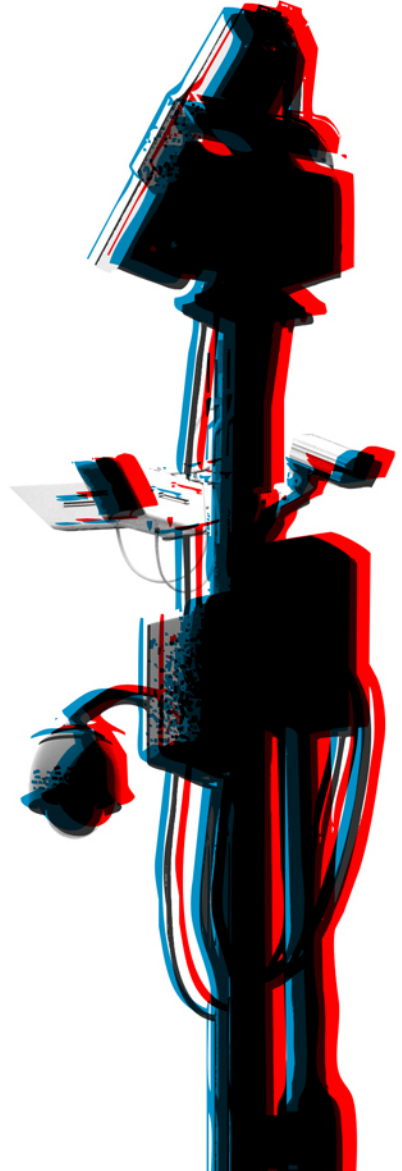


UN PROYECTO DE FUNDACIÓN RODRÍGUEZ + ZEMOS98

PANEL DE CONTROL

INTERRUPTORES CRÍTICOS

PARA UNA SOCIEDAD VIGILADA



ZEM
OS
98

COLECTIVO
ZEMOS98.org



Licencia **Reconocimiento-No comercial 3.0 Unported**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.es>



Usted es libre de: copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, y de hacer obras derivadas, pero bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

© 2007, de la edición de la Asociación Cultural comenzemos empezemos, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud.

© 2007, textos, los autores.

© 2007, traducciones, los traductores.

© 2007, fotografías, los autores.

Arturo Rodríguez, Santiago López Petit, María José Belbel, Paul Alsina, Rubén Díaz, Colectivo Cibergolem (Iñaki Arzo y Andoni Alonso), Corpus Delecti (esta vez Elena González Polledo, Desiré Rodrigo y Judit Vidiella), Cecilia Anderson, RTMARK.

/// PANEL DE CONTROL_7.

ENTREVISTA: ALEX GALLOWAY

por Pau Alsina

Alex Galloway galloway@nyu.edu

Alexander R. Galloway es autor y programador. Es miembro fundador del colectivo de software *RSG* y creador del motor de vigilancia de datos *Carnivore*. Recientemente, el New York Times describió su trabajo como “conceptualmente agudo, visualmente atractivo y completamente en sintonía con la situación política”. Galloway es el autor de *Protocol: How Control Exists After Decentralization* (MIT, 2004), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Minnesota, 2006), y un nuevo libro escrito en colaboración con Eugene Thacker llamado *The Exploit: A Theory of Networks* (Minnesota, edición en preparación). Da clases en la New York University.

Pau Alsina palsinag@uoc.edu

Pau Alsina es profesor de los Estudios de Humanidades de la UOC, director del espacio Artnodes de arte, ciencia y tecnología, e investigador en Arte y Nuevos Medios en el Internet Interdisciplinary Institute -IN3. Su investigación se centra en la articulación de una ontología del presente en base a las prácticas que interrelacionan arte, ciencia y tecnología en el contexto de la sociedad red.

Se suele creer que las redes poseen el potencial de desjerarquizar y disolver estructuras rígidas de todo tipo. Pero en tu obra, el “protocolo” se refiere a la tecnología de organización y control que opera en redes distribuidas. ¿Podrías explicarnos un poco más esas particularidades? ¿Cómo podrían subvertirse los protocolos? ¿O acaso los protocolos lo abarcan todo en su aparato totalizador de control?

El “protocolo” surge de un problema. Un problema histórico. ¿Cuál es el sistema de organización y control endémico a las redes distribuidas que actualmente rodean el planeta? Y más aún: ¿Cómo las transformaciones específicas en la vida material hacen que surjan una serie de técnicas y comportamientos participativos? El concepto de protocolo es un intento de “dar una cara” a esta forma que hasta la fecha no ha tenido rostro. Pero al dar una cara a lo que antes no la tenía empieza un nuevo ciclo, uno en el cual -espero-, pueda localizarse y entenderse la asimetría misma de la transformación histórica dentro del propio discurso personal sin exaltar un componente u otro (el árbol o el rizoma).

Albert-László Barabási describió Internet como una red libre de escala, con muy pocos hubs altamente conectados a los que se conectan y dependen de ellos todos los nodos pequeños (y esto es así tanto en la infraestructura material como en la world wide web con sus páginas web interconectadas). ¿Determina completamente esta estructura las acciones posibles a realizar?

Siento mucho respeto por Barabási. De hecho su famosa declaración es muy política, aunque esté encubierta por el lenguaje dominante de la observación empírica. Pero las preguntas interesantes no son si Internet es o no es una red libre de escala, sino la siguientes: ¿Qué tecnologías específicas en Internet son libres de escala, y cuáles no?, ¿A qué clase de intereses se sirve al hacer esta afirmación?, ¿Por qué Barabási tiene tantos deseos de prohibir la organización rizomática?, ¿Cuál es la forma arquitectónica del poder y cómo ayuda la afirmación de Barabási a naturalizar ese poder? Al final, me veo inducido a preguntar no qué red tenemos, sino qué red deseamos. Hay una cierta retórica ingenua en torno a la liberación de las redes, la antijerarquía, “la información quiere ser libre” y todas esas cosas. Pero lo que indica Barabási es precisamente lo contrario: no queremos que las redes sean libres, gastamos toda la energía en abolirlas en un alud de reorganización retrógrada, piramidal. Entonces el problema principal, por utilizar terminología psicoanalítica, es que los nuevos medios son fundamentalmente sádicos, cuando de hecho los tratamos como si fueran masoquistas. Este el problema fundamental del deseo hoy en día. Pero más allá de este método clásico de “crítica de la ideología”, también he de observar que Barabási ofrece una respuesta muy reaccionaria a una pregunta muy progresista. ¿No es bastante conveniente que esta nueva tecnología se parezca a las redes corporativas o incluso monárquicas descentralizadas y centralizadas de antaño? Una vez más, me parece que este enfoque carece totalmente de imaginación. En vez de eso, yo planteo la pregunta: ¿Cómo puede la red distribuida en sí ofrecer una forma nueva de organización y control, sin recurrir a los anacrónicos (pero familiares) diagramas? Responder a esta pregunta significaría encarar la esencia sádica de los nuevos medios de manera directa. Pero Barabási responde a esta pregunta

con un gesto de desdén: ¡lo que se creía que era un rizoma es de hecho un árbol! Cuánto más ratificada se ve su afirmación por estudios de teoría gráfica y modelos matemáticos, más se reduce a una pura proyección de la fantasía. En vez de eso necesitamos antihistorias totalmente nuevas de la tecnología, historias de la tecnología desde el ojo del huracán.

“Page Rank es una tecnología altamente política. De hecho, es la pregunta política más importante que tenemos en nuestra cultura: cómo está conectada la tecnología con el poder”.

Así que tenemos protocolos, redes, lenguajes y algoritmos subyacentes en los programas que estructuran acciones. Un algoritmo se define como un conjunto de instrucciones para resolver un problema. Sólo tenemos que seguir sus instrucciones porque la inteligencia necesaria para realizar la tarea ya está codificada en el algoritmo. ¿Pero qué sucede con las implicaciones políticas inscritas en esos algoritmos? ¿Está libre el algoritmo de Google Page Rank de implicaciones políticas?

Page Rank es una tecnología altamente política. De hecho, es la pregunta política más importante que tenemos en nuestra cultura: cómo está conectada la tecnología con el poder. Esta pregunta ha dominado la cultura occidental desde la Antigua Grecia. Google ha logrado alterar radicalmente este terreno en la esfera contemporánea. Lo que más me impresiona de Google es la cuestión de la valorización: han descubierto nuevas técnicas para valorizar la actividad humana. Ahora, tanto el trabajo como el juego pueden explotarse. Hay hacer muchos más estudios en este campo. Me interesa sobre todo la cuestión del microtrabajo no remunerado (p.ej: que todos enviamos correos, blogueamos, navegamos, etc.), que Google ha demostrado ser excepcionalmente hábil en explotar. Ha modificado radicalmente las condiciones de trabajo en el mundo actual.

Como dice Florian Cramer, el software construye modos de ver, saber y hacer en el mundo que contienen un ejemplo de esa parte del mundo a la que parece pertenecer y al mismo tiempo lo conforman cada vez que se utiliza. Así que hace falta una ontología del ordenador y su deconstrucción a través del arte y la práctica filosófica para desvelar las estructuras de control que tienen detrás. ¿Dar la vuelta a los algoritmos permite considerarlos como nuevas herramientas tácticas de los medios? ¿Es eso lo que intentas hacer a través de tus proyectos artísticos como RSG y el sistema de vigilancia de datos *Carnivore*?

Defiendo tácticas de compromiso. Debemos canalizar nuestras energías a través del ordenador, no contra él. Esto es lo que Eugene Thacker y yo llamamos “hipertrofia”. Quizás discrepo de tu valoración de Cramer en el siguiente punto: no existe una ontología del ordenador que haya sido deconstruida diligentemente más adelante a través del arte y la filosofía. De hecho sucede lo contrario: la deconstrucción es precisamente lo que suscita el estatus ontológico del ordenador. Es lo que le da presencia. Esto es lo que

Thacker y yo llamamos el exploit. El exploit no es la "excepción" que se queda fuera y se da de vez en cuando -como un terremoto-, trayendo con ella cierto nivel de desastre o transformación radical de la situación actual. El exploit es de hecho la condición necesaria para ser rizomático, lo que quiere decir maquina. Así es como Thacker y yo definimos el exploit como una máquina abstracta:

Vector: El exploit necesita un medio orgánico u inorgánico en el que haya alguna clase de acción o movimiento.

Fallo: El exploit necesita un conjunto de vulnerabilidades en una red que permitan que el vector sea accesible de manera lógica. Estas vulnerabilidades también son las condiciones para que exista la red, para que se vuelva no humana.

Transgresión: El exploit produce una modificación en la ontología de la red, en la que el "fallo" de la red es de hecho un cambio en su tipología (por ejemplo: de centralizada a distribuida). Por tanto, siento el impulso de descartar cualquier debate sobre ontología contra deconstrucción (y también por este motivo uno debe mostrarse extremadamente cauto al hablar de "contraprotocolos" o "contrajuegos"). En la informática, la "deconstrucción" precede a la "ontología" hasta tal punto que ambas se desploman hacia dentro, hacia sí mismas.

"La pregunta clave que debemos hacernos no es si está sucediendo o cómo está sucediendo, la pregunta clave tiene que ver con el estado moral de la materia".

Muchos han dicho que las utopías web 2.0. como nuevos modelos de negocio tienden a capitalizar la cooperación gratuita en línea y el trabajo inmaterial, como ha analizado a fondo Trebor Scholz. Pero también permiten modos distribuidos de organización y un optimismo renovado y realista, como ha dicho Geert Lovink. ¿Generaría el movimiento de software social nuevos medios de intervención política en el trabajo en redes distribuidas?

Las aportaciones de Lovink y Scholz son inestimables. La explotación de las fuerzas productivas siempre es un proceso dialéctico. ¡El problema es que la mayoría, hoy en día, ni siquiera reconoce que se está produciendo una explotación de las fuerzas productivas! El software social se considera liberador, democratizador, etcétera, lo cual es innegable, pero es más importante el hecho de que hoy en día estamos iniciando todo un nuevo sistema de extracción y explotación de valor informático. La web es, en esencia, la mayor fábrica de explotación del mundo. El fenómeno resulta evidente en todo el espectro de tecnologías de la web, pero también en el terreno biológico, ya que la propia vida ha pasado a ocupar el centro de la valoración y explotación. En este sentido, empresas como Google y Monsanto van hombro con hombro, ya que ambas utilizan espacios informáticos (Internet, el genoma) para extraer nuevas formas de valor no compensado. Ambas están influyendo en la capacidad de la vida para valorarse a sí

misma. Claro que cualquiera que está familiarizado con la época moderna señalará que este proceso hace tiempo que se da. La pregunta clave que debemos hacernos no es si está sucediendo o cómo está sucediendo, la pregunta clave tiene que ver con el estado moral de la materia.

Algunos teóricos como Friedrich Kittler han hablado de que el enfoque de las prácticas en nuevos medios, centrado en la imagen, no ha tenido en cuenta la dimensión de "cálculo" implícita en las imágenes digitales como factor clave para su análisis. ¿Conducirá este nuevo enfoque a la discusión acerca de la acción como elemento clave para la crítica en software y videojuegos, como has explorado en tu último libro sobre juegos? ¿Qué significa cambiar la imagen por acción?

Es el algoritmo, y no la imagen, lo que posee una importancia crucial hoy en día. Sin embargo, sostengo que el único modo de entender el software es afirmar primero que se trata de algo visual, y luego reivindicar lo algorítmico como aquello real para lo cual la visualidad resultó un síntoma útil. Gran parte de lo que se escribe sobre la "era de la información" o la "cibercultura" no entiende este aspecto crucial acerca de lo visual. Pocos reconocen realmente que el ordenador no nació de la era de la información sino de la era del espectáculo. La informática es lo que Marx habría denominado una auténtica subsunción, ¿pero de qué? De lo visual. Con esto me refiero a todo el episteme visual transmitido desde la Ilustración, el ver como estructura de adquisición de conocimientos, la "claridad" de la razón, el logos del ojo, etcétera. El software es básicamente la subsunción real de ese episteme. Pero, y esto es muy importante, en absoluto para conservarlo. Una subsunción real siempre es un borrado completo de su objeto (en oposición a la subsunción formal que se limita a negar su objeto en una inversión dialéctica). La subsunción real de lo visual, su borrado "des", permite a la informática retener y negar su viabilidad al mismo tiempo.

Tal y como comentas, también existen auténticas implicaciones políticas en las alegorías de control inscritas en los videojuegos, ya que demuestran las posibilidades siniestras del dominio informático. Asimismo se trata de una manera que tiene el biopoder de formularse a sí mismo produciendo de manera creativa relaciones de poder que elaboran modos de mirar y pensar sobre la realidad producida. ¿Representan los contrajuegos una práctica subversiva efectiva contra esta hegemonía dominante de la estructura de los juegos? ¿Cómo puede llevarse a cabo?

De hecho, mi opinión sobre los contrajuegos es que resultan excepcionalmente difíciles de conseguir. Se puede citar una micro tendencia de los últimos años en la que los artistas han creado modificaciones de juegos que básicamente niegan la realidad del juego en sí. Quizás podamos considerar esta faceta como una especie de nostalgia "modernista" en la que los artistas desean volver a una modalidad anterior de medios no interactivos, que sólo pueden redimirse mediante convulsiones de introspección formal. Claro que yo también he participado en esto. Pero además existe una corriente contraria que posee una larga tradición. El *World Game* de Buckminster Fuller es uno de los ejemplos que más me interesan. La pregunta es: ¿Qué constituye un algoritmo progresista?

La respuesta a esta pregunta resulta bastante difícil de desentrañar. Muchos de los actualmente llamados “juegos serios” son de hecho bastante reaccionarios al nivel del algoritmo, aunque estén cubiertos por una capa de deseos políticos progresistas en la superficie (jugar para “salvar Darfur” y proyectos similares). El secreto del contrajuego estriba por tanto en los esfuerzos por crear algoritmos alternativos. Existen muy pocos ejemplos históricos a este respecto. La gran mayoría de la investigación y el desarrollo algorítmico a lo largo de la historia se ha desarrollado bajo la bandera de virtudes políticas bastante discutibles: eficiencia, conveniencia, dominio de la máquina. Últimamente he denominado este fenómeno como la “causa separativa”. La causa separativa hace que existan cosas mediante un efecto de segregación entre el terreno de lo social (o ideal) y el terreno de lo material. En un sistema semejante la explotación es material, mientras que la liberación es semiótica. Lo material es el terreno del fracaso político; lo social es el terreno del compromiso utópico. Muchos juegos caen en esta misma trampa: la liberación e infantilización de la atracción del juego -que es real, no la estoy negando- sólo se experimenta a través de un sustrato material que es física y moralmente retrógrado. Un ejemplo: la gente suele hablar del supuesto problema de los granjeros “chinos” en juegos. Pero de hecho ocurre lo contrario: todos somos granjeros.

“Muchos juegos caen en esta misma trampa: la liberación e infantilización de la atracción del juego -que es real, no la estoy negando- sólo se experimenta a través de un sustrato material que es física y moralmente retrógrado”.

¿Podrías explicarnos en qué estás trabajando actualmente? ¿Cuáles son tus intereses actuales e investigación en curso en la NYU?

Fermo parte de un colectivo informal de programadores y diseñadores llamado RSG. Hace poco lanzamos el Liberate Computer Language (LCL), que es un intento en beta de formular un nuevo lenguaje informático distinto de los que existen actualmente. Claro que ahora no hay ningún ordenador que pueda ejecutar ese lenguaje. Esperamos expandir el LCL en el futuro. Actualmente estamos desarrollando el *Kriegspiel*, una obra de traducción histórica basada en el juego de 1978, largamente olvidado, diseñado por el cineasta y filósofo Guy Debord. El *Kriegspiel* se presentará antes de que termine 2007. El juego de Debord plantea varias preguntas interesantes, incluyendo el estatus político de los juegos de guerra y la simulación. El juego me atrae particularmente porque a primera vista parece bastante retrógrado, incluso nostálgico. Pero un examen minucioso revela que contiene algunos detalles interesantes que hacen que siga siendo relevante para el mundo actual de redes globales y guerra perpetua. Según las propias palabras de Debord, fue su única obra que tuvo algo de valor real.