como manera de acercarnos al concepto de “*tecnologías blandas*” desde distintos ángulos, especificaremos los ámbitos de conocimiento en los que operan, sus campos de actuación y los recursos con los que trabajan (Jin [2005] 2011, 54). Esto nos permitirá acercarnos a este concepto que en un principio parece difícil de aprehender.

Así, los ámbitos de conocimiento de los que fundamentalmente beben las tecnologías blandas serían las ciencias sociales (Psicología, Educación, Sociología, Etnografía, Antropología, Ciencia Políticas, Economía, Derecho...), las disciplinas conectadas a las ciencias sociales (Administración, Comunicación, Marketing, Pedagogía, Trabajo social...), las disciplinas humanistas (Filosofía, Relaciones Internacionales, Relaciones Públicas, Urbanismo, Teología, Ciber-

nética...), la parte más “soft” de ciertas ciencias naturales y formales (Biotecnología, Tecnologías del software, Inteligencia Artificial) y el conocimiento ordinario (empírico o común).

El campo de actuación de las tecnologías blandas es intangible en primera instancia (y centrado en la actitud, el pensamiento, el comportamiento humano), aunque luego esto pueda tener consecuencias en el entorno físico. Por ejemplo, la tecnología de la “*destrucción mutua asegurada*”³ de la Guerra Fría opera en primera instancia en un ámbito de cadenas de decisiones intangibles pero cuenta con elementos claramente “duros”, las propias armas nucleares, como factores determinantes de disuasión. Las tecnologías blandas y las tecnologías duras no suelen operar por separado, pero dependiendo de la tecnología en cuestión, la parte tangible o la intangible puede tener un rol más predominante que la otra y por tanto llegar a identificarse como tecnología dura o blanda.

2. LAS TECNOLOGÍAS RELACIONALES EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

TECNOLOGÍAS BLANDAS Y TECNOLOGÍAS RELACIONALES

Como hemos visto las tecnologías blandas beben de conocimientos muy diversos y sus ámbitos de actuación también son amplios. Dentro de todo este espectro hay una serie de tecnologías, que llamaremos tecnologías relacionales, vinculadas de manera más específica a los procesos de interacción entre las personas, valiosas para prácticas artísticas que se vienen dando de manera especial en los últimos años bajo etiquetas como: Arte Relacional, Arte Participativo, Arte Colaborativo, Arte Contextual, Arte Performativo, Nuevo Género de Arte Público, Práctica Social, Arte Dialógico, Arte Comunitario o Teatro Participativo. Dentro de las tecnologías relacionales señalaremos aquellas que tienen que ver con el comportamiento, la comunicación y la organización, indicando los recursos con los que trabajan.

Las tecnologías del comportamiento beberían de recursos de las artes escénicas, la performance proveniente de las artes visuales, la sociología, la computación, estadística, la psicología social o la educación. Las tecnologías de la comunicación adoptarían formatos y procesos de las ciencias de la comu-

nicación, las relaciones públicas, el marketing, el comercio o la diplomacia. Y las tecnologías de la organización utilizarían conocimientos provenientes de la gestión y la administración, la logística de bienes, la política, el pensamiento táctico y estratégico, la organización laboral o la distribución del conocimiento.

LO INTERESANTE DE LAS TECNOLOGÍAS RELACIONALES PARA EL ÁMBITO ARTÍSTICO

En relación al propio ámbito artístico, las tecnologías relacionales amplían el abanico de herramientas consideradas como susceptibles de ser utilizadas desde las artes. Partimos de la base de que lo que hace arte al arte, no es únicamente el medio a través del cual se encarna. Explicitar esta adopción de otros medios, afecta así mismo al propio sistema del arte⁴ y por tanto también a los resultados que se generan desde él.

En cuanto a procesos, estas tecnologías relacionales empoderan al artista dotándole de conocimientos y herramientas que le permiten manejarse en la coyuntura social actual, con herramientas de interacción en sintonía a las problemáticas sociales más específicas de momento. Por ejemplo, algunas claves contemporáneas a nivel comportamental podrían ser: una población disciplinada bajo un aparente escenario de libertad, la atomización del poder de la ciudadanía mediante la individualización, la insensibilización por saturación...; a nivel comunicacional: la hipercomunicación de la vida personal, la posibilidad de acceder a grandes audiencias, la potencia de grandes grupos de creación de opinión...; a nivel organizativo: la vigilancia masiva de la población gracias a las redes informacionales, las complejas estructuras institucionales y corporativas, la concentración de capitales en pocas manos y países...

Las tecnologías relacionales utilizadas desde las prácticas artísticas de manera sofisticada podrían contribuir a visualizar e influir (de múltiples maneras, no sólo buscando la eficacia para resolver problemas) a los manejos del poder cotidianos y estructurales que nos pasan más o menos desapercibidos y que afectan a nuestras vidas de manera relevante.

CASOS: DESCRIPCIÓN, MECÁNICA Y ESTRATEGIA

Vamos a tomar como casos de estudio una serie de proyectos de arte participativo y a extraer de ellos las tecnologías relacionales que están poniendo en juego, para partiendo de lo concreto, llegar a concretar patrones generales. Se

ha procurado elegir iniciativas de características distintas: propuestas en las que se juega con la capacidad de decisión de los participantes (“*Them*” y “*Tú no*”), algunas que introducen elementos extrañadores en una escena cotidiana para provocar una reacción o una reflexión (*Espai Vital* o *Torneo Passió*), otras en las que la gestión de la información es crucial (como “*Los Aduladores*”): propuestas con participantes convocados o con participantes casuales, acciones que suceden en espacios acotados y en espacios más abiertos...

“Them” de Artur Zmijewski, 2007

“*Them*” es una obra que pone en juego la convivencia cordial entre personas de distintas ideologías cuando sus posiciones son estereotipificadas. Para ello el artista diseña una situación, deja que los acontecimientos se desenvuelvan y documenta en vídeo lo sucedido, editándolo desde la posición de autor.

La situación creada podría describirse de la siguiente manera: el artista propone a grupos de ciudadanos polacos de distintas ideologías, compartir una serie de sesiones. Así reúne en un local de un edificio industrial a un grupo de conservadoras patrióticas católicas, un grupo de jóvenes liberales judíos, un grupo de las Juventudes Nacionalistas Polacas y un grupo de Demócratas y Luchadores por la Libertad. El artista les invita por turnos a que pinten en un lienzo un símbolo que les represente. Imprime estos símbolos en camisetas que reparte para que sean vestidas por cada agrupación durante las siguientes sesiones. El artista indica que a partir de ese momento son libres de intervenir en las representaciones de los demás. Los grupos van haciendo añadidos, modificaciones y agresiones sobre las representaciones de los otros grupos en una escalada de violencia hasta llegar a un punto extremo.

La mecánica de la propuesta es sencilla: reforzamiento de la cohesión de personas de ideología cercana mediante la representación colectiva de un símbolo que les identifique como grupo; reforzamiento de la adhesión a ese símbolo y a sus valores asociados mediante dibujos y colores propios portados sobre el cuerpo de cada individuo, (iguales entre los del mismo grupo y distintos de los de los individuos de otros grupos, un proceso de inclusión-exclusión); incitación a la interacción entre participantes mediante la legalización explícita de poder intervenir en las producciones de otros y aludiendo a la libertad; presentación de los resultados a través de un vídeo editado bajo los criterios personales del artista, pero que podría confundirse con una documentación más o menos neutra de lo sucedido.



Frame del vídeo "Them" de Artur Zmijewski, 2007.

Desconocemos de manera certera las intenciones del artista con la obra, y presuponemos, ya que suele ser una estrategia habitual en el arte, que el artista juega con la ambigüedad y la no transmisión de un mensaje único, para dejar los significados abiertos a la interpretación del público. Aun así, pareciera que el propio dispositivo facilitase interpretar que la situación provocada por el artista a nivel micro entre un grupo de personas, tuviera correlación con otras secuencias de acontecimientos que se dan a nivel macro en el espacio social. Estaríamos ante la estrategia de sugerir una analogía, presentando como extrapolable a una escala mayor lo que se da en una escala reducida, o ante una modelización del conflicto entre grupos de ideologías diferentes. También podemos hablar de las estrategias seguidas con la intención de formalizar la pieza artística: contrastar/decantar los elementos para que haya una precipitación radical de las consecuencias; invisibilizar la figura del artista en el registro para potenciar la percepción de lo acontecido como suceso no mediado y adoptar la forma de inicio-desarrollo-desenlace como forma del documento final.

"Espai Vital" de Miniature films y Controlzeta, 2008

Miniature films: productora independiente y colectivo audiovisual fundada y co-dirigida por Roger Amat y Adelaida Lamas

Controlzeta: colectivo de artistas anónimos.

<http://miniaturefilms.net/trabajos/la-metamorfosis-de-la-palomita/>

"Espai Vital" es una acción performativa en torno a la densidad de tránsito de personas en ciertas ciudades y barrios globales como es el caso de Barcelona pensada para ser emitida en el canal TV3 de Cataluña.

Una persona, en una calle concurrida del casco histórico reclama como espacio vital el círculo de superficie que es capaz de dibujar con sus brazos al girar en redondo. Marca este perímetro en el suelo y en clave de humor expresa molestia y dolencia cada vez que un viandante pisa o atraviesa despreocupadamente este espacio que se ha reservado. Una cámara cenital y otra a ras de calle van grabando las reacciones que van sucediendo.



Frame del vídeo "Espai Vital" de Miniature y Controlzeta, 2008.

La mecánica es la siguiente: se introduce en el espacio cotidiano de la calle un comportamiento atípico que genera un conflicto. Este conflicto evidencia a su vez la problemática que se quiere abordar. El participante de la acción es impelido a confrontarse en primera persona con dicha problemática al topársela sin haber ido a buscarla. Se graba lo sucedido para que haya un segundo receptor que se hace una idea de conjunto desde un punto de vista privilegiado

(el de quien todo lo significativo lo ve). Operaciones dentro de esta mecánica serían: la utilización de la sinestesia⁵ para conectar emocionalmente con los receptores mediante el humor, y el juego de una culpabilización “suave por absurda” (uso del reproche ante una falta de consideración que “la víctima” no es consciente de estar teniendo).

La estrategia sería “exagerar para evidenciar”. En cuanto a estrategias seguidas para formalizar el registro de la acción vemos cómo se privilegia los fragmentos en los que sucede acción frente a otros que suponemos menos significativos, para comprimir e intensificar la expresión.

“Torneo Pasión” de Fur alle Falle, 2009

Fur alle Falle: Vanesa Castro e Iñaki López.

Equipo Nu Pasión: Fermín Jiménez Landa, Pablo Lerma, Darío Reina, Carlos Carbonell Martínez, Mariona Moncunill, David Armengol, Vicente Vázquez, Miguel Ángel Bellot Rico, Jordi Pino y Héctor Arnau Alex Gil.

<https://torneopassion.wordpress.com>

Como parte del proyecto “Nu Passion” sobre deporte y creatividad, Fur alle Falle propone “Torneo Pasión”, un evento que pone en práctica otra manera de practicar deporte, dentro de las normas marcadas por cada juego pero atendiendo a posibilidades desestimadas. Un grupo de artistas y agentes artísticos inspirados por el club Pasión D.I. (Deporte de Ideas) de 1977, ponen de actualidad el planteamiento de este grupo, de introducir el arte en el deporte. Para ello organizan un torneo amistoso de baloncesto en el que ejecutan jugadas diseñadas por el Pasión D.I. y otras de invención propia, que se escapan a la lógica competitiva habitual con la que se juega al baloncesto. Estas estrategias les llevan a tener comportamientos atípicos dentro de la cancha y por tanto, también a que se busque otro sentido en ellas y amplían la posibles formas de entender el deporte.

La mecánica de la iniciativa es la siguiente: diseñar y entrenar un comportamiento no-habitual para una situación concreta y llevarlo a cabo. Una actuación extraña y premeditada de un grupo de personas que realizada en un contexto corriente incita a preguntarse por la razón para hacer eso y en definitiva cuestiona el imperativo de funcionar en base a lógicas racionales normativizadas. Cada una de las jugadas que proponen tiene a su vez su propia mecánica⁶. Varias de ellas se apoyan en coreografías que juegan a hacer composiciones formales evidentes (“Cortejos”, “Foto”, “Croqueta”), permitiéndose gestos más o menos “decorativos” o “gratuitos” si pensamos en términos de eficacia res-

pecto al objetivo “ganar”. Otras que inventan estrategias posibles dentro de las normas, pero que no son utilizadas por otros equipos previsiblemente por su poca eficiencia (“Misi 1”, “Romana”, “Moonwalker”, “Al hombre”, “Esquina”). Otras basadas en hacer lo contrario a lo esperable en un deporte competitivo (“Fuera”, “Renuncia”, “Tiempo”).



Frame del vídeo documentación del evento “Torneo Pasión”, de Fur alle Falle, con el equipo “Nu Pasión” haciendo la jugada “Romana”, 2009.

La estrategia general sería jugar de manera alternativa dentro de normas públicamente enunciadas y establecidas (aunque rompiendo el acuerdo tácito de comportamiento normalizado) para ejemplificar que otra manera de jugar es posible. Una estrategia que es utilizable “mientras tanto” no salga un reglamento que, detectado el margen de libertad restrinja las posibilidades para privilegiar de nuevo una manera unívoca de entender el juego deportivo. En este sentido, “*Torneo Pasión*” tomado en su conjunto, estaría más cercano a la idea de táctica (una acción cuyo poder reside en el aprovechamiento de una coyuntura a pesar de “jugar en campo ajeno”— unos artistas dentro del campo deportivo—) que de la idea de estrategia (regida por el poder de quien se encuentra en terreno propio) que Michel de Certeau presenta en “*La invención de lo cotidiano*” (1996).

“Los aduladores” de Mmmm.... 2008

Mmm...: colectivo formado por Alberto Alarcón, Emilio Alarcón, Ciro Márquez y Eva Salmerón.

<http://www.mmmm.tv/>

A una tercera parte de los invitados a una fiesta se les da la consigna de ser aduladores (sin que el resto de personas invitadas sepan que han recibido estas instrucciones). A medida que la fiesta transcurre, el ego, la autoestima y emoción de las invitadas va aumentando, llegando incluso a afectar a los propios aduladores, que dejándose llevar por la situación acababan también creyéndose los unos a los otros.

La mecánica de la acción sería la de “actuar” un comportamiento (sin dejar ver que es una actuación) y provocar con ello una emoción. Generar un efecto bola de nieve de acciones-reacciones encadenadas.

La estrategia sería: acordar un tipo de comportamiento por parte de un grupo reducido para manipular el clima emocional del grupo completo (no consciente de que la acción es premeditada). Gestionar la información que se da y la que no se da para asegurar las condiciones perfectas para que un enunciado concreto cause el efecto deseado. La estrategia del camuflaje en una situación corriente para coger a las personas con las barreras bajadas.

“Tú no” de Plataforma A, 2015

Plataforma A: artistas y agentes artísticos del ámbito vasco que trabaja por reducir el sexismo en las artes.

<http://wiki-historias.org/es/acci%C3%B3n-t%C3%BA-no-y-sesi%C3%B3n-informativa-de-plataforma-en-la-facultad-de-bbaa-de-la-upv-ehu-resumen.html>

“Tú no” es una acción invisible sobre los mecanismos subliminales de inclusión y exclusión de género. Las integrantes de Plataforma A organizan un dispositivo para dejar pasar a unas personas y a otras no a la puerta de una universidad de Bellas Artes de la UPV-EHU. El criterio para dejar pasar o no, es de género (en un primer horario no se deja pasar a mujeres, y se planeó otro turno en el que no iban a dejar pasar a hombres y otro en el que no dejar pasar a mujeres mayores de 35 años, aunque tuvieron que ser abortados). A pesar de que se les pregunte, tienen la consigna de no reconocer que el criterio utilizado es el de discriminación por género. Negarlo y de vez en cuando dejar pasar a alguna mujer de manera excepcional, es la pauta, para así tener evidencias, contadas con los dedos de la mano, de que la discriminación por género no es el criterio utilizado, sino otros.

Dos personas se colocan en la puerta a modo de “guardianas”, que hacen el primer bloqueo: “lo siento pero no puedes pasar”, alegando cuestiones como: “los requisitos de entrada señalan una serie de aspectos presenciales que tú no cumples”, “no puedes entrar porque no estás dentro de los parámetros marcados desde las instancias rectoras”, “si te dejamos entrar concurriríamos en un problema de inconsistencia formal”..., frases protocolarias, herméticas y sin sentido concreto.

Otras tres personas tienen el rol de “entretenedoras”: cuando el primer bloqueo no frustra las intenciones de acceder de una persona, esta es “derivada” a una cadena de “entretenedoras” cuya función es desgastar la intención, ganas y energía de quienes insisten en entrar. Estas le piden sus datos, que les expliquen el suceso, comprenden su situación de manera empática, pero no tienen en sus manos la solución y les conducen hacia otra persona con la que tienen una experiencia similar y así sucesivamente. En casos de urgencia se les dice que siempre pueden optar por entrar por la puerta de atrás diciendo que son “un código 0”, palabra clave para la “guardiana” de esa puerta.

Existen también una serie de “narradoras” que cuentan lo que va sucediendo en la acción para aquellas personas situadas a algo de distancia o que llegan al de un rato de haber empezado la acción.



Acción “Tú no” de “Plataforma A” a la entrada de la Facultad de Bellas Artes de la UPV-EHU, 2015.

Al final del primer turno de las 3 actuaciones planeadas, Plataforma A tiene que suspender la acción antes de lo previsto ya que un par de personas con cargo en la institución irrumpen para desmontar el dispositivo y restablecer el orden habitual, en supuesta defensa de las personas a quienes se les ha impedido entrar. Se anula el dispositivo y las personas que así lo deseen son emplazadas a la sesión informativa sobre Plataforma A organizada para después.

La mecánica de esta acción sería la siguiente: un dispositivo de choque, que es reforzado por una cadena de desgaste (que de cara a la galería intenta mitigar el primer choque pero en realidad intensifica su efecto), más una salida posible (la entrada trasera) pero que supone una renuncia (en este caso del principio de justicia) y la aceptación del sometimiento a una violencia.

La estrategia sería: algo reprobable que sucede de manera velada, repetirlo de manera patente y exagerada para denunciarlo. Recrear una situación que de manera reiterativa se da en muchos ámbitos de la vida cotidiana (mujeres que acceden de manera más dificultosa a determinados espacios sociales a cuenta de la discriminación estructural de género) y forzar a que se de en pequeña escala y de manera obvia. Jugar en el espacio de la realidad para que haya un cuestionamiento real y en primera persona del partido que tomas ante algo así.

3. RECOPILOCIÓN, CONCLUSIÓN Y APERTURA

A modo de resumen recopilamos de manera esquemática las mecánicas y estrategias aparecidas en los proyectos artísticos participativos antes descritos, con la intención de ir construyendo un catálogo de herramientas de las tecnologías relacionales.

MECÁNICAS

Comportamentales

- Jugar todas las posibilidades dentro del margen del terreno de juego marcado por las reglas explícitas y obviando reglas tácitas impuestas por el criterio de “lo que es normal”.

- Manipular el clima grupal mediante pautas que se dan a una parte del grupo y que otra parte del grupo desconoce.
- Dramatización de las emociones: victimizándose, adulando, culpabilizando, cargando de trascendencia una situación...
- Crear las condiciones en las que la acción prevista surte su mayor efecto.
- Hacer lo contrario a lo esperable.
- Normalizar un comportamiento.
- Convertir una emoción en real mediante la actuación.

Comunicacionales

- Reforzar la identidad mediante símbolos y colores.
- Restar importancia a un elemento ocultando su presencia.
- Adoptar la estructura "introducción-nudo-desenlace" a la hora de narrar un suceso.
- Incitar a la acción bajo la forma de legalización.
- Generar conflicto realzando las diferencias y la cohesión mediante las similitudes.
- Restringir la información a determinados grupos de manera selectiva.

Organizacionales

- Establecer una cadena de sucesos consecutivos previendo las posibles opciones de conducta de las personas.
- Acordar una pauta sencilla que permita a un grupo funcionar dentro de una lógica propia diferente a la imperante.

ESTRATEGIAS

- Agrupar para separar.
- Delimitar para evidenciar.
- Entretener para desgastar y desviar.
- Desencadenar una situación a nivel micro para sugerir que es extrapolable a nivel macro.

- Presentar prototipos comprensibles, para plantear como factibles modelos alternativos.
- Concitar a las personas a sucesos de vocación artística dentro del espacio de la vida cotidiana para que la persona “se juegue su posición”.

Estos son únicamente algunos de los muchos mecanismos que podrían identificarse como tecnologías relacionales. En fases posteriores, además de seguir indexando otros mecanismos a modo de caja de herramientas útil para la práctica artística participativa, intentaremos discernir tecnologías concretas dentro de estas categorías (como podría ser la mencionada tecnología de “*destrucción mutua asegurada*” en la relaciones internacionales, la tecnología “*CTR Composición a Tiempo Real*” en las Artes Performativas o la tecnología del “*Psicodrama*” en la Psicología Social).

Respecto a lo aquí analizado, corroborar que indagar en estas mecánicas intangibles y plantearlas en paralelo a mecánicas más tangibles que literalmente vemos en las máquinas y aparatos de engranajes y circuitos, conecta con el terreno de elucubración sobre lo fluido de los conceptos “*humano*” y “*máquina*”, sobre el que tanto se ha teorizado y de plena actualidad a cuenta de los avances en inteligencia artificial y vigilancia masiva. Límites que en este momento parecen más difusos de lo que en nuestro imaginario social veníamos considerando, en un momento en el que nuestros comportamientos “*más humanos*” cada vez son más susceptibles de ser mecanizados y los maquinales de ser “*humanizados*”.

Referencias

- Certeau, Michel de. (1980) 1996. *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*. Traducción de Alejandro Pescador. Tlaquepaque (México): Universidad Iberoamericana
- González Jiménez, Luis. 2006. "Soft y 'blando': contagio léxico y empobrecimiento semántico". En: *Traducción, contacto y contagio : Actas del III Congreso 'El español, lengua de traducción' 12 a 14 de julio, 2006 Puebla (México)*, coordinación, Luis González & Pollux Hernández, 407-18. Madrid: Esletra. http://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/03/038_gonzalez.pdf
- Jin, Zhouying. 2011. *Global technological change from Hard Technology to Soft Technology*. 2ª ed. Translated by Kelvin W. Willoughby and Ying Bai. Bristol: Intellect
- Nye, Joseph S. 1990. *Bound to lead: The changing nature of American power*. New York: Basic Books

Tudela Sáenz de Pipaón, Javier. 2008 “Cuando arte es la respuesta, ¿cuál era la pregunta?”. En *Ikas-art. 1er Encuentro de Arte Universitario*, dirección y coordinación Jose María Herrera, 275-82. Gueñes: Enkartur

Notas

- ¹ Experimento realizado durante la presentación de la investigación *Tecnoblandas* https://prezi.com/3avbkpea_btw/tecnologias-blandas-y-practicas-artisticas <http://www.tecnologiasblandas.cc>, en la jornada inaugural del Máster de Arte Contemporáneo Tecnológico y Performativo 2015-16 de la UPV-EHU.
- ² Joseph Nye, en 1990, en su libro *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*, acuña por primera vez el término “*Soft Power*” para referirse dentro del mundo de las relaciones internacionales, a la capacidad de un actor político para incidir en acciones o intereses de otros actores valiéndose de medios culturales e ideológicos. J. Nye explica que considerando el poder como la habilidad de conseguir los resultados que uno quiere, afectando el comportamiento de otros para intereses propios. Lo que diferenciaría al “*hard power*” del “*soft power*” serían dos concepciones distintas de los modos de conseguirlo. Mientras que el “*hard power*” se apoyaría en la posesión de capacidades o recursos, la coerción o el soborno (la habilidad para cambiar lo que otros hacen), el “*soft power*” lo haría en la atracción, seducción y cooptación (la habilidad para dar forma a lo que otros quieren).
- ³ También llamada “*estrategia de las armas nucleares*”.
- ⁴ Javier Tudela en el artículo “*Cuando arte es la respuesta, ¿cuál era la pregunta?*” compara el arte con un contenedor a modo de cajón, o habitación que se modifica dependiendo de los elementos que metas en él: “*La categoría Arte produce resultados, los resultados interactúan con el sistema y el sistema modifica su comportamiento a la hora de producir otros resultados. Esa idea de retroalimentación o de feed-back es un mecanismo de control implícito en el propio sistema de producción del Arte. Del mismo modo Herbert Marcuse en “El hombre unidimensional” en nos avisa de cómo “un sistema determina a priori el producto del aparato, tanto como las operaciones realizadas para servirlo y extenderlo*”.
- ⁵ Utilizar la sensación propia de un sentido, en relación a un hecho que afecta a un sentido diferente.
- ⁶ Para acceder específicamente a los vídeos de las jugadas: <https://torneopassion.wordpress.com/jugadas/>

(Artículo recibido 05-11-16; aceptado 16-01-17)