

COPY OR DISCARD: La Obsolescencia Programada en el Net.Art

Karla Tobar Abarca

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea

Resumen

El siguiente trabajo forma parte de una investigación más amplia que estoy realizando actualmente bajo la tutoría de la Doctora y Especialista Lourdes Cilleruelo Gutiérrez en el Departamento de Arte y Tecnología, Facultad de Bellas Artes, Universidad del País Vasco, de título *COPY OR DISCARD: Entre la Memética y el Net. Art*, basándome en que la idea de que copiar es natural a la especie humana y que ésta se convierte en una herramienta que el hombre utiliza para continuar su supervivencia, en el sentido de que cuando copia su cerebro se agranda y ello le permite enfrentarse a su medio: evolucionando. Partiendo de esta idea, nos desplazamos hacia el *sistema red*, asumimos una actitud de artistas etnógrafos y apoyados en la teoría de la Memética propuesta por Dawkins trasladamos el concepto de *memes* desde el Net.Art al Arte y compartimos un modelo de reflexión en el que la copia deja de ser un término estigmatizado para valorarlo como un acto de evolución, un acto de subsistencia, sinónimo de éxito y adaptabilidad dentro del cuerpo de Internet. Nos interesa hablar de una forma de arte en la que los órdenes se han invertido en favor de su supervivencia ya que está actualmente condicionada por el constante proceso de actualización que sufre *Internet* y los equipos informáticos en los que se despliega, todos ellos contaminados con Obsolescencia Programada Tecnológica.

Descriptor: memes, net.art, copia, supervivencia, evolución, adaptabilidad.

Abstract

This document is part of a wider investigation that I am currently developing under the tutorship of Dr. and Specialist Lourdes Cilleruelo Gutiérrez in the Art and Technology Department of the Fine Arts Faculty at the University of the Basque Country, called *COPY OR DISCARD: Between Memetics and Net.Art* which is based on the idea that copying is natural to the human specie and that it is a tool that a human being uses to continue surviving. In this sense, when he copies, his brain grows bigger and therefore this action allows him to confront the environment, allows him to evolve. Taking this idea as starting point, we moved to the Net, we assumed the attitude of artists-ethnographers and supported by the Memes theory proposed by Richard Dawkins, we displaced the *memes* concept from Net.Art to Art and shared a reflexivity model in which the copy stops being an stigmatized term to value it as an act of evolution, an act of survival, a synonym of success and adaptability inside the body of Internet. We want to talk about an art form in which the orders have been inverted in favour of survival. A living body conditioned by the constant update process that *the Net* is suffering nowadays and whose display depends on computerized devices polluted with Planned Obsolescence.

Keywords: memes, net.art, copy, survival, evolution, adaptability.

“What I do on the internet, it’s like if I can figure that out I’ve figured everything else out. The internet represents all culture at this point, and how you put your work on the internet could be a reflection of how you feel about all contexts, all creative expression.”

Cory Arcangel, 2009 (1).

Definiendo la Obsolescencia y la Obsolescencia Programada Tecnológica

Obsolescencia, cualidad de obsoleto, calidad de lo obsoleto. Se refiere a todo aquello que ha caído en desuso, que es anticuado o resulta poco efectivo por un desempeño insuficiente de sus funciones en comparación con otros aparecidos con posterioridad. La Obsolescencia afecta principalmente a máquinas, equipos y tecnología.

Las causas para que suceda la Obsolescencia son en su mayoría de tipo económicas entre las que podemos enunciar *la ausencia de repuestos adecuados o como consecuencia de actividades de investigación y desarrollo de nuevos productos también en la producción de nuevos mercados o tecnologías sustitutivas y finalmente como estrategia del fabricante.*

Estas causas a su vez, generan cuatro tipos de Obsolescencia: *percibida, de especulación, por moda y programada* que sucede cuando se crea un producto con la intención previa de que deje de funcionar en un tiempo que beneficie al productor sin que el consumidor pierda la confianza en la marca. El caso más común se encuentra en los equipos informáticos, especialmente en los ordenadores. La Obsolescencia programada es entonces, *el deseo del consumidor de poseer algo un poco más nuevo, un poco antes de lo necesario.*

En cuanto a sus antecedentes, La Obsolescencia Programada Tecnológica como la conocemos hoy en día, se produce después de la caída de la bolsa en 1929 y a causa de la recesión económica en Estados Unidos. Ante esto, en 1932, Bernard London, un acaudalado comerciante, propuso hacer obligatoria la Obsolescencia Programada con el fin de reactivar la economía y desarrolló este concepto en su libro: *The New Prosperity*. En su primer capítulo: *Ending the Depression through Planned Obsolescence*, London proponía que todos los productos tuviesen una vida limitada con una fecha de caducidad después de la cual se considerarían legalmente muertos y tendrían que ser entregados y destruidos. Sin embargo, su planteamiento pasó inadvertido y la Obsolescencia Programada Obligatoria nunca se puso en práctica. No es hasta los años cincuenta que se vuelve a recurrir a ella pero ahora no obliga, sino seduce.

Varios expertos de la economía y la ciencia se han pronunciado en cuanto al tema y podemos encontrar publicaciones como la del químico Michael Braungart y el arquitecto William McDonough quienes a través de su libro *De la cuna a la cuna (Cradle to Cradle)*, proponen una filosofía intuitiva enraizada en la imitación de la naturaleza en la que la Obsolescencia Programada queda obsoleta. Otra propuesta interesante proviene del prestigioso economista

francés Serge Latouche, autor del *Pequeño tratado del decrecimiento sereno* quien propone el *decrecimiento* como una alternativa a los planteamientos de la teoría económica actual. Según Latouche, el concepto del *crecimiento es propio de Occidente* puesto que nos resulta familiar porque vivimos en una sociedad de crecimiento dentro de una ideología de crecimiento pero que si la contrastáramos con otras culturas humanas resulta ser una excepción.

Por eso, Latouche se refiere al concepto del crecimiento como perverso porque para él es inconcebible que en un mundo finito pueda haber un crecimiento infinito y plantea un cambio de valores y mentalidad, *una revalorización de los aspectos no cuantitativos, no mercantiles, de la vida humana*. Dice que es importante reestructurar el aparato productivo en función de otras formas de producción porque lo esencial para el planeta es reducir lo que los especialistas *llaman huella o impronta ecológica*. Esta huella es la cantidad de espacio *bioproductivo* que consume nuestra forma de vida y dado que el planeta es finito es necesario reducirlo, es decir, consumir menos bienes materiales para que nuestra forma de vida sea soportable.

La Obsolescencia Programada Tecnológica en el Net.Art

La sociedad actual apuesta por la Tecnología, y la Red Internet es un medio de comunicación muy eficaz ya que acorta distancias y acelera el tiempo.

Factores como la accesibilidad, la virtualidad y la interactividad entre otras posibilidades que caracterizan a la Red, han hecho de ella un espacio atractivo para el Arte y por consiguiente para el Net.Art.

Así mismo la red, es un campo de posibilidades parasitado por la economía y el Net.Art es una forma de arte que sucede en Internet, por lo tanto, se mueve en un espacio en el que la economía, la socialización, la política, la tecnología y la obsolescencia programada confluyen constantemente.

Es una forma de arte de la que inclusive se plantea una evolución en su terminología. Según Juan Martín Prada, autor del libro *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* y especialista en el tema, el Net.Art desde sus inicios como un mensaje ilegible en un correo electrónico a día de hoy, va mas allá de la pantalla o del ordenador de casa ya que hoy estamos constantemente conectados desde varios dispositivos como móviles, tablets, o códigos impresos y eso genera un sistema de redes del que se desprende el Net.Art como análisis y crítica de los procesos de inclusión del sujeto en el mismo.

Apunta también que estamos siendo fascinados por un nuevo campo de posibilidades sociales, un campo abierto a una comunicación sin límites y que el Net.Art tiene la función del desarrollo de formas alternativas de experiencia reflexiva acerca de los hábitos y formas predominantes de intercambio lingüístico, colaboración y participación colectiva que se da en las redes.

Para este estudio, el Net.Art reacciona como un organismo vivo de la red o del sistema red² de Prada, es una forma de arte simultánea al hombre y su desarrollo se hará paralelamente a

él, el Net.Art es un meme de la Red, es las nubes pixeladas de Cory Arcangel en *Super Mario Clouds* (2002), o la deconstrucción del texto, las imágenes y el código fuente en la trituradora (*Shredder 1.0*) de Mark Napier (1998), es el que nos lleva hasta *Second Life* en donde Eva y Franco Mattes (2007-'10) desarrollan una serie de performances en las que el cuerpo no es más que una imagen del cuerpo privado de su corporalidad.

Entre la Memética de Dawkins y el Net.Art

“The world is filled to suffocating. Man has placed his token on every stone. Every word, every image, is leased and mortgaged. We can only imitate a gesture that is always anterior, never original.”

Sherrie Levine, 1982 (3).

Varios estudios, sitúan a las pinturas rupestres encontradas en las cuevas de Altamira como el origen de la mente humana, se habla de un *mental template* o plantilla mental que reproducían una y otra vez. Estos primeros hombres no se comunicaban como nos comunicamos actualmente, no se hablaban, imitaban. Este estilo de vida ha emergido hace miles de años a través de los múltiples procesos de evolución, selección, adaptación, competición y fracaso enfatizado por el éxito ocasional que la hominización ha sufrido desde sus ancestros hasta el estado actual ya que desde la extinción del *Homo Neanderthalensis* hace 25.000 años y del *Homo Floresiensis*, hace 12.000 años, el *Homo Sapiens* es la única especie conocida del genero *Homo* que aún perdura.

Este antecedente nos lleva a pensar en una de las mejores ideas que alguien haya tenido jamás según Susan Blackmore, autora del libro *La Máquina de los memes* (*The meme Machine*): la idea de la selección natural. Esta idea aportada por Charles Darwin a teorías evolucionistas formuladas anteriormente por numerosos filósofos y científicos de la época o anteriores a él y citadas en el primer capítulo de su publicación *El origen de las especies* (*On the origin of Species*) en 1859, es una contribución considerada como determinante para explicar la causa de la evolución que posteriormente se desarrollará y corregirá por científicos y especialistas para formular lo que conocemos como la teoría de la evolución biológica actual. Para Blackmore, la aportación de Darwin es un algoritmo evolutivo y promueve la idea de que este principio se aplica a todo lo que es copiado con variación y selección como la información que copiamos de una persona a otra por imitación, en pocas palabras nos lleva a pensar en la Memética de Richard Dawkins en la que nuestra cultura es una masa de memes, es todo eso que hemos copiado.

Según Dawkins, teórico evolutivo y creador de la teoría de la Memética desarrollada en su publicación *El gen egoísta*, nuestra naturaleza biológica se compone a partir de la información genética articulada en genes, y nuestra cultura se compone por la información almacenada en nuestra memoria y absorbida habitualmente por imitación (mímesis), por enseñanza o por asimilación, que se articula en *memes*.

Esta investigación que realiza Dawkins se basa en la premisa de que la cultura puede ser comprendida como *cultura informacional*. Es decir que entendemos una cultura cuya información se transmite entre miembros de una misma especie, por aprendizaje social a través de la imitación la enseñanza o la asimilación.

El autor dice que si los rasgos genéticos se transmiten por replicación de los genes, los rasgos culturales se transmiten por replicación de los *memes*. Por lo que si los genes se agrupan en cromosomas, los *memes* por equivalencia se agrupan en dimensiones culturales y que éstas al ser nuestras, no son sólo un grupo de formas de conducta sino también su información.

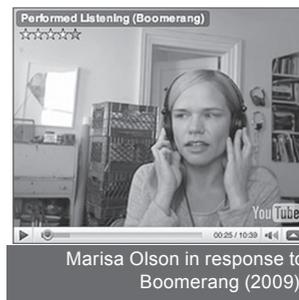
Con esta breve introducción a las dinámicas de la Memética, esta investigación reconoce en la teoría de los memes, una posibilidad para reconocer al Net.Art como un meme más, un meme que proviene de la mente del artista y cuyo propósito es esparcirse como crítica y estrategia estética del Arte en uno de los ámbitos con mayor posibilidad de comunicación y propagación de información que es Internet, el mismo en el que Blackmore encuentra un tercer replicador llamado *teme* que se genera de la fusión humana con la tecnología y del que también destaca su cualidad egoísta ya que a éste no le importa ni los seres humanos ni el ecosistema, que es aquel que nos utiliza para acabar con los recursos del planeta y que para este estudio comprendido en el espacio del *sistema red* es la Obsolescencia Programada Tecnológica permitiendo que otros *temes* avancen ya que afecta a todos los aparatos tecnológicos que usamos hoy en día, lo que a su vez produce una reacción en cadena dentro de los dispositivos hacia la Red y dentro de ella al Net.Art.

Copiar o Desechar en el Net.Art: Primeras Aproximaciones

Habiendo determinado el ámbito y las problemáticas que rodean al Net.Art dentro del *sistema red*, queremos delinear las implicaciones de copiar o desechar para este *meme* por ser una parte de la investigación que continúa formalizándose actualmente.

Durante el desarrollo de la primera parte de este estudio, fue importante decidir la forma de acercarnos al Net.Art y recurrimos al planteamiento de Hal Foster en cuanto al artista etnógrafo como estrategia de especulación.

Este estudio migró literalmente hasta la Red con el objetivo de plantear un estudio desde ese giro que el autor plantea, eligiendo un sitio, entrando en su cultura, aprendiendo su idioma, desplazándonos hacia él para poder reflexionar sobre el estado e historia de un cuerpo vivo del Arte en Internet cuya naturaleza memética le ha llevado a voltear el orden de la originalidad y la copia, haciendo de la segunda un sinónimo de éxito en el *sistema red*.





Por lo tanto, la propuesta de este trabajo es invertir los órdenes en la concepción de la copia y el original. Buscamos que los artistas contemplan la idea de la copia, que no es repetición, sino un acto natural humano de imitar comportamientos, como una alternativa que los libera de *la repetición obligatoria de un original fraudulento*⁴ al que están ligados, trayendo el caso del Net.Art y sus net.artistas en los que la originalidad ya no es el término valorizado sino todo lo contrario.

Como apunta Rosalind Krauss en *La Originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*, la originalidad y la repetición se sostienen la una a la otra, aunque la originalidad es el término valorizado y el otro, la repetición o copia o reduplicación, es el desacreditado.

Además de la localización de estos dos términos, la autora añade que *muchas generaciones de artistas del siglo veinte han debido maniobrar a sí mismos esta posición paradójica en la que están condenados a repetir como por obligación, la lógicamente originalidad fraudulenta*.

En cuanto a esto, el Net.Art parece haberlo superado, parece haber encontrado en su identidad memética una forma de ir contra el medio y en un acto revolucionario, entregó la originalidad a los navegadores de Internet de tal manera que el original exista cada vez que accedas a él y que puedas disfrutarlo cuantas veces quieras siempre que refresques el navegador cuya estructura variable te lo mostrará como su configuración lo permita.

Es por esto que aunque se haya tratado de comercializar la originalidad que contienen las obras de Net.Art, está acción resulta ser un acto contra el medio como el caso de *teleportancia.org* de Olia Lialina al que los net.artistas cerouno (0100101110101101.org) sabotearon bajo el pseudónimo de *Luther Bissett* clonando el contenido y produciendo sin autorización un *mirror-site* (sitio-espejo) mostrando las mismas obras y con la misma calidad que el original por que para ellos y citando a los autores: *Las copias son más importantes que su original, incluso si no hubiera entre ellas diferencia. Las copias contienen no sólo todos los parámetros del trabajo que es copiado, sino mucho más: la idea misma y el acto de copiar. Esta postura se vincula con lo que continua apuntando Krauss en cuanto a las prácticas culturales actuales encontrando en ellas una crítica desmitificadora y verdadero arte postmoderno actuando en favor de invalidar las proposiciones básicas del modernismo y liquidarlas por su condición ficticia y que es así, desde una nueva perspectiva, que miramos atrás al origen del modernismo fracturarse en replicación interminable*.

Con esta referencia, buscamos entonces por oposición al original, a la copia, no solo por su naturaleza memética sino porque la copia en sus diferentes variaciones como la reinterpretación de Wolfgang Staehle con *Empire 24/7 (1999)* a la película *Empire (1964)* de Andy Warhol, o el remix de Christopher Baker en *Hello World!* perfora una superficie que permite que se multipliquen las posibilidades de sobrevivir en otro cuerpo o desde otro nombre como es el caso de Deep ASCII de Vuk Cosic en la que se utiliza un programa para transferir cada fotograma de las escenas de películas y series televisivas clásicas a una imagen en los caracteres ASCII sustituyendo así, los pixeles por puntos Benday aprovechando como dice el autor, *su absoluta inutilidad desde el punto de la alta tecnología cotidiana para buscar en el*

pasado y continuar el desarrollo de alguna tecnología marginal u olvidada o la serie *Photoshop Gradient Demonstrations* de Cory Arcangel producidas usando la herramienta *gradient* de la aplicación informática *Photoshop* y describiendo en el título a manera de instrucciones, el proceso en el que cada imagen de la serie ha sido realizada haciendo posible que cualquier usuario de *Photoshop* pueda reproducir las mismas imágenes de Arcangel desde su propio ordenador.

Si bien, en la copia buscamos que ésta construya otro cuerpo, en otras ocasiones, algunos net.artistas como Mark Napier en su obra *Digital Landfill* trabajan también el residuo desde una preocupación por todo aquello que descartamos en la Red y nos invita a limpiarla de todos los email que no deseamos, la data obsoleta, los HTML, y *Spam*, resaltando que toda esta basura es automáticamente estratificada en el sistema de compostaje del este vertedero digital. Las imágenes desechadas resultantes de este acto, reflejan el antecedente pictórico del artista, y dirige nuestra curiosidad hacia las cualidades básicas de la tecnología de Internet que van desde la problemática del código hasta la mutabilidad de las representaciones. Ideas similares se ven trabajadas en otros artistas como Amy Alexander en *Multi-Cultural Recycler* (1996-'7) o en *HTML. 403* (1995) del dúo Jodi entre otros.

Finalmente quisiera decir que pienso que el Net.Art es una forma de arte simultánea al hombre y que su evolución se hará paralelamente a él, estamos en la búsqueda de un Net.Art que cambie la visión de los artistas hacia el Arte y del espectador hacia el artista o del artista hacia sí mismo y del espectador hacia el Arte, es decir, que procesos como los de Sherrie Levine en cuanto a Roger Evans y de Michael Mandiberg hacia Sherrie Levine o de Marisa Olson hacia *Boomerang* de Richard Serra faciliten la alianza que promueve Juan Martín Prada entre el Pensamiento con la Tecnología, desde un régimen de disensión, para que el Arte suceda y que esto nos lleve a descubrir como se construyen los sujetos y las subjetividad hoy en día en el *sistema red*, o en el mundo del Arte Contemporáneo.

Notas

- ¹ trad. Lo que hago en internet es como si puedo descifrarlo, habré descifrado todo lo demás. Internet representa toda la cultura en este punto, y cómo pongas tu trabajo en internet puede ser un reflejo de cómo te sientes en todos los contextos, toda la expresión creativa.
- ² término utilizado por Juan Martín Prada al que se adhiere este estudio para referirse al net.art desde el planteamiento del autor con respecto a la evolución de esta forma artística en su fase actual.
- ³ trad. El mundo está lleno hasta el sofoco. El hombre ha colocado su señal en cada piedra. Cada palabra, cada imagen, es alquilada e hipotecada. Sólo podemos imitar un gesto que siempre es anterior, nunca original.
- ⁴ términos usados por Rosalind Krauss y desarrollados en cita.

Referencias

- PRADA, Juan Martín (2012):** *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, AKAL.
- BLAKMORE, Susan (2000):** *The meme machine*, Oxford University Press.
- KRAUSS, Rosalind (2006):** *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza.
- FOSTER, Hal (1996):** *The Return of the Real*. MIT Press.
- LEVINE, Sherrie (1992):** *Statement. Art in Theory 1900-2000*, Blackwell Publishing, p. 1039.

Websites Relacionados:

ARCANGEL, Cory: *Cory Arcangel's Official Portfolio Website and Portal*, url: [http:// www.coryarcangel.com/](http://www.coryarcangel.com/)

BAKER, Christopher: url: <http://christopherbaker.net/>

COSIC, Vuk: *No Land's Man*. url: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

LIALINA, Olia: url: <http://art.teleportacia.org/olia.html>

MATTES, Eva y Franco: url: <http://0100101110101101.org/>

MANDIBERG, Michael: url: <http://www.mandiberg.com/>

NAPIER, Mark: *potatoland*, url: <http://www.potatoland.org/>

OLSON, Marisa: url: <http://www.marisaolson.com/>

(Artículo recibido: 14-06-2013 ; aceptado: 15-07-2013)