

Hacia un léxico del uso

Stephen Wright

Escala 1:1

Allure

Los mundos del arte (ecosistemas que sostienen el arte)

Readymades asistidos y los prototipos asistidos por el mundo del arte

Autoría

Autonomía

Coefficiente de arte

Excedente cognitivo

Competencia

Edificios conceptuales

Desactivar (la función estética del arte)

Espectador desinteresado

Doble ontología

Escapología

La eventualidad

Experiencia / Cultura del experto

Externalidades (positivas y negativas)

Reciprocidad extraterritorial

Jugar

Espigar

Hackear

Ociosidad (creativa y expresiva)

Imperformatividad

Léxico

Conceptos emergentes (que sustentan el uso)

Instituciones conceptuales por retirar

Modos de uso

Lagunas

Museo 3.0

La cualidad del narrador (arte que habla)

Objetualidad

Propiedad (los derechos de autor no son para los usuarios)

A cuestras

Caza furtiva

Profanación

Propósito sin propósito

Readymades recíprocos

Redundancia

Reutilización

Slackspace

Visibilidad específica (*sub specie artis*)

Espectatoriedad

UIT (*Use it together*)

Usología

Usual (lo usual \neq lo sucedido)

El uso

Hacia un léxico del uso

“La causa y el origen de una cosa y su eventual utilidad, su empleo real y su lugar en un sistema de propósitos, están mundos aparte; todo lo que existe, habiendo surgido de alguna manera, es reinterpretado una y otra vez hacia nuevos fines, asumido, transformado y redirigido por algún poder superior a él; todos los eventos son un someter, un convertirse en lo dominante, y todo sometimiento y dominación implica una nueva interpretación, una adaptación a través de la cual cualquier 'significado' o 'propósito' previo es necesariamente oscurecido o hasta borrado.”

Nietzsche, *La Genealogía de la Moral*.

Las últimas décadas han sido testigo de lo que podría describirse como un amplio giro usológico en todos los sectores de la sociedad. Por supuesto, la gente ha estado usando palabras y herramientas, servicios y drogas, desde tiempos inmemoriales, pero con el auge de la cultura en red, los usuarios han pasado a desempeñar un papel clave como productores de información, significado y valor, rompiendo la antigua oposición entre consumir y producir. Con el declive de categorías políticamente subjetivas como el trabajo organizado y el debilitamiento del consenso socialdemócrata, la condición de usuario ha surgido como una alternativa inesperada, que no es ni clara ni bien recibida por todos. Porque la condición de usuario se enfrenta a tres monolitos conceptuales incondicionales de carácter contemporáneo: la cultura del experto, para la que los usuarios son invariablemente malos usuarios; la condición de espectador, para la que la condición de usuario es intrínsecamente oportunista y está cargada de intereses propios; y, más incisivo, el régimen de la apropiación, que ha tratado de restringir los derechos de uso. Sin embargo, el derecho de uso sigue siendo tan tenaz como ingobernable. La esfera cultural también ha sido testigo de un cambio, dejando de perseguir la función estética del arte, muchos profesionales están redefiniendo su compromiso con el arte, ya no en términos de autoría sino como usuarios con competencia artística, insistiendo en que el arte fomente valores de uso más sólidos y gane más peso en lo real.

Sin embargo, desafiar estas instituciones conceptuales dominantes resulta desorientador, ya que las mismas palabras y conceptos que uno podría “utilizar” para nombrar y aclarar las prácticas orientadas al uso no están a la mano. Con demasiada frecuencia, las iniciativas orientadas al usuario caen presas de la captura léxica de un vocabulario heredado de la modernidad; sin embargo, no será posible una auténtica autocomprensión de lo relacional y dialéctico de la condición de usuario hasta que no se reajuste el léxico conceptual existente, para ello es necesario retirar términos aparentemente evidentes (y a las instituciones que nombran) y, al mismo tiempo, introducir un conjunto de conceptos emergentes. En el espíritu de la usabilidad, la mejor manera de hacerlo es reutilizar los términos y modos de uso que se han pasado por alto y que siguen operando en las sombras de la cultura del experto de la modernidad.

Escala 1:1

“... utilizamos el propio país, como su propio mapa...”.

Lewis Carroll, *Silvia y Bruno*.

El arte y las prácticas relacionadas con el arte que se orientan hacia el usuario más que hacia el espectador se caracterizan más que nada por la escala de sus operaciones: funcionan a escala 1:1. No son modelos a escala -o prototipos apoyados en el mundo del arte- de cosas o servicios potencialmente útiles (el tipo de tareas y dispositivos que bien podrían ser útiles si alguna vez se les arrancara de los marcos neutralizadores de la autonomía artística y se les permitiera tener tracción en lo real). Aunque las iniciativas a escala 1:1 utilizan la representación de muchas maneras, no son en sí mismas representaciones de algo particular. El giro usológico en la práctica creativa de las últimas dos décadas ha traído consigo un número cada vez mayor de estas prácticas a escala real, unidas a lo que sea que estén abordando. Las prácticas 1:1 son tanto lo que son como las propuestas de lo que son.

Ampliar las operaciones de este modo rompe con las concepciones modernistas de la escala. En general, el arte del siglo XX, al igual que muchas prácticas posconceptuales actuales, funcionaba a una escala reducida; el arte se practicaba como algo distinto y más pequeño que la realidad que se proponía cartografiar. En su historia de 1893, Silvia y Bruno, Lewis Carroll redacta una conversación improvisada entre el narrador y un personaje extravagante, incluso de otro mundo, llamado Mein Herr, sobre la escala más grande de mapa “que sería realmente útil”.

“Muy pronto llegamos a seis yardas por milla. Luego probamos con cien yardas por milla. Y entonces surgió la idea más grandiosa de todas. Hicimos un mapa del país a escala de una milla por milla. [...] Nunca se ha extendido, pero [...] los agricultores se opusieron: ¡decían que cubriría todo el país, y dejaría fuera la luz del sol! Así que ahora utilizamos el propio país, como su propio mapa, y les aseguro que lo funciona casi tan bien”.

Se podría dedicar un libro a desentrañar esta parábola. ¿Tenían razón los campesinos? ¿Los mapas (encarnaciones de la voluntad de hacer algo visible) constituyen amenazas ecológicas? Todo dispositivo que arroja luz también arroja inevitablemente sombra, y un mapa (o cualquier representación) es también un dispositivo que ocluye la luz. Pero sea lo que sea que signifique “*utilizar el propio país, como su propio mapa*”, y sea como sea que se haga, una cosa es segura: proporciona una descripción increíblemente concisa de la lógica del arte a escala 1:1, una descripción tan buena de muchas iniciativas orientadas al usuario como cualquier otra que se tenga a la mano.

Famoso por crear relatos llenos de hipnotizantes deformaciones en el tejido del espacio y el tiempo, Carroll socava algunas de las suposiciones fundamentales sobre la representación a escala: su papel como sustituto, su estatus como abstracción y su uso como convención que hace referencia a lo real a lo que está subordinado. La “idea más grandiosa de todas” -es decir, producir una representación a escala real- resultó ser inútil... Y este es precisamente el escollo de tantas iniciativas artísticas de motivación política de hoy en día: se mantienen directamente en el

paradigma del espectador. El mapa de Mein Herr, sustituible por el territorio que estudia, plantea cuestiones sobre lo que ocurre con la representación cuando, en su límite, se asemeja tanto a su objeto que confunde la diferencia entre lo que es real y lo que no lo es. Se deshace por completo del acontecimiento cartográfico. El territorio no se cartografía ni se transforma de alguna manera y, sin embargo, utilizado “como su propio mapa”, todo se transforma. En este caso, la representación no sólo se niega a estar subordinada a su sujeto, sino que es intercambiable con él, e incluso superior, como sugiere astutamente Carroll. La discontinuidad ontológica entre el mapa y la tierra -y, por extensión, entre el arte y cualquier forma de vida que impregne- desaparece en cuanto el territorio se hace funcionar a escala 1:1 como su propia cartografía. ¿Cuáles son las condiciones de posibilidad y uso de la función cartográfica de un territorio, su ser-mapa?

O, más sencillamente, ¿a qué se parecen las prácticas 1:1 cuando empiezan a utilizar la tierra como su propio mapa? Pues no se parecen a nada más que a lo que también son; tampoco son algo que se pueda mirar y, desde luego, no se parecen al arte. Se podría decir que estas prácticas son positivamente “redundantes”, que desempeñan una función que ya cumple otra cosa, es decir, que tienen una “doble ontología”. Sin embargo, en muchos casos, el hecho de cargar con una ontología (¡y más aún con una doble!) parece ser precisamente aquello de lo que quieren escapar. Es cierto que pretenden eludir la captura ideológica e institucional, y el tipo de representación desfigurada a la que ésta conduce; pero eso no describe la totalidad de estos proyectos. Parece que intentan escapar de la captura performativa y ontológica como arte en sí; ciertamente, es posible describirlos como si tuvieran una doble ontología, pero quizá sea más acorde con su autocomprensión argumentar que no se trata de una cuestión ontológica en absoluto, sino más bien de la medida en que están informados por un determinado coeficiente de arte, informados por la autocomprensión artística, no enmarcados como arte.

Allure

“Necesitamos un término general que abarque tanto las formas graciosas como las encantadoras de encontrar la sinceridad de los objetos, y el mejor término que se me ocurre es *allure*”.

Graham Harman, *Guerrilla Metaphysics. Phenomenology and the Carpentry of Things*.

Cuando una práctica basada en el arte se eleva a escala 1:1, desactivando su función estética primaria y activando en su lugar su función práctica o útil, no hay forma fácil de verla como arte, desde luego, no hay propiedades perceptivas que nos indiquen que su coeficiente de visibilidad artística desciende hasta lo insignificante. Para percibir tales prácticas como arte se requiere alguna información teórica complementaria, algo que nos permita saber que la iniciativa, sea cual sea, es a la vez lo que es, y una proposición de lo que es; algún conocimiento externo que nos permita saber que la existencia de la iniciativa no se agota en su función y resultado, sino que se trata de algo: encarna un significado. Pero ¿qué aporta ese conocimiento a nuestra concepción e incluso a nuestra percepción de una actividad que en sí misma no cambia? Independientemente de cómo queramos describir estas prácticas, algo sucede definitivamente en nuestra comprensión cuando vemos las cosas de nuevo bajo el aspecto del arte, ya sea como si tuvieran una “doble ontología”, simultánea e inseparablemente lo que son y las propuestas artísticas de lo que son; o como si tuvieran un cierto “coeficiente de arte”, evitando así la cuestión de la ontología del arte por completo; o como si tuvieran una dimensión "infraleve", por utilizar el término inteligentemente elusivo de Marcel Duchamp para una dimensión igualmente elusiva. Los amantes del mundo del arte asumen invariablemente que nuestra apreciación de algo se enriquece o aumenta de algún modo cuando nos enteramos de que está inspirado por el arte. Sin embargo, de vez en cuando oímos a alguien proclamar, al descubrir que alguna actividad o servicio habitual se basaba en la autocomprensión artística, que “ni siquiera sabía que era arte”, y nos preguntamos si ese descubrimiento fue una epifanía o una decepción...

Un concepto que se ha propuesto para describir el cambio en la forma en que concebimos y quizás percibimos un objeto o actividad una vez que conocemos su dimensión oculta es el de *allure*, término utilizado por Graham Harman. Puede parecer paradójico recurrir al léxico de la "ontología orientada al objeto" de Harman en un debate sobre prácticas sociales definidas relacionadamente y orientadas al usuario; y lo es doblemente porque el *allure* tiene matices descaradamente estéticos. Sin embargo, el realismo especulativo, con el que Harman está estrechamente asociado, ha hecho más que cualquier corriente de pensamiento para desafiar la hegemonía kantiana. Además, el *allure* no restablece la función estética del arte, sino que nos permite ver la estética desde un nuevo ángulo.

El "trabajo del *allure*", escribe Harman, implica separar un objeto de sus rasgos, incluso cuando estos rasgos siguen siendo físicamente inseparables del objeto. El *allure*, tal y como lo describe, "es una experiencia especial e intermitente en la que el vínculo íntimo entre la unidad de una cosa y su pluralidad de notas se desintegra parcialmente". Estas notas se convierten en objetos sensoriales por derecho propio, en lugar de desaparecer en la cosa a la que pertenecen, como ocurre en las condiciones ordinarias de percepción. El *allure* no es necesariamente una percepción estética, pero "mientras que la experiencia normal se ocupa únicamente de las

cualidades superficiales", explica Harman, "el *allure* aparentemente pone a los objetos directamente al frente, invocándolos como agentes oscuros que actúan por debajo de esas cualidades". En cierto modo, el *allure* "conecta los pisos superior e inferior de un objeto a la manera de una trampilla o una escalera de caracol". Bueno, eso podría encajar bastante bien con nuestros propósitos, ¿no? La cosa no cambia ni un ápice, pero una vez que la trampilla se abre y los "agentes oscuros" andan sueltos, nada podría ser más diferente.

Los mundos del arte (ecosistemas que sostienen el arte)

“Una atmósfera de teoría del arte, un saber de la historia del arte: un mundo del arte.”

Arthur C. Danto, *The Artworld* (1964).

El sentido común parece decirnos que todos vivimos en un mismo mundo. Mantener la conjetura de una pluralidad de mundos requiere un esfuerzo teórico sostenido, sin embargo, el consenso en torno al monomundialismo se ha visto seriamente cuestionado en los últimos tiempos: desde todos los ámbitos, otros mundos parecen no sólo posibles, sino mucho más plausibles y deseables que la versión hegemónica que sigue haciéndose pasar por la única. El chovinismo ontológico de la teoría de un solo mundo también ha avanzado en el arte y el mundo del arte dominante tiende a afirmar una especie de superioridad axiológica y ontológica sobre sus contendientes y homólogos. No niega tanto su existencia (el arte tiende a saber intuitivamente y por definición que otros mundos son posibles, halagándose a sí misma como una de las plataformas de lanzamiento más sofisticadas para la multiplicación de mundos) como cuestiona su valor, diciendo en efecto que, aunque otros mundos puedan ser posibles, no son muy buenos. Sin embargo, en la última década, un número cada vez mayor de profesionales relacionados con el arte han pasado de la producción de obras de arte a la concepción y el desarrollo activos de los entornos artísticos necesarios para que sus prácticas prosperen, a menudo lejos del campo artístico de referencia. Los mundos del arte son los lugares donde se utiliza el arte y, como tales, son fundamentales para cualquier examen usológico del arte y de las prácticas relacionadas con el arte.

Readymades asistidos y los prototipos asistidos por el mundo del arte

“Me di cuenta muy pronto del peligro de repetir indiscriminadamente esta forma de expresión y decidí limitar la producción de *readymades* a un pequeño número anual. En aquel momento era consciente de que, para el espectador más que para el artista, el arte es una droga que crea hábito”.

Marcel Duchamp, *Apropos of Readymades* (1961).

En una breve exposición realizada en 1961, Marcel Duchamp ofreció algunas agudas ideas sobre la lógica de los *readymades*, describiéndolos como “drogas altamente adictivas”. Además de los *readymades* estándar, mediante los cuales se suspende el valor de uso de los objetos habituales (como si se colocaran entre paréntesis invisibles) al insertarlos en el marco performativo del mundo del arte, y de su sugerencia (no demostrada) a la larga de los *readymades* recíprocos, que devuelven el valor de uso a las obras de arte al ser retirados del marco performativo, Duchamp describe brevemente una variante intermedia. Según él, se trata básicamente de *readymades* estándar, salvo que se han modificado ligeramente. Los llama *readymades* asistidos (*readymades aidés*). Es un buen término, y también premonitorio; hoy en día tenemos un nombre diferente para estas obras y artilugios modestamente modificados por la subjetividad artística: los llamamos arte contemporáneo.

Mientras que el *readymade* asistido se ha convertido en la adicción del mundo del arte autónomo, aparentemente decidido a perseguir su lógica de forma exhaustiva hasta el momento en que cada mercancía en la tierra tenga una contrapartida idéntica en el ámbito del arte, ahora tiene como rival otro tropo: el prototipo asistido por el mundo del arte. Por un lado, el prototipo toma prestado el principio de diseño industrial característico del *readymade*, pero en lugar de adoptar la lógica de lo múltiple, insiste en su singularidad experimental. Se podría decir que la proliferación de prototipos en la producción artística contemporánea es un síntoma más de un cambio usológico en curso; pero en la medida en que estos prototipos no son en absoluto autónomos, sino que requieren la ayuda del mundo del arte para funcionar, son sobre todo ejemplos bastante espectaculares de un intento de cuadrar la arquitectura conceptual y los protocolos del arte autónomo con las intuiciones emergentes. Estos prototipos podrían ser funcionales, si alguna vez se liberaran de sus mecanismos de asistencia del mundo del arte y estuvieran disponibles para un uso genuino.

Autoría

“La cualidad posesiva de la teoría liberal democrática moderna se encuentra en su concepción del individuo como propietario esencial de su propia persona o capacidades, sin deber nada a la sociedad por ellas.”

C.B. MacPherson, *The Political Theory of Possessive Individualism* (1962).

Con el auge del individualismo posesivo en la Europa del Siglo XVII, comenzó a imponerse una idea inédita (que hoy ha alcanzado la hegemonía) según la cual los individuos se conciben como únicos propietarios de sus habilidades y no deben nada a la sociedad por ellas, lo que significa que esas habilidades (y las de otros) son mercancías que se compran y venden en el mercado, y una de las convenciones para empaquetar esas habilidades es la institución conceptual de la autoría. La gente ha estado utilizando palabras, notas y pigmentos para encadenar cuentos, melodías e imágenes desde siempre, y aunque la historia conserva los nombres de algunos de los más ilustres, a nadie se le había ocurrido que los usuarios de palabras, melodías y colores pudieran reclamar de alguna manera significativa algún arreglo particular que se les hubiera ocurrido; que pudieran reclamar la autoría de alguna configuración particular de marcas y ruidos que de otra manera circularían libremente, y como tal regular el uso que otras personas hicieran de ellos. Anteriormente, las ideas y las frases, las rimas y los ritmos estaban socialmente disponibles para que todos los utilizaran (es decir, para que los modificaran o no y los reprodujeran). La autoría se convirtió en el nombre para estabilizar ese enjambre semiótico, mercantilizándolo al congelarlo en torno a un único nombre (una firma) como si no debiera nada al uso contributivo de la sociedad. Lo que Michel Foucault denominó célebremente “función de autoría” se desarrolló como una forma de contener la dispersión semiótica en torno a un significante arbitrario (un nombre propio).

El Siglo XX no fue benévolo con la autoría (aunque para entonces la institución de la autoría hacía tiempo que había triunfado). El psicoanálisis, la hermenéutica y el posestructuralismo, entre otros muchos, pusieron en tela de juicio la idea de un sujeto constituyente que sustentara la autoría, desplazando el locus de producción hacia el subconsciente, el colectivo, el lector o el espectador... Pero estas críticas, aunque deconstruyeron la noción, paradójicamente sólo reforzaron el valor de mercado de la autoría. Hoy en día, la autoría sigue funcionando en una especie de santísima trinidad con las cualidades de objeto y de espectador como pilar dominante del mundo del arte. De hecho, desde el punto de vista de la inversión, la autoría ha superado al objeto como mercancía para monetizar.

Sin embargo, la autoría se enfrenta al reto de la contribución de los usuarios, a medida que los usuarios aportan contenidos, conocimientos, destreza y valor agregado, la cuestión de cómo se les reconoce se vuelve apremiante. Con el auge de los entornos artísticos organizados colectivamente, la autoría con una sola firma tiende a perder su valor, como una inversión del individualismo posesivo.

Autonomía

“La consigna del *l'art pour l'art* siempre ha sido la máscara de su opuesto”

Theodor Adorno, *Aesthetic Theory* (1970).

La autonomía es un término difícil de manejar porque en el campo del arte ha llegado a denotar casi lo contrario de lo que pretendía nombrar. Literalmente, *auto / nomos* significa determinar las propias leyes. Cuando el arte se abrió, lenta pero inexorablemente, un nuevo espacio social en la sociedad europea del Siglo XIX, sobre la base de los principios estéticos establecidos por Kant, Hegel, Diderot y otros, lo hizo en nombre de darse sus propias leyes. Su “conquista del espacio”, como la denomina Pierre Bourdieu, consistía en sustraer el arte del control y las trabas de las autoridades religiosas y políticas, y en crear un espacio propio en el que pudiera desarrollarse de acuerdo con su propia lógica interna. Este espacio de arte autónomo determinó el arte de la modernidad. Por supuesto, la autonomía fue siempre relativa, pero efectiva y celosamente guardada. De hecho, lo sigue siendo. Las incursiones de otros campos fueron rechazadas enérgicamente. De hecho, todavía lo son. Esta esfera autónoma se consideraba un lugar en el que el arte estaba libre de los sobrecódigos de la economía general (a pesar de su propio mercado, totalmente sin regular) y de la racionalidad utilitaria de la sociedad de mercado, y como tal, algo que debía ser apreciado y protegido. Este reino de la autonomía no debía ser nunca una zona de confort, sino el lugar en el que el arte podía desarrollar obras e ideas audaces, escandalosas y sediciosas, y así lo hizo.

Sin embargo, el arte autónomo tuvo un coste, que para muchos ha llegado a ser demasiado grande. El precio a pagar por la autonomía fueron los paréntesis invisibles que impiden que el arte sea tomado en serio como una propuesta que tiene consecuencias más allá del ámbito estético. El arte juzgado por los estándares del arte puede ser fácilmente descartado como, bueno... sólo arte. De valor contemplativo para la gente a la que le gusta ese tipo de cosas, pero sin dientes. Por supuesto, el arte autónomo ha pretendido regularmente morder la mano que le da de comer; pero nunca con mucha fuerza. Para obtener un valor de uso, para encontrar un usuario, es necesario que el arte abandone la esfera autónoma de la finalidad sin propósito y del espectador desinteresado. Para muchos practicantes de hoy en día, el arte autónomo se ha convertido menos en un lugar de experimentación autodeterminada que en una prisión, una esfera en la que hay que ajustarse a la ley de la excepción ontológica permanente, lo que ha hecho que el mundo del arte autónomo esté plagado de cinismo.

Coeficiente de arte

“El coeficiente de arte es como una relación aritmética entre lo no expresado, pero sí pretendido, y lo expresado involuntariamente”.

Marcel Duchamp, *The Creative Act* (1957).

En una célebre conferencia de ocho minutos titulada *El acto creativo*, Marcel Duchamp propuso la idea de un "coeficiente de arte", con el que se refería a la discrepancia, inherente a cualquier propuesta artística, entre la intención y la realización real, proponiendo definir esta brecha mediante una especie de "relación aritmética entre lo no expresado, pero sí pretendido y lo expresado involuntariamente". Por supuesto, es esta brecha la que impide que el arte se agote en el momento de su aparición, confiriéndole el potencial de evolucionar a través de la interpretación. El coeficiente de arte es un término bonito, pero también extraño, como si hubiera algo "involuntariamente expresado" en esas palabras, como si ellas mismas tuvieran un coeficiente de arte que no fuera inmediatamente audible para el propio Duchamp. El hecho de que puedan existir coeficientes de arte variables puede permitirnos entender cómo puede interpretarse el arte para no caer en la captura ontológica. Hablar de coeficientes del arte es sugerir que el arte no es un conjunto de objetos o acontecimientos, distintos del conjunto más amplio de objetos y acontecimientos que no son arte, sino más bien un grado de intensidad susceptible de estar presente en cualquier número de cosas, de hecho, en cualquier número de configuraciones simbólicas, actividades o pasividades. ¿Es posible que el arte ya no sea (o quizás nunca lo haya sido) una práctica minoritaria, sino más bien algo practicado por una mayoría, que aparece con coeficientes variables en diferentes contextos? ¿Qué coeficiente de arte tenemos aquí? ¿O allí? ¿Cuál es el coeficiente de arte de tal o cual gesto, objeto o práctica?

Se trata de una concepción radicalmente deontológica del arte, como competencia socializada, más que como obra realizada. Una forma de describir el arte en barbecho, y luego en semilla; encontrándose en un estado permanente de reciprocidad extraterritorial, sin territorio propio. Un destino inesperado, pero entonces, el movimiento histórico del arte nunca es lineal; si acaso, parece avunculineal (basado no en el linaje directo sino en la inspiración extraída libremente de aquellos que tienen algún parecido familiar) moviéndose como el caballo en el tablero de ajedrez, un paso a un lado por cada dos hacia adelante. En efecto, parece que se están produciendo desplazamientos laterales en el campo del arte. Y aunque en muchos sentidos, si el arte contemporáneo parece ser competencia de los sobrinos de Duchamp, a veces podemos sentirnos más bien sus huérfanos.

Excedente cognitivo

“La atomización de la vida social en el Siglo XX nos dejó tan alejados de la cultura participativa que, cuando volvió, necesitamos la expresión ‘cultura participativa’ para describirla”.

Clay Shirky, *Cognitive Surplus* (2010).

La expresión "contenido generado por el usuario" describe tanto los actos individuales como, sobre todo, los sociales. Nadie genera contenidos sólo para sí mismo. En la medida en que el conocimiento generado por el usuario crea significado y valor, debe ser compartido por el usuario. Los detractores de la condición de usuario se apresuran a señalar el componente de interés propio que incorpora esta categoría. Sin embargo, incluso cuando los usuarios persiguen su propio interés, mutualizan los usos y producen una especie de excedente de uso, construyendo y ampliando los usos anteriores. De este modo, el uso es contributivo y produce más que la suma de los usos individuales que lo componen: compartir todas las herramientas de un taller permite que todos se beneficien tanto del uso de las herramientas como (aún más) del conocimiento compuesto de su uso colectivo. Se trata de un excedente de utilidad. Cuando el modo de uso en cuestión implica la conexión de cerebros (lo que Gabriel Tarde llama "colaboración intercerebral") el tipo de exceso producido se denomina "excedente cognitivo".

Por ejemplo, cuando los usuarios etiquetan imágenes, textos, sonidos o vídeos, ponen a disposición esas etiquetas y se sirven de las de otros en una espiral ascendente. El aumento de la contribución de los usuarios a través de las herramientas de los nuevos medios de comunicación fue algo sorprendente; de hecho, no podía predecirse porque la posibilidad de esa contribución estaba menos determinada por las propias herramientas que por el deseo de acceder a los demás. El impacto potencial del excedente cognitivo impulsado por los usuarios es bastante asombroso. Wikipedia, por ejemplo, una extraordinaria iniciativa hecha por los usuarios, se ha construido con aproximadamente el 1 % de las horas de trabajo que los estadounidenses pasan viendo la televisión cada año... Lo que hace que las bibliotecas y los archivos de películas cargadas por los usuarios, y el intercambio de archivos p2p funcionen es el excedente de uso.

Los motores de trabajo que integran al usuario, como reCAPTCHA (esos textos distorsionados que se encuentran en la parte inferior de los formularios de registro en línea y que hay que volver a escribir para reducir el spam) producen cantidades astronómicas de excedente cognitivo, que en el caso de reCAPTCHA se destina a transcribir todos los libros y periódicos anteriores a 1945, cuya letra no puede ser leída por las máquinas con precisión fiable. Se calcula que unos 200 millones de CAPTCHAs son resueltos por humanos cada día, requiriendo una media de apenas diez segundos de trabajo... lo que supone un total de unas 150 mil horas de trabajo no remunerado cada día. Una de las mayores fábricas del mundo, impulsada sólo por el trabajo involuntario. Dejando a un lado la cuestión del valor humano universal de las tareas a las que proyectos como reCAPTCHA han obligado a los usuarios de Internet, subrayan el prodigioso potencial del excedente cognitivo que encarna la integración de usuarios. Una fuerza de trabajo equivalente a la que se necesitó para construir las pirámides o poner a los astronautas en la luna, realizada como subproducto de una tarea primaria. La integración de usuarios pone en juego un potencial de superávit cognitivo jamás visto, capaz de transformar por completo nuestra

concepción del trabajo. En la actualidad, los usuarios tienen muy poco que decir sobre el uso de su excedente generado por la comunidad, y rara vez obtienen su parte de los beneficios que producen.

Competencia

“La diferencia entre la competencia lingüística y el desempeño lingüístico puede ilustrarse con lapsus lingüísticos, como ‘noble tons of soil’ por ‘noble sons of toil’. Proferir un *lapsus* de este tipo no significa que no sepamos inglés, sino que simplemente nos hemos equivocado porque estábamos cansados, distraídos o lo que sea. Tales ‘errores’ tampoco son una prueba de que uno sea un mal hablante de inglés... Cuando decimos que alguien es mejor hablante que otro, nos referimos al desempeño, no a la competencia”.

Kristin Denham y Anne Lobeck, *Linguistics for Everyone* (2010).

Si las prácticas a escala 1:1 impulsadas por los usuarios no se interpretan como arte, ¿qué será del arte? A pesar de todas las inestimables ideas que aportan los estudios sobre el performance, está claro que la performatividad tiene un punto ciego inherente, al igual que cualquier perspectiva; y a raíz del uso ostentoso e inflacionario de ese concepto en cualquier número de salsas teóricas, son las prácticas a escala 1:1 las que han puesto al descubierto su aporía básica. Lo que la performatividad pasa por alto es qué es exactamente lo que se representa, y en lo que respecta a las prácticas artísticas que abandonan la caja de arena del arte por la de lo social, que mejor puede llamarse “competencia”. Ahora, tras un siglo de descualificación radical, hablar de competencia artística suena sospechosamente conservador, si no francamente reaccionario, al menos para los expertos que cuidan el campo. Pero la competencia no debe confundirse aquí con el *métier* artístico o la habilidad en la tradición de las bellas artes. De hecho, debe entenderse como un sinónimo de incompetencia, ya que la práctica generada por los usuarios se basa en la incompetencia mutua. A primera vista, esto parece extraño, pero una competencia sólo puede definirse como tal desde la perspectiva de una incompetencia correspondiente. Y, en efecto, sólo porque una determinada incompetencia es de algún modo deficiente en cuanto a la competencia, llama a una competencia a la palestra. Esto es de importancia fundamental en las situaciones de colaboración, en las que el arte comparte habilidades y cruza competencias con otros modos de actividad cuyos dominios de competencia, y por tanto de incompetencia, son muy diferentes. Al mutualizar la (in)competencia, esta diferencia se hace fructífera y productiva. Por ejemplo, como dijo Robert Filliou en su famoso principio de equivalencia, en el arte existe una equivalencia fundamental entre lo bien hecho, lo mal hecho y lo no hecho. Dado que este “principio” parece evidente para el arte (lo que lo convierte en una competencia artística básica), mientras que sigue siendo casi ciertamente inaceptable para cualquier otro campo de actividad, contribuye a subrayar lo que el arte per se aporta a la práctica de la escala 1:1, una vez desactivada su función estética.

En cualquier caso, se observa una clara tendencia entre los practicantes contemporáneos a no dejarse presionar para participar constantemente en competencias subyacentes. Se puede establecer una analogía con la famosa distinción de Noam Chomsky entre la competencia lingüística (inherente a todos los hablantes nativos de una lengua natural que les permite distinguir un acto de habla gramaticalmente coherente de otro que no lo es) y el desempeño lingüístico (el uso de esa competencia en la producción de actos de habla). Por supuesto, siempre se puede desempeñar una competencia, pero no es necesario realizarla para que exista. Esto confiere al arte una potencia especial en su momento contemporáneo de migración transocial:

puede desplegar sus (in)competencias y su autocomprensión en entornos sociales muy alejados del arte, sin tener que interpretarlas como tal.

Se trata de una cuestión importante, porque tiene que ver con la socialización del arte y la reutilización de las instituciones existentes, tanto conceptuales como físicas. La insistencia de Chomsky en la competencia ha sido criticada a menudo por ser ahistórica (por referirse a un atributo inherente y programado) y, por tanto, incapaz de dar cuenta de los cambios en la forma en que el lenguaje se utiliza o se “interpreta” realmente. Sin embargo, puede que esto no sea un obstáculo insuperable, ya que la competencia también puede interpretarse como algo dinámico, que se informa constantemente a través de una especie de bucle de retroalimentación por la evolución de la actuación. Lo más atractivo de la idea de que la competencia no tiene por qué desempeñarse para existir es que llama la atención y proporciona una vía de escape a una concepción del arte centrada en el acontecimiento, uno de los pilares más raramente cuestionados de la ideología del mundo del arte, según la cual el arte no sólo está formado por acontecimientos (exposiciones, publicaciones, producción de obras) sino que se considera en sí mismo un acontecimiento. Por un lado, la perspectiva cotidiana y actual del usuario no permite este privilegio. Pero, por otro lado, sin esos actos cotidianos de uso y reutilización, no hay forma de explicar cómo se producen los acontecimientos. Por decirlo de otro modo, se podría asociar el acontecimiento con el rendimiento y la competencia con el uso cotidiano, algo en gran medida invisible para la economía de la atención centrada en el acontecimiento, pero que en realidad puede ser el motor de la transformación social. Sin duda, es justo decir que hay una cantidad extraordinaria de competencias relacionadas con el arte en el trabajo y en el juego que sencillamente no se están desempeñando, es decir, que no se capturan institucionalmente y se representan como eventos. Las implicaciones para la curaduría son obviamente inmensas.

Edificios conceptuales

“Al igual que el lector puede hacer un nuevo libro a través de la lectura... el usuario puede hacer un nuevo edificio a través de su uso.”

Jonathan Hill, *Actions of Architecture: Architects and Creative Users* (2003).

Habitamos en edificios conceptuales. Nos cobijan y confinan, con o sin nuestro consentimiento, incluso al aire libre. La arquitectura de estos complejos e invisibles edificios se basa en bloques conceptuales reutilizados de edificios anteriores. Aunque es raro poder señalar al arquitecto de cualquier edificio conceptual, como usuarios, todos somos de alguna manera sus coarquitectos. Los utilizamos para nuestros propósitos, ya que sin usuarios no son más que cascarones vacíos; con el tiempo, acaban soportando el desgaste de los usuarios y, en última instancia, ya no pueden contener los usos que se les dan. Al frustrar sus propósitos, invitan a la reutilización; con un poco de ayuda de sus usuarios, inevitablemente sufren cambios: se añade un anexo aquí, un túnel y una trampilla allí. Pero eso sólo puede llegar hasta cierto punto. En algún momento los usuarios los derriban y establecen otros nuevos. Sobra decir que la arquitectura conceptual de estos edificios determina en gran medida la arquitectura física de todas las instituciones de la sociedad. Muchos edificios conceptuales de la modernidad, como el Espectador, la Autoría, la Función Estética del Arte, el Estado-Nación y el Productivismo, están mostrando signos de tensión severa y necesitan ser derribados para que sus partes constitutivas puedan ser utilizadas para nuevos fines.

Desactivar (la función estética del arte)

“La creación de un nuevo uso sólo es posible desactivando un uso antiguo, haciéndolo inoperante.”

Giorgio Agamben, *Profanations*.

“Desactivar” es un verbo utilizado a menudo por Giorgio Agamben para nombrar las condiciones políticas de posibilidad de los auténticos cambios de paradigma, que sólo pueden producirse, según él, si se desactivan efectivamente las estructuras de poder residuales. Si se limitan a ser desplazadas o revisadas, su poder sigue activo. Para describir los cambios de paradigma que se están produciendo en muchas prácticas artísticas contemporáneas basadas en el discurso y en el intervencionismo, la investigadora Mabel Tapia habla con razón de la “desactivación de la función estética del arte”. Es una formulación punzante, sin duda, pero capta sucintamente la radicalidad del momento. Decir que la función estética del arte se ha desactivado hoy (y, cuando aún está activa, se ha convertido en una especie de señuelo), no es, por supuesto, decir que las obras de arte ya no tienen una estética, o que están de alguna manera libres de estética, lo que sería absurdo. Todas las cosas sensuales tienen una estética; eso no se puede desactivar. Pero no tienen necesariamente una función estética. Fue Kant quien asignó al arte una función estética: no creía que el arte careciera de función, sólo que no debía considerarse que tuviera una función intencional u orientada a un objetivo, sino una que se desarrolla sin cesar en la contemplación estética desinteresada. Mientras esa función permanezca activa, el arte queda fuera del ámbito de la utilidad y no puede tener un valor de uso operativo.

Desactivar la función estética del arte, haciéndola inoperante, abre el arte (según Agamben) a otras funciones. A una función heurística, por ejemplo; o a una función epistémica. O a las funciones más operativas de las prácticas a escala 1:1.

Pero la función estética del arte está tan íntimamente ligada a muchas interpretaciones contemporáneas de lo que es el arte que la función estética se ha convertido casi en ontológica, como si esa función históricamente determinada (y totalmente reciente) fuera inseparable del propio modo de ser del arte... exactamente lo que Kant esperaba. Esto explica la reticencia de algunos profesionales a contemplar la desactivación de la función estética del arte. Otros profesionales, sin embargo, han llegado a la conclusión de que sólo desactivando esta función debilitadora y excluyente del uso pueden dar paso a una estética del arte con fines específicos; una estética reapropiada en nombre del uso.

Espectador desinteresado

“El punto de vista de Kant es diferente: uno se retira al punto de vista ‘teórico’, el punto de vista del espectador, pero esta posición es la posición de juez.”

Hannah Arendt, *Lectures of Kant's Political Philosophy* (1970).

Immanuel Kant es el mayor arquitecto del edificio conceptual que representa el arte moderno y autónomo. A todos los efectos, la arquitectura conceptual de los museos de arte actuales (y, por lo tanto, su arquitectura física de exposición) se basa en los dos imperativos entrelazados y brillantemente paradójicos de Kant, formulados a finales del Siglo XVIII. Por un lado, argumentaba, el arte se caracteriza por su “finalidad sin propósito”; por otro, se orienta hacia la “espectatoriedad desinteresada”. El primer imperativo consistía en asegurar la universalidad del arte, preservándola del ámbito del uso y del interés utilitario, permitiéndole encarnar libremente lo que él llamaba más bien “ideas estéticas”, que podían ser objeto de conocimiento. Pero Kant se dio cuenta de que, de alguna manera, tenía que proteger esta dimensión objetiva del arte como conocimiento de los resbalones de la apreciación subjetiva, incluso reconociendo explícitamente que el arte era algo que sólo podía aprehenderse subjetivamente... De ahí su segunda idea complementaria, el “espectador desinteresado”. Sería difícil exagerar la solidez casi fantástica de esta disposición conceptual, que, por supuesto, es precisamente lo que explica su extraordinaria longevidad.

Para Kant, un actor en una situación determinada (o, peor aún, un usuario) no es “autónomo”, y es incapaz de una mirada teórica. Como señala una de las comentaristas más lúcidas de Kant, Hannah Arendt: “el estándar es el espectador. Y ese estándar es autónomo”. Kant era inflexible en estas cuestiones, porque consideraba que, si la condición de espectador era presa del interés subjetivo, todo estaba perdido. En lo que sólo puede describirse como un momento prewittgensteiniano de su *Crítica del Juicio*, Kant sostenía que no se podía decir, ante un cuadro u otra obra de arte, “esto es bello para mí”, porque calificar así un juicio estético subjetivamente, para mí, en lugar de hacer una afirmación universal, era un uso ilícito del lenguaje. Tal subjetividad estaba reservada a las cuestiones de preferencia (Kant menciona el vino canario...), y quedaba excluida del juicio estético que requería una espectadoriedad desinteresada.

Si el espectador desinteresado sigue gozando de un fuerte apoyo en el mundo del arte, sobre todo porque está muy arraigado en la arquitectura institucional, recientemente se ha visto un poco eclipsado por una noción no irrelevante, lo que Jacques Rancière denomina espectador emancipado... Tratando de rescatar al espectador de la pasividad inherente a la que ha sido relegado por adversarios tan improbables como Bertolt Brecht y Guy Debord, Rancière ha argumentado que “es en el poder de asociar y disociar en lo que consiste la emancipación del espectador...”. Los espectadores, afirma con traintuitivamente, saben lo que ven, y saben qué hacer con ello, traduciendo y retraduciendo en términos de sus propias experiencias. Al igual que *El Espectador Emancipado* en su conjunto, el argumento es atractivo, pero extraño, ¿no lleva la definición, y la agencia, de la condición de espectador demasiado lejos? Cuando se emancipa de verdad, el espectador se arremanga, por así decirlo, y se convierte en algo totalmente distinto, y puede que no sea descabellado denominar a ese algo distinto como una suerte de “ciudadanía”.

En muchos aspectos, *El Espectador Emancipado* se lee mucho mejor si se sustituye “espectador” por “usuario”...

Doble ontología

“Era como vivir una vida secreta, de alguna manera deshonesta, pero sentía que revelar el propósito de del proyecto comprometería el resultado, como el ejemplo del gato de Schodinger, donde la observancia de algo cambia el resultado.”

Raivo Puusemp, *Thoughts on Control* (2013).

Las prácticas a escala 1:1 que operan dentro de un paradigma de uso, siendo realmente lo que son (overoles para pintar casas, archivos en línea, bibliotecas, restaurantes, búsquedas de setas, lo que sea) y al mismo tiempo propuestas artísticas de lo que son, pueden describirse de diferentes maneras, dependiendo de qué conjunto de propiedades (o *allure*) se desee enfatizar. Pueden describirse como redundantes, en la medida en que cumplen una función, como arte, que ya cumplen como lo que son. También puede decirse que tienen una doble ontología: una ontología primaria como lo que son, y una ontología secundaria como propuestas artísticas de esa misma cosa. El tipo de cosas a las que Marcel Duchamp se refirió una vez como "*readymades* recíprocos".

Las prácticas con “doble ontología” no aparecen inmediatamente como arte, aunque es ahí donde se basa su autocomprensión. Al menos hasta ese punto, rompen con los principios básicos del arte autónomo. Sin embargo, independientemente de su poder descriptivo, la noción de doble ontología tiene dos inconvenientes. En primer lugar, no es del todo seguro que dos ontologías sean mejores que una, incluso si una doble toma de este tipo permite un considerable juego usológico y escapológico. De hecho, en algunos aspectos, puede ser doblemente engorroso y una enorme concesión a la teoría institucional, reforzando como lo hace la idea de que el arte tiene una ontología en absoluto. En segundo lugar, describir las prácticas en estos términos es hacerlas depender intrínsecamente de la captura performativa para repatriarlas al marco del arte; de lo contrario, su ontología secundaria (artística) permanece inerte, y no tanto desaparece como no aparece en primer lugar. Desde la perspectiva de la teoría institucional, esto es intolerable: lo que no se representa como arte, no es arte, y por tanto se pierde para la posteridad. Pero, por otro lado, puede que esa sea precisamente la cuestión. Desaparecer por completo de ese paisaje ontológico para ganar tracción en otro lugar.

Escapología

“El escape es todo lo que queda.”

Henri Laborit, *Éloge de la fuite* (1976).

La escapología, en términos generales, se refiere al creciente campo de la investigación empírica y especulativa sobre las formas y los medios, las tácticas y las estrategias para escapar de la captura. No se trata tanto de escapar de las ataduras físicas al estilo de Houdini (aunque sus metodologías tienen un atractivo metafórico tanto para los investigadores y profesionales como para la cultura popular), como de las formas más insidiosas de captura en la sociedad contemporánea que dificultan la acción, el deseo y el pensamiento al encubrirlos con sobrecódigos a menudo invisibles. La captura puede ser ideológica, alentando a los agentes a pensar en términos de categorías cuya mera existencia es su único mérito; o puede ser institucional, enmarcando las prácticas en una esfera de acción que determina su visibilidad específica y excluye su despliegue potencial. Cada vez más, tanto en la economía general como en las economías simbólicas del arte y el activismo, la captura puede ser logística, reduciendo la toma humana de decisiones y la propia racionalidad en algoritmos. La captura puede ser epistémica, terminológica, pero sea cual sea su configuración, la escapología consiste en huir de sus garras normativas. El modo de escapismo más extendido en el mundo del arte tiene que ver con la huida de la captura ontológica que es la pérdida de la práctica artística autónoma, por la que las acciones u objetos tienen su propio modo de ser (su ontología) capturado como arte; sólo arte. Esta forma de captura se basa en la forma de captura más perversamente neoliberal: la captura operativa o performativa, por la que las cosas se ponen a trabajar, se hacen funcionar. La escapología, en definitiva, es la teoría y la práctica de suspender las operaciones de todos estos mecanismos de captura.

Sin embargo, la escapología es un esfuerzo paradójico y una ciencia a menudo ambivalente. Por razones obvias, la propia evasión no puede afirmarse como lo que es, ni realizarse como evasión: siempre debe parecer imposible desde la perspectiva del poder, pero al mismo tiempo debe estar siempre en marcha. La escapología, por tanto, no es tanto el estudio y la aplicación de conjuntos de tácticas o estrategias para evitar la captura, como el reconocimiento de un hecho simple y concreto: la fuga se produce. Este es el *a priori* de la escapología, y aunque busca apreciar mejor el impulso escapista en la cultura contemporánea, no ve la huida como un intento autoconsciente de escapar de algo. Concibe la evasión en términos de retirada ofensiva; como tal, no comparte nada de la lógica proyectiva de una visión de la historia basada en el acontecimiento. Mientras que los historiadores del arte (de izquierda) y los teóricos sociales nos han condicionado a pensar en la emancipación, y de hecho en el propio arte, en términos de acontecimientos (ya sean pasados o por venir), la escapología rechaza esta perspectiva masculinista como premisa del lujo de poder esperar el acontecimiento venidero o mirar hacia atrás al que tuvo lugar. La escapología es la ciencia del tipo de evasión, fuga y acción cotidiana que, en realidad, sólo puede describirse como “fuga” una vez que las estructuras de poder cambian para captar su movimiento. En última instancia, los ejemplos de la escapología, los que ejemplifican su verdad concreta, se encuentran más allá, o detrás, del propio horizonte de sucesos.

En lugar de un ejemplo, consideremos esta etimología especulativa propuesta por un escapista contemporáneo. Se suele pensar que el verbo “escapar” deriva del latín vulgar *excapare*, de *ex* (salir) + *capio* (capturar). Sin embargo, es posible que proceda del latín tardío *ex cappa*, en referencia no a la captura, sino a una capa que se mantiene incluso cuando el cuerpo vivo al que se ha revestido se escapa.

La eventualidad

“No pocas veces, en estas situaciones, eras realmente arte; es sólo que nadie se dio cuenta”

Mladen Stilinovic, *Dear Art* (1999).

La eventualidad (cualidad del ser evento) es el horizonte de la ideología espontánea en gran parte del discurso histórico-artístico. Los historiadores del arte nos han acostumbrado a ver el arte en términos de acontecimientos: obras de arte, exposiciones, publicaciones, movimientos... interpretando el arte como un acontecimiento irruptivo, que penetra en la apariencia estable con la novedad y todos los fuegos artificiales que la acompañan. Pero esta es una comprensión extrañamente masculina del proceso histórico del arte. Centrarse en la epifanía de los “acontecimientos” (y ver el arte mismo como un acontecimiento) en lugar de en los sucesos fugaces, es poner en primer plano los momentos particulares en los que un conjunto de rupturas materiales, sociales e imaginarias confluyen y producen una ruptura en el flujo de la historia. Como afirman Dimitris Papadopoulos, Niamh Stephenson y Vassilis Tsianos en *Escape Routes - Control and Subversion in the Twenty-First Century* (2008), una perspectiva escapológica es intrínsecamente diferente: “Un acontecimiento nunca está en el presente; sólo puede designarse como acontecimiento en retrospectiva o anticiparse como una posibilidad futura. Poner nuestras esperanzas en los acontecimientos es un movimiento nominalista que se basa en el lujo masculinista de tener el poder tanto de nombrar las cosas como de esperar la salvación. Como los acontecimientos nunca están en el presente, si destacamos su papel en el cambio social lo hacemos a expensas de considerar la potencia del presente que está hecho de las prácticas cotidianas de la gente: las prácticas empleadas para navegar por la vida diaria y para mantener las relaciones, las prácticas que estaban en el corazón de la transformación social mucho antes de que seamos capaces de nombrarla como tal”. En nuestra sociedad del acontecimiento, el propio acontecimiento desaparece de la vista. Se convierte en el mismo horizonte.

Experiencia / Cultura del experto

“Las competencias de B enriquecen las competencias de A, si las incompetencias de C enriquecen las competencias de B, las incompetencias de C cambian de polaridad y pasan a un orden superior.”

François Deck, *Reciprocal Expertise* (2004).

Desde la perspectiva de la cultura del experto, las reivindicaciones de los usuarios están intrínsecamente atravesadas por el interés propio. Por ejemplo, los expertos del Estado; por un lado, ansiosos por mantener su régimen de excepción con respecto al sector privado impulsado por el mercado, los expertos del sector público se apresuran a señalar que sirven a los usuarios, en lugar de a los clientes; y por otro lado, son los primeros en mantener su estatus de excepción estigmatizando a los usuarios (o a los grupos de defensa del consumidor) como el caballo de Troya de esta misma lógica impulsada por el mercado... Pero la persona que toma tal o cual línea de autobús todas las mañanas al amanecer para ir al trabajo sabe algo sobre esa línea que ningún experto en urbanismo, cuya perspectiva está informada por innumerables “estudios” desinteresados, podrá conocer. Este privilegio cognitivo es específico del usuario.

Es la cultura del experto (ya sean los editores, los urbanistas o los curadores) la que es más hostil a la condición de usuario: desde la perspectiva de los expertos, el uso es invariablemente un mal uso. Pero desde la perspectiva de los usuarios, en todas partes, el llamado mal uso es simplemente... uso. En *The Production of Space*, Henri Lefebvre señala una diferencia fundamental entre el espacio cognitivo de la condición de usuario y el chovinismo epistemológico de la cultura experta.

“El espacio del usuario es vivido, no representado... Frente al espacio abstracto de los expertos (arquitectos, urbanistas, planificadores), el espacio de las actividades cotidianas de los usuarios es un espacio concreto, es decir, subjetivo”.

Por supuesto, esto es también lo que hace de la condición de usuario una especie de arma de doble filo, que es precisamente lo que hace interesante considerarla, no como una alternativa a la categoría supuestamente universal del “proletariado”, por ejemplo, sino como una forma de repensar la dialéctica de la agencia colectiva e individual.

Michel Foucault es premonitorio en este sentido. En su uso, la condición de usuario designa a la vez el lugar en el que se espera a los individuos y sus comportamientos y necesidades, en el que se dispone de un espacio para su agencia, que les define y circunscribe; y se refiere a la forma en que estos mismos usuarios surgen e irrumpen en un universo que, aunque está acostumbrado a gestionar su existencia, se ve desequilibrado por su expresión como usuarios. En otras palabras (y esto está relacionado con la teoría de la acción política de Foucault) no es que los usuarios irrumpen en lugares donde no se les espera, sino que la propia inmediatez de su presencia es ambivalente y no puede reducirse a un reconocimiento progresivo, ni a una mera cooptación por parte del poder. La gobernanza, el control, los dispositivos disciplinarios de todo tipo, generan necesariamente usuarios cuya agencia no es ni exclusivamente rebelde ni puramente sumisa hacia un poder externo. Saben que nunca serán dueños, que nunca eliminarán esa dimensión de

exterioridad de las relaciones de poder que les afectan. Los usuarios asumen las estructuras de poder más cercanas a ellos y además de esta proximidad, o por ella, no contemplan que la solución a su problema pueda estar en algún futuro al que el presente pueda o deba subordinarse (muy diferente en este sentido a cualquier horizonte revolucionario). No tienen tiempo para ser revolucionarios (porque las cosas tienen que cambiar) ni paciencia para ser reformistas, porque las cosas tienen que parar. Tal es el pragmatismo radical del usuario.

Externalidades (positivas y negativas)

“La polinización no es más que un ejemplo de la compleja simbiosis que subyace en las numerosas contribuciones no basadas en el intercambio comercial.”

Yann Moulier Boutang, *The Bee and the Economist* (2010).

Las externalidades son los subproductos de los usuarios. Los economistas definen las externalidades como los beneficios o costes inadvertidos o indirectos que se derivan de una determinada actividad o transacción; la lluvia ácida, por ejemplo, se considera una externalidad negativa del uso de centrales eléctricas a carbón. Al calcular el valor social global de ese tipo de producción energética, habría que calcular los beneficios previstos y la externalidad negativa de estar rodeado de bosques muertos, etc. Un ejemplo clásico de externalidad positiva es la apicultura, los apicultores crían abejas sobre todo por su miel, que sólo supone una modesta contribución a la economía general, pero un efecto indirecto o externalidad positiva de su actividad es la polinización de los cultivos circundantes por parte de las abejas (alrededor del 80 % de todos los cultivos son polinizados de esta manera), lo que genera un valor no monetizado inconmensurablemente mayor que el valor de la miel cosechada. Las implicaciones para el uso son enormes.

Los detractores del uso señalan siempre sus externalidades negativas. Los defensores de la apropiación se lamentan de no poder monetizar las externalidades positivas de sus actividades que los usuarios disfrutaban gratuitamente, sin embargo, la propiedad de los usuarios es similar a la polinización: los usuarios son como abejas que producen externalidades incalculables. Como afirma Yann Moulier Boutang (con bastante optimismo) en *The Bee and the Economist*, es posible que actualmente estemos pasando de una “economía de intercambio y producción a una economía de polinización y contribución”, es decir, una economía del uso.

Reciprocidad extraterritorial

“Siempre implicada pero aun así esquiva.”

Maurice Blanchot, *The Infinite Conversation* (1969).

¿Qué ocurre cuando el arte sale de su “propio” territorio? ¿Cuando pasa a situaciones de colaboración en otros territorios? ¿Cuando migra hacia el sur, social y epistémicamente hablando? Con demasiada frecuencia, tendemos a dedicar la atención a lo que hace el arte cuando llega a cualquier nuevo territorio que invade, en lugar de pensar en lo que ocurre con el lugar que el arte dejó atrás. Pero no es menos importante atender al destino del lugar de partida del arte que a su punto de llegada. ¿Acaso no abre una especie de vacío invisible a través de su, a menudo, llamativa ausencia, burlándose de la cultura, del mismo modo que la naturaleza aborrece el vacío? Esta es la operación de la reciprocidad extraterritorial, una forma quizá excesivamente polisilábica de describir cómo al abandonar su propio territorio por otro, al convertirse en una práctica a escala 1:1, el arte deja libre, en un gesto de reciprocidad, un espacio para que lo utilicen otras prácticas sociales. Este espacio, y todo lo que conlleva, antes reservado para el arte pero que de repente se pone a disposición de otras formas de esfuerzo, es a menudo un recurso tremendamente deseable y útil para los profesionales de otros campos, los mismos campos a los que el arte puede haber emigrado y que reutilizan el espacio vacante del arte para su propio uso.

Es fácil ver lo que podría tentar al arte a migrar hacia el sur, soltando sus amarras y abriéndose paso entre las sombras de la economía de la atención; al cambiar la autonomía por lo social; al cambiar las obras de arte por las prácticas: el deseo de ganar tracción en el ámbito social y no encontrarse, una y otra vez, con que se le tacha de “sólo arte”. Pero el espacio que deja el arte es polivalente, y el intercambio puede ser mutuamente beneficioso. La reciprocidad extraterritorial consiste, pues, en que el arte abandona su territorio convencional en el mundo del arte y lo pone a disposición de otras actividades, en un gesto de reciprocidad al establecerse en un ámbito diferente. Se trata de un arte sin territorio, que opera en el espacio intersubjetivo de la colaboración. Sin embargo, ese “espacio” es en realidad ningún espacio, o sólo existe en el sentido metafórico del término; probablemente sea más preciso hablar de un “tiempo” de colaboración e intervención, el tiempo del propósito en común, aunque sea heterogéneo. Pero el modelo geográfico, con su cartografía de territorios parcialmente superpuestos, tiene la ventaja de ofrecer una imagen tangible de lo que realmente buscan los practicantes de la extraterritorialidad recíproca: movilidad constitutiva, implicación esquiva.

Jugar

“El mal jugador ve el *bluff* en todas partes y lo tiene en cuenta. El buen jugador lo considera insignificante y se atiene únicamente al conocimiento que tiene de sus cartas en mano en todo momento.”

Guy Debord, *Notes on Poker* (1990).

Algunos afirman que la usabilidad consiste en jugar con el sistema, es decir, en abusar de sus intenciones para conseguir mejores resultados. Puede ser, pero en la medida en que también se podría argumentar lo contrario (que el sistema juega con su usuario), la pregunta es: ¿hay algo más allá del juego? Es cierto que hay diferentes formas de jugar, pero ¿hay algo más allá del juego? ¿Acaso representar al aguafiestas no es también un juego? No se trata en absoluto de una cuestión discutible, ya que sabemos que, en los juegos de lenguaje, por ejemplo, la condición de usuario es la única que determina el significado que pueda tener. En *Homo Ludens*, Johan Huizinga sostiene que lo que él llama el “molesto sentimiento de sólo serlo” (es decir, que sólo es un juego) queda abolido en el juego. ¿Es eso también cierto para el arte? Los situacionistas, que citan con aprobación las observaciones de Huizinga sobre el “juego justo”, pretendían desarrollar un “juego superior” que se caracterizara por la desaparición de toda dimensión competitiva, “un mal producto de una mala sociedad”, a sus ojos. Uno de los últimos textos escritos por Guy Debord es un breve tratado titulado *Notes on Poker*, un juego al que jugaba con frecuencia y sobre el que tenía opiniones muy poco ortodoxas. Dado que el póquer es un juego de *bluff*, argumentaba, el buen jugador nunca hace *bluff*, ni presta atención al *bluff* de otros jugadores, sino que sólo juega su mano. Es difícil decir si la teoría tiene alguna aplicación en el juego del póquer; pero proporciona una visión asombrosa del juego del usuario. Los espectadores ven el *bluff* en todas partes y lo tienen en cuenta. Los usuarios consideran que el *bluff* es insignificante y sólo siguen el conocimiento que tienen de sus medios en un momento dado, si otros hacen *bluff*, no les preocupa. Los usuarios no van más allá del juego; de hecho, es sólo un juego, pero jugando de verdad.

Espigar

“Los restos son cúmulos de posibilidades.”

Pierre Pons, in Agnès Varda, *The Gleaners and I* (2000).

Espigar ha sido un derecho consuetudinario para recolectar productos agrícolas en Europa y en otros lugares desde la Edad Media. Se refiere tanto al derecho como a la práctica de recoger las cosechas sobrantes de los campos de los agricultores después de haberlas cosechado comercialmente o cuando la siega no es económicamente viable. La espiga se diferencia del gorroneo en que, a diferencia de este, está regulada jurídicamente: es un tipo de usufructo común e informal que garantiza a los espigadores un derecho circunscrito a utilizar (*usus*) la propiedad ajena y a disfrutar de sus frutos (*fructus*). Al estar regulado de forma específica (por ejemplo, tras el trillado, se autoriza la recogida de la paja y los granos de trigo caídos), se distingue del hurto, definido como el delito de robar frutas o verduras antes de que hayan caído al suelo. Aunque se trata de una modalidad de uso más subordinada que, por ejemplo, la caza furtiva, la espiga es significativa porque señala los derechos históricamente arraigados de uso común sobre los recursos que se encuentran en los dominios privados. Hoy en día, la espiga inmaterial es ampliamente practicada por toda una serie de profesionales relacionados con el arte; sus antecedentes agrícolas le ofrecen un refugio frente a la invasión de grupos que presionan en favor de un aumento de los derechos de propiedad intelectual y la exclusión de los bienes comunes epistémicos.

Hackear

“Lo que llama a una aplicación creativa del *hack* es la producción de nuevos vectores a lo largo de los cuales el evento puede continuar desarrollándose después de su explosión inicial en el espacio social, y evitar la captura por la representación.”

McKenzie Wark, *A Hacker Manifesto* (2004).

“Hacking” es una gran palabra sajona antigua. Un *hack* es una especie de corte biselado con un hacha. No se trata de un corte limpio, sino de un tajo oblicuo, que abre algo de una manera que no es fácil de reparar. Se ha especulado mucho sobre cuándo y por qué los programadores adoptaron el término. Pero el debate más sugerente sobre el significado social del hacking se encuentra en *A Hacker Manifesto*, de McKenzie Wark. Es una cosa rara, y la medida de la auténtica creatividad intelectual, cuando un escritor es capaz de desarrollar y desplegar un vocabulario conceptual completo y utilizarlo de forma sostenida: la escritura se convierte a la vez en el escenario y la primera aplicación de una nueva forma de hablar.

Un hacker, en el léxico de Wark, es muy diferente de la imagen del anarcoprogramador superespecializado, o de la subcultura criminal, que el término sigue evocando para la mayoría de la gente; se refiere a alguien que hackea las redes de producción de conocimiento de cualquier tipo, y libera ese conocimiento de la economía de escasez. “Aunque no todo el mundo es un hacker, todo el mundo hackea”, escribe Wark, sugiriendo que el hackeo es en realidad algo parecido a la utilización del conocimiento, la información, las imágenes, los sonidos y otros recursos sociales que uno puede encontrar útiles. En una sociedad basada en relaciones de propiedad privada, la escasez se presenta siempre como si fuera natural; pero en el contexto contemporáneo, donde la propiedad intelectual es la forma de propiedad dominante, la escasez es artificial, contraproducente (y la pérdida de los hackers) por la sencilla razón de que apropiarse del conocimiento y la información no priva a nadie más de acceder a ellas. Esta es una cuestión clave en la práctica relacionada con el arte (de hecho, Wark habla del *hacking* como si fuera una práctica relacionada con el arte), ya que el sistema de producción de valor en el mundo del arte dominante también se basa en un régimen de escasez, apuntalado por la firma del autor. Wark extrae su poco ortodoxa teoría del marxismo: al igual que Marx, Wark cree que la historia de la humanidad puede conceptualizarse en términos de relaciones y conflictos de clase. Hoy en día, sin embargo, este conflicto es más agudo entre lo que él llama la clase “vectorialista” (la clase propietaria de las tuberías, los satélites y los servidores, que ha llegado a suplantar la hegemonía de la clase capitalista) y la nueva clase productiva que Wark describe como hackers, cuyo propósito es liberar el conocimiento del engaño de la escasez. La clase hacker, argumenta, surge de la transformación de la información en propiedad, en forma de propiedad intelectual.

Se trata de una comprensión útil de la piratería informática. Y arroja una luz interesante sobre la inquebrantable reacción de la administración de Obama al reciente hackeo de Snowden, cuyas ondas de choque siguen resonando en la sociedad civil mundial: “Los documentos son propiedad privada del Gobierno de Estados Unidos y deben ser devueltos inmediatamente”. Como si la propiedad de los documentos hackeados fuera su característica más destacada. Sin embargo, desde otro punto de vista, tiene sentido ver el hackeo como una forma de poner los documentos

en contra de sus propietarios. Desde el punto de vista político, se podría argumentar que la filtración de documentos es la respuesta “del sur” a la privatización “del norte” de la información, entendida esta en un sentido epistémico y político. Un gesto contrahegemónico, que utiliza el poder de la información producida por el adversario (los documentos listos) para obtener una ventaja táctica. Algo que en el entorno de los hackers suele denominarse “valor de hack”.

El valor de hack es difícil de definir y, en última instancia, sólo puede ejemplificarse. Pero, en general, se refiere a una especie de estética del hacking. Por ejemplo, la reutilización de cosas de forma inesperada puede considerarse que tiene valor de hack, al igual que la contribución anónima a configuraciones de uso colectivo, en el espíritu del software libre. Steven Levy, en su libro *Hackers*, habla largo y tendido de lo que llama “ética hacker”. Pero, como ha argumentado Brian Harvey, esa expresión puede ser un término erróneo y lo que descubrió fue, en realidad, una estética hacker. Por ejemplo, cuando el desarrollador de software libre Richard Stallman dice que la información debe darse libremente (una opinión universalmente sostenida en los círculos de hackers) su opinión no se basa sólo en una noción de la propiedad como robo, que sería una posición ética. Su argumento es que mantener la información en secreto es ineficaz; conduce a una absurda y antiestética duplicación de esfuerzos entre los usuarios de la información.

Ociosidad (creativa y expresiva)

“La inmovilidad es el nuevo movimiento.”

Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing* (2011).

¿Podemos pensar en el arte, no como algo que deba ser interpretado, sino que bien podría existir como una competencia latente, una levadura activa o una corriente subterránea bajo el campo visible de los acontecimientos, tanto más potente cuanto que permanece sin interpretar? ¿No podemos pensar que el arte es capaz de tomar una decisión autoconsciente, como la de Bartelby, de preferir no hacerlo (en este caso, no insertar la competencia en el marco del arte) y, en cambio, esperar su momento y, tal vez, redirigir esa competencia a otra parte?

Incluso en sus momentos más proactivos y productivistas, hay algo profundamente ocioso en la condición de usuario, algo flojo. Utiliza lo que es, lo que hay: el plagio, la apropiación, la reutilización, el parcheo y el muestreo, el corte y el pegado, y luego el etiquetado y las bases de datos para la reutilización, son los dominios de la experiencia del usuario. Traducir es una forma de uso (de un texto, una palabra, una cadena de palabras, una imagen o un sonido): los usuarios son traductores, que transponen lo que encuentran en un idioma a otro. Y aunque traducir puede ser un trabajo duro, es ocioso desde el punto de vista creativo, ya que hay que arreglárselas con lo que hay en lugar de sentirse obligado a añadir algo más.

Imperformatividad

“Aktivnoe strmelenie k nichemu.”

Lema Mit'ki (URSS, década de 1980).

La usabilidad se caracteriza por su imperatividad radical. Evita la captura performativa, representar la ciudadanía sería espectacularizarla, es decir, negarla, convertirla en otra cosa. La imperformatividad no es el horizonte de la ciudadanía, sino su *modus operandi*.

Léxico

“Depende mucho más de cómo se llamen las cosas que de lo que sean. (...) ¡Sólo como creadores podemos destruir! Pero no olvidemos que a la larga basta con crear nuevos nombres y verosimilitudes para crear nuevas ‘cosas’.”

Friedrich Nietzsche, *La Gaya Ciencia*, (1890).

El poderoso vocabulario conceptual heredado de la modernidad occidental nos presenta una paradoja inusual, de hecho, sin precedentes históricos. La caja de herramientas conceptual está llena; todas las herramientas de la palabra están ahí, y en gran estado; pero, de alguna manera, no son las herramientas adecuadas para el trabajo que se está realizando; son las herramientas adecuadas para un trabajo que ya no se necesita: herramientas calibradas en edificios conceptuales más antiguos, fundadas en entornos de apoyo al arte dominante, alineadas con prácticas (antes de que se llamaran así) derivadas de la autonomía estética. Y, sin embargo, como son las herramientas que siguen gozando de la legitimidad de la cultura del experto, su propia presencia impide la identificación adecuada del trabajo correcto...

Sin embargo, donde la crisis de la insuficiencia de la caja de herramientas léxicas se hace insoportablemente obvia es cuando el uso continuado de una herramienta deforma, retuerce y distorsiona las intuiciones emergentes, forzando las prácticas contemporáneas a los moldes del Siglo XX. Dado que no podemos pensar, ni siquiera nombrar el arte, sin los términos apropiados, reajustar nuestro vocabulario conceptual se ha convertido en una tarea crucial, que sólo puede llevarse a cabo fomentando la polinización cruzada terminológica con otras vías de la actividad humana. Lo que necesitamos, quizás más que nada, es un léxico renovado; esto no tiene nada que ver con la creación de una nueva jerga experta o con la acuñación de neologismos, sino con la reutilización de términos comunes de otros campos léxicos, de otras prácticas del conocimiento. La única manera de producir un paisaje de palabras significativo y repensado por el usuario, desinhibido por un vocabulario sobrecodificado, es escuchar los juegos de lenguaje de otras actividades, importando experimentalmente edificios nocionales. Se trata de una especie de adaptación extradisciplinaria que presta atención al actual giro usológico de la práctica contemporánea.

En lugar de ver el arte como la lente a través de la cual considerar la migración conceptual, podría preferir verse a sí mismo como anfitrión y huésped de los migrantes léxicos. Para que tenga una ventaja crítica útil, y para que desafíe las normas invisibles, nombrar debe ser una herramienta para deshacer las aparentes autoevidencias, ese “nebuloso manto de ilusión”, como dijo cáusticamente Nietzsche, “que cuenta como esencial, la llamada ‘realidad’”. Lo que equivale a arrancar el “arte” del “arte”, a separar el arte de sí mismo.

Lagunas

“Todo lo que gana, no lo conserva. Debe manipular constantemente los acontecimientos para convertirlos en ‘oportunidades’.”

Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* (1980).

Las lagunas son la quintaesencia de las tácticas del usuario, ya que ofrecen vías de acceso a los sistemas sin dañarlos físicamente. Literalmente, o al menos históricamente, las “troneras” eran las estrechas ventanas verticales que se encontraban en las murallas de los castillos. Los defensores del castillo en el interior se referían a ellas como “saeteras”, utilizándolas para lanzar flechas contra los asaltantes, quienes, por otro lado, se referían a ellas como aspilleras: el único punto de anclaje para el lazo de su cuerda de escalada y, por lo tanto, el único medio listo para entrar sin romper o destruir el muro o la puerta. Así, una laguna en una ley, o en un uso consuetudinario, una convención institucional, etc., suele contravenir la intención de la ley sin romperla técnicamente. Los usuarios tienen una habilidad inherente (llámese privilegio cognitivo de la condición de usuario) para encontrar ambigüedades en un sistema que pueden utilizarse para eludir su intención implícita o explícita. Los usuarios, incluidos los artistas, buscan y utilizan las lagunas legales de forma estratégica y creativa en todo tipo de circunstancias, como la fiscalidad, la seguridad, las elecciones, la política, los diferentes niveles del sistema jurídico y las libertades civiles.

Los artistas, como usuarios, están especialmente bien equipados para explotar estas zonas grises, ya que uno de los reflejos de la competencia artística es el *détournement*, es decir, no responder nunca directamente a las expectativas ni negarse a participar, sino contraatacar oblicuamente. El propio arte, al igual que el espacio de autonomía en el que operan las prácticas dominantes, se utiliza a menudo como un obstáculo para evitar las consecuencias legales que se aplicarían a la misma acción si no fuera “arte” o se llevara a cabo en nombre del arte. El arte impulsado por los usuarios se sirve de las lagunas del sistema artístico dominante y de otros para eludir cualquier tipo de sobrecódigo. La instrumentalización altamente paradójica de la autonomía artística es un ejemplo ampliamente practicado.

Otras formas de evasión más importantes se dan invariablemente en sectores de la sociedad en los que las normas legales no han podido seguir el ritmo de las necesidades sociales (incluyendo la migración, las costumbres, las cuestiones de propiedad y varios campos privilegiados para los expertos), tal y como se expresa a través del uso real de los instrumentos legales disponibles. Estos espacios de acción normativa (a veces denominados vacíos legales) surgen rápidamente, pero se cierran con rapidez, lo que convierte a la evasión en un modo especialmente dinámico de operar bajo el radar. Los usuarios de este tipo de prácticas saben por experiencia y observación que, aunque es divertido y posible burlar a las autoridades durante un tiempo, una vez que el vacío legal ha salido a la luz, su ventana de oportunidad ya se está cerrando y es hora de seguir adelante.

“Lo dejo un libro abierto.”

Macedonio Fernández, *Museo de la Novela de la Eterna* (1925-52).

Los museos se encuentran hoy en día en una crisis de autocomprensión, dudando, entre paradigmas museológicos y usuarios irreconciliables. Por un lado, su arquitectura física de exposición es muy descendente: el curador determina el contenido, que se orienta hacia el espectador. Por otro lado, aunque estén preocupados por proteger su “dignidad vertical”, en la medida en que han intentado seguir el ritmo del giro usológico en el ámbito de la cultura, los museos han adoptado elementos de la cultura 2.0. No en el sentido digital del término (no estamos hablando de una especie de museo en línea), sino en la medida en que su modelo de legitimación se basa, al menos parcialmente, en la experiencia, la retroalimentación y las aportaciones de los visitantes. Se podría argumentar que ya hemos implantado un modelo de museo 2.0, simplemente no lo hemos reconocido todavía. O más exactamente, tenemos museos dependientes de los usuarios, que integran elementos de contenido generado por los usuarios, sin reconocer la contribución de los usuarios o su aportación colectiva. Hasta ahora, los museos se han mostrado reacios a dar paso a la participación de los usuarios, tanto porque su arquitectura física está orientada a la exhibición (no al uso) como, sobre todo, porque su arquitectura conceptual tendría que renovarse a fondo para que esta integración tuviera sentido.

Pero es posible que la evolución económica de la sociedad les obligue pronto a dar pasos más audaces. Tanto desde un punto de vista práctico como teórico, parece inútil seguir lamentando el desmantelamiento del consenso socialdemócrata y de sus instituciones públicas, incluidos los museos, por la revolución neoliberal. Esta guerra de desgaste puede continuar indefinidamente, pero con rendimientos cada vez menores, y atrincherarse en una postura de resistencia para defender el *statu quo* es una perspectiva deprimente. El momento exige una estrategia más audaz. Lo que puede ser necesario es repensar la arquitectura conceptual de nuestras instituciones en evolución desde una perspectiva ajena al binario público/privado, reutilizando las herramientas, las categorías y las oportunidades que se han puesto a disposición inadvertidamente para nuevos fines. En este caso, también nos viene a la mente la categoría de usuario, una forma de subjetividad colectiva que no es más gobernable para el neoliberalismo que para la socialdemocracia. En la cultura 2.0 contemporánea, la condición de usuario genera tanto contenido como valor; de hecho, es un lugar de extracción de plusvalía, ya que rara vez es remunerada. En este sentido, la cultura 2.0 es tanto una promesa como una estafa. Por el momento, la 3.0 nombra la perspectiva de cumplir esa promesa. Aunque los modos de acumulación contemporáneos se han basado en la condición de usuario (lo que la convierte en una categoría que probablemente no desaparecerá pronto), se opone a ese pilar del neoliberalismo que es la propiedad. Porque, sencillamente, los usuarios no son propietarios. Tampoco son espectadores. Pero ¿qué pasaría si el museo diera paso a la condición de usuario, integrándola en su *modus operandi*? ¿Un museo en el que la condición de usuario, y no de espectador, sea la forma clave de relación; en el que el contenido y el valor que genera se mutualicen para la propia comunidad de usuarios? ¿Donde el uso de los museos, como el de las lenguas, produce su significado? Las predicciones actuales sobre cómo será la cultura 3.0 se

centran siempre en la llegada de la “web semántica” e insinúan que el compromiso de los usuarios se reducirá en favor de los contenidos orientados a los objetos, es decir, de los datos que hablan con los datos. Pero esto parece excesivamente ideológico, como si los usuarios sólo usaran activamente por defecto y realmente prefirieran consumir. El museo offline 3.0, como una especie de caja de herramientas para el usuario, podría ser un lugar en el que el compromiso del usuario (el desgaste del usuario) se reconociera explícitamente como generador de valor, y como tal tuviera derecho a compartir ese valor.

La remuneración de los usuarios (no como retribución económica, quizá, sino de alguna forma negociada) equivale a una revolución cultural, y sólo podría ir de la mano de una política de usuarios basada en la autocomprensión contraintuitiva de que los usuarios generan valor en lugar de consumirlo; por el momento, muchos usuarios siguen agradecidos por no tener que pagar por el uso. Cuando en los años 70 Jean-Luc Godard bromeó diciendo que había que pagar a los espectadores de televisión por verlos, se asumió que estaba comentando sarcásticamente la calidad de la emisión. Treinta y cinco años después, el comentario parece totalmente premonitorio: si el uso genera valor, debe ser remunerado. Si produce plusvalía, ¡genial! Puede que estemos asistiendo al fin del trabajo tal y como lo conocemos. Pero esa plusvalía debe ser redistribuida en el seno de la comunidad que la ha producido, no fomentar la acumulación de capital para los propietarios, que no desempeñan ningún papel útil o productivo en la economía en sí, pero que monopolizan el acceso al uso de los bienes físicos y financieros y de las tecnologías. En *From Capital-Labour to Capital-Life*, Maurizio Lazzarato ha argumentado recientemente que “la captura, tanto en la creación como en la realización, es una incautación recíproca abierta a lo imprevisible e infinito, ahora que ‘creador’ y ‘usuario’ tienden a fusionarse”. Con demasiada frecuencia, la creación y el uso se encuentran radicalmente separados por la economía política. Pero, aplicada a la museología, se puede hacer que se fusionen: el uso, lejos de ser sinónimo de consumo (destrucción), se convierte en producción. La utilización es una creación socializada y, como tal, genera un excedente.

La cualidad del narrador (arte que habla)

“Las cosas suceden de una manera y las contamos en el sentido contrario. Parece que empiezas por el principio. Y en realidad has empezado por el final.”

Jean-Paul Sartre, *Nausea* (1938).

Cuando la práctica artística tiene lugar a escala 1:1 (lejos de los marcos performativos del mundo del arte), ¿cómo puede repatriarse al redil del arte sin traicionar su impulso fundamental y su valor de uso? A falta de esa reterritorialización, ¿cómo se puede garantizar que no se pierda para la posteridad? ¿Cómo sacar la documentación del proyecto de su estado de inercia? ¿O arrancar de su opacidad sus subproductos residuales? ¿Y su exhibición arrancada de su muda pasividad? En la época moderna, la función estética del arte garantizaba su activación, dándole voz, asegurando lo que Michel de Certeau llamaría su “prise de parole”. Se trataba de una operación ambivalente, ya que, si bien era el régimen estético del arte el que le autorizaba a hablar, a significar, apenas lo hacía retraía ese discurso en nombre del sobrecódigo estético del que seguía siendo subalterna. Hoy, sin embargo, con la desactivación de la función estética del arte, son más bien el documento, la exposición, la propia proposición los que parecen reclamar un gesto que libere su potencialidad de su latencia; ahora son ellos los que reclaman nuestro discurso, y no al revés. En otras palabras, la activación de las prácticas que han deteriorado deliberadamente su coeficiente de visibilidad específica no puede ser capturada por una narrativa, como suponían los narratólogos de finales del siglo XX, sino que debe capturarse a través de la agencia activa de una narración.

La narración nombra la función vital del sujeto narrador y, como tal, abre una nueva vida discursiva para el objeto (o el documento) a espaldas de la exposición. El aumento inflacionario de las charlas de artistas, los paneles curados, los foros abiertos y las sesiones de rap de todo tipo ha sido uno de los desarrollos más marcados del arte contemporáneo en la última década, y uno de los más significativos en la medida en que la necesidad del “arte que habla” puede considerarse como un paliativo de una crisis de conocimiento. En general, la tendencia ha sido integrar la narración en la arquitectura conceptual y física del mundo del arte; pensar en lo verbal como una mera mejora de lo visible, en lugar de percibirlo como una alternativa potencial a las estructuras expositivas a menudo cosificadoras. Aunque dicha narración puede adaptarse a las modalidades de visibilización (de hecho, todo puede serlo), merece la pena considerar esta tendencia con más detenimiento y preguntarse si el hecho de que los artistas hablen de su obra no es una forma totalmente viable y particularmente no reificante de que el arte aparezca en el mundo, incluso en las obras basadas en objetos. ¿No es invariablemente más estimulante escuchar a los artistas presentar su trabajo que tener que ir a ver sus exposiciones? Más allá de la explicación trivial de que esto se debe a que la presencia del artista evidencia un compromiso existencial con la obra que no es tangible de otro modo, también puede revelar que el lugar del arte en sí mismo ha sufrido un cambio histórico; que el arte en sí mismo no está inmediatamente presente, sino retirado, su coeficiente de visibilidad específica es demasiado bajo para ser detectado e identificado como tal. Se podría afirmar entonces que, en el caso de las prácticas fuera del radar, el arte que habla (como la forma musical popular del “blues parlante”) es un

medio para activar una propuesta como arte. La narración como modo de utilizar el arte parece señalar el camino hacia una revisión profunda de cómo se aprecia el arte y dónde tiene lugar.

Objetualidad

“Tal vez lo más importante es que los conceptualistas indicaron que el "arte" más emocionante podría estar todavía enterrado en energías sociales aún no reconocidas como arte.”

Lucy Lippard, *Escape Attempts* (1997).

La objetualidad, en un acuerdo triangulado con la autoría y el espectador, constituye uno de los ejes del mundo del arte contemporáneo. De hecho, hace una generación, era la institución conceptual dominante en el arte, convirtiéndose en el objetivo de artistas conceptuales politizados que consideraban que atacando y, como ellos decían, “desmaterializando” el objeto artístico cosificado, fetichizado y mercantilizado, podrían derribar lo que consideraban un sistema artístico corrupto. Aunque dio lugar a un arte fantástico, el ataque fracasó, o más exactamente, quizás tuvo éxito de una manera perversamente imprevisible. La objetualidad resultó ser una categoría más flexible de lo que parecía (o de lo que había sido). Los subproductos de las intervenciones y las instantáneas de las actuaciones se convirtieron en objetos artísticos, al igual que los protocolos de las piezas conceptuales inmateriales. Y no sólo los documentos residuales se convirtieron en objetos fetichistas, sino que la propia objetualidad artística amplió su ámbito de aplicación, ya que la documentación y la captura performativa se convirtieron en géneros artísticos dominantes. Lo que antes se consideraba un documento de apoyo (si es que se veía) se convirtió en objeto de arte. De forma aún más inesperada, las mismas características que el arte conceptual objetaba en la objetualidad se extendieron a la experiencia artística no objetual, una vez que quedó claro que también podía ser mercantilizada y monetizada. En gran medida, en una especie de juego de suma cero, la objetualidad ha sido superada por lo que podría llamarse “eventualidad” como institución conceptual hegemónica.

Propiedad (los derechos de autor no son para los usuarios)

“¡Robo!”

Pierre-Joseph Proudhon, *What is Property?* (1840).

La definición de Proudhon de la propiedad es, a la vez, la más parca y poco exigente jamás propuesta. La propiedad describe una institución legal que codifica una relación de exclusividad con respecto a un objeto, o cualquier propiedad interpretada como un objeto, en términos de derechos y control. Se compone de complejos conjuntos de instrumentos de regulación y aplicación, y es un pilar tan importante de la ideología liberal que gozaría de un estatus prácticamente evidente en la opinión mayoritaria si no fuera por... la condición de usuario, que desafía sus mismas condiciones de posibilidad al insistir en el valor de uso y los derechos de uso.

No queda mucha tierra para privatizar (la mayoría ya está apropiada), por lo que la propiedad se está expandiendo verticalmente, codificando la noción de “propiedad intelectual” tan rápido como puede idear sus argumentos y erigir sus cortafuegos. Pero mientras que la tierra es, si no escasa, al menos finita, privatizar el dominio vertical del conocimiento requiere crear una escasez artificial en el reino de la profusión potencialmente ilimitada. Y aquí la propiedad conoce muy bien el nombre de su némesis: la condición de usuario. Las leyes de derechos de autor y otras ficciones legales para reprimir los sitios p2p y TorrentShare, las suscripciones “premium” (es decir, de pago) a medios de comunicación alimentados por el usuario como YouTube y otros sitios de *streaming*, los seductores algoritmos para monetizar los resultados de búsqueda proporcionados por el usuario por parte de Google, incluso un impuesto especial de “fotocopiado” sobre las máquinas fotocopadoras. El capitalismo sigue luchando por un modelo de acumulación duradero para el Siglo XXI, pero en todos los casos la fuerza a enfrentar es la misma: la condición de usuario. Una categoría que no hay que suprimir en absoluto, ya que es el lugar y el agente de la extracción de la plusvalía; pero que no se puede gobernar fácilmente y cuyos intereses inherentes se oponen a la propiedad.

A cuestras

“Nos encontramos, como decía Emerson, en el regazo de una inmensa inteligencia.”

John Dewey, *The Public and its Problems* (1927).

Literalmente, por supuesto, llevar a cuestras a una persona hace referencia a llevarla sobre la espalda o sobre los hombros. Por extensión, también se refiere a transportar algo montándolo en la espalda de otra cosa, una especie de viaje gratuito sin inconvenientes para el vehículo, ya que iba a ir allí de todos modos. El transporte a cuestras se ha convertido en un modo de uso muy extendido en la última década debido a la llegada de las conexiones inalámbricas a Internet. El *piggybacking* en el acceso a Internet es la práctica de utilizar el servicio inalámbrico de otro sin su permiso o conocimiento explícito. Es una zona gris legal y ética, regulada en algunos lugares y permitida en otros. Es una forma de gorroneo (otro bonito término), diferente del parasitismo y más afín a la lógica del epífito: mientras que los parásitos son los huéspedes no invitados que comen en exceso hasta el punto de poner en peligro el suministro de alimentos del anfitrión y, por tanto, en última instancia, ponen en peligro el bienestar de los propios parásitos, el epífito vive en una forma negociada de simbiosis con el anfitrión. Como forma de uso (que a menudo explotan las prácticas artísticas que operan fuera de los dominios financiados por el arte), el *piggybacking* se asemeja a leer el periódico de otra persona por encima de su hombro, a utilizar una fuente de agua potable, a leer a la luz de una lámpara de porche, es decir, a beneficiar al usuario sin que ello suponga un gasto para los demás. Las prácticas artísticas que utilizan plataformas como Skype, por ejemplo, como medio o soporte, podrían describirse como un servicio gratuito y ampliamente utilizado (aunque a menudo algo dudoso). En una sociedad cuya distribución de recursos es tan masiva y sistemáticamente sesgada, el *piggybacking* puede verse como una forma de justicia simbólica redistributiva impulsada por el usuario.

Caza furtiva

“La vida cotidiana se inventa a sí misma cazando de innumerables maneras en la propiedad de otros.”

Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* (1980).

La caza furtiva es un modo de uso especialmente evocador, que llama la atención sobre algunas de las características más destacadas del usuario. Aunque pueda parecer rústico y agrario, también puede verse como el predecesor rural del hacking, si este último se entiende y se practica como una forma de caza furtiva digital, armada con memorias USB, por ejemplo, en lugar de con trampas y pistolas.

En 2008, el as del *hacking* Aaron Swartz escribió su *Guerrilla Open Access Manifesto*, en el que defendía la “necesidad de tomar la información, dondequiera que esté almacenada, hacer nuestras copias y compartirlas con el mundo... Tenemos que descargar las revistas científicas y subirlas a las redes de intercambio de archivos”. La buena noticia, si se le puede creer a Swartz, es que esto es exactamente lo que está ocurriendo. Posiblemente, el pasaje más interesante del manifiesto no es aquel en el que defiende una práctica de principios para compartir documentos entre los usuarios, sino aquel en el que afirma que es lo que está ocurriendo de todos modos:

“Mientras tanto, los que se han quedado fuera no se quedan de brazos cruzados. Han estado colándose por los agujeros y trepando por las vallas, liberando la información encerrada por los editores y compartiéndola con sus amigos. Pero toda esta acción se desarrolla en la oscuridad, en la clandestinidad. Se le llama robo o piratería, como si compartir un caudal de conocimientos fuera el equivalente moral de saquear un barco y asesinar a su tripulación”.

La imagen de Swartz de “colarse por los agujeros y saltar las vallas” se inspira explícitamente en la retórica de la caza furtiva. Las brechas en las vallas son un elemento recurrente en su iconografía. En la mayor parte del folclore, si no en la representación pictórica (presumiblemente por el sesgo de clase de sus mecenas) los cazadores furtivos eran ampliamente identificados y celebrados. Se les representaba invariablemente como un paso por delante del guardabosques. Tradicionalmente, la caza furtiva no tenía nada que ver con la masacre al estilo mercenario de especies en peligro de extinción con la que se ha asociado hoy en día; se trataba de la redistribución proactiva de recursos, como madera, fruta, pescado, caza... Legalmente hablando, la caza furtiva es la que, por cualquier razón, no está permitida. La caza furtiva es uno de esos términos comodín para designar modos de intervención fuera del radar, mediante los cuales, en la sombra de la noche, agentes no autorizados (cazadores furtivos) hacen incursiones sigilosas detrás de los recintos de las tierras del propietario, capturan su presa y se retiran. Y en ese sentido, aunque haya nacido de la necesidad (el joven Marx vinculó célebremente el aumento de la caza furtiva en los bosques privados con el aumento del desempleo), para los que la practican, la caza furtiva siempre ha sido un poco un juego: hay una especie de estética de la caza furtiva, que la distingue, por ejemplo, del robo de ganado. ¿Podría ser que tanto la escala como el modo de la caza furtiva constituyan un paradigma útil, y una genealogía, para muchas prácticas furtivas contemporáneas cuyo juego son los documentos más que el venado?

Una de las características de la caza furtiva es que, por definición, es rigurosamente imperativa. Un cazador furtivo que firma su trabajo, o que realiza su caza furtiva, no es un cazador furtivo en absoluto, o al menos no por mucho tiempo. El furtivismo se retira intrínsecamente del horizonte de sucesos, amparándose en lo habitual. Los acontecimientos son fáciles de detectar; lo habitual, en cambio, es invisible. Las subjetividades que estamos llamados a realizar en nuestra sociedad prosumidora, aunque puedan parecer subversivas, son fácilmente legibles por el poder. Con demasiada frecuencia, parece que realizamos nuestra rebelión. Como dijo Proudhon, en un momento de perspicacia prefoucauldiana:

“Ser gobernado es ser vigilado, inspeccionado, espiado, regulado, adoctrinado, sermoneado, enumerado y comprobado, estimado, evaluado, censurado, ordenado por criaturas sin conocimiento y sin virtudes. Ser gobernado es en cada operación, transacción, movimiento, ser anotado, registrado, contado, tasado, amonestado, prevenido, reformado, remediado, corregido”.

Es una lista bastante exhaustiva y totalmente aterradora. En *Six Easy Pieces on Autonomy, Dignity, and Meaningful Work and Play*, James Scott se refiere a todo un ámbito de lo que él llama “infrapolítica”, practicada fuera del espectro visible de lo que pasa por actividad política en la historiografía orientada a los acontecimientos. Es un término que capta perfectamente la práctica imperativa y cotidiana de la caza furtiva. Porque la caza furtiva ocurre.

“El Estado ha frustrado históricamente la organización de las clases bajas, por no hablar del desafío público. Para los grupos subordinados, tal política es peligrosa. En general, han comprendido, al igual que las guerrillas, que la divisibilidad, el número reducido y la dispersión les ayudan a evitar las represalias. Por infrapolítica entiendo actos como el arrastre, la caza furtiva, el hurto, el disimulo, el sabotaje, la desertión, el absentismo, la okupación y la huida. ¿Por qué arriesgarse a que te fusilen por un motín fallido cuando la desertión sirve igual? ¿Por qué arriesgarse a una invasión abierta de la tierra cuando la okupación garantizará los derechos de facto sobre la misma? ¿Por qué pedir abiertamente los derechos sobre la madera, la pesca y la caza cuando la caza furtiva logrará el mismo propósito silenciosamente?”.

Profanación

“Una vez profanado, lo que no estaba disponible y separado pierde su aura y se devuelve al uso. La profanación desactiva los aparatos del poder y devuelve al uso común los espacios de los que se había apoderado el poder.”

Giorgio Agamben, *Profanations* (2007).

La profanación, como la define Giorgio Agamben, es “el retorno al uso común de lo que había sido separado en la esfera de lo sagrado”. Sugerir que la profanación es un retorno implica, por supuesto, que el uso común constituye el estado inicial. En la Europa actual, Agamben es el filósofo que más ha indagado en la cuestión de la usabilidad, revelando recientemente que el próximo volumen final de *Homo sacer* estará dedicado a la cuestión. Lo que es sagrado está alejado del ámbito del uso; es intangible, intocable, y no debe ser profanado por el consumo. Esto es cierto en sentido literal y figurado. Hoy en día, como argumenta Agamben, la prohibición del uso ha encontrado su lugar de elección en el museo, donde está protegido por la institución incondicional del espectador. Por supuesto, la museificación del mundo es casi total: la espectadorialidad permite su extensión mucho más allá de los muros del museo, a cualquier “dimensión separada donde se haya transferido lo que ya no se percibe como verdadero y decisivo”. Es arte, pero, bueno, es sólo arte. Por eso, en la institución del espectador, la analogía entre capitalismo y religión se hace tan evidente. Y por qué la condición de usuario, entendida como la realidad del uso, es un acto político: porque reutiliza lo que se usa. La reutilización, al transformar los antiguos fines en nuevos medios, neutraliza lo sagrado. En este sentido, la usanza es sinónimo de acto de profanación. Lo útil, lo usado en general, es profano.

En su ensayo sobre la profanación, Agamben desafía una proscripción fundamental del arte autónomo y de la estética kantiana (que el arte, en esencia, no debe ser profanado... bajo la amenaza de dejar de ser arte en absoluto), pero también parece descartar la posibilidad de algo como... el “arte útil”. Porque en el acto de profanación artística, según él, los objetos no adquieren tanto valor de uso como una especie de valor lúdico... Pero ¿qué pasa con las prácticas que tienen múltiples usos? ¿No se pueden conceptualizar las prácticas a escala 1:1 en términos de profanación, en la medida en que parecen encarnar la esencia misma de una forma viva que se ha vuelto inseparable de la vida misma?

Propósito sin propósito

“Cuando los objetos artísticos se separan tanto de las condiciones de origen como de su funcionamiento a través de la experiencia, se construye un muro en torno a ellos que hace casi opaco su significado general...”

John Dewey, *Art as Experience* (1934).

Hace unos dos siglos, a través de dos conceptos sumamente potentes y cargados de paradojas, Immanuel Kant definió los mecanismos de captura del arte autónomo. El arte, según Kant, está orientado a la “espectatoriedad desinteresada”, con lo que introdujo al espectador desinteresado como la nueva figura heroica de la experiencia estética. Dado que todo lo relacionado con este término excluye la condición de usuario, encaja perfectamente con otra idea arquitectónica de Kant: la “finalidad sin propósito” del arte, con lo que no quería decir que el arte fuera inútil o no tuviera propósito; más bien, su utilidad es su inutilidad, su propósito es no tener propósito. En un mundo empeñado en el análisis costo-beneficio y la racionalidad utilitaria, esta circularidad no carece de virtud. Pero tiene un coste muy alto: priva al arte de cualquier compra, de cualquier valor de uso en lo real. Por lo tanto, reutilizar el arte y desarrollar una forma de estética intencional requeriría romper completamente con la esfera autónoma del arte y los valores que la sustentan. Y aquí es precisamente donde nos encontramos ahora con respecto a las prácticas de uso-propósito: enfrentándonos al imperativo de construir un nuevo entorno que sostenga el arte desde la base.

Readymades recíprocos

“Queriendo exponer la antinomia básica entre el arte y los readymades, imaginé un ‘readymade recíproco’: ¡utilizar un Rembrandt como tabla de planchar!”

Marcel Duchamp, *Apropos of Readymades* (1961).

En un texto tardío, Marcel Duchamp se propuso distinguir varios tipos diferentes de *readymades*. En este contexto, resulta especialmente interesante el género que describió de forma punzante como *readymades* recíprocos. Preocupado por “subrayar la antinomia fundamental entre el arte y el *readymade*”, Duchamp definió este género radicalmente nuevo, pero que nunca llegó a ser aplicado, mediante un ejemplo: “Utilizar un Rembrandt como tabla de planchar”. Más que una mera ocurrencia que debe tomarse al pie de la letra, o una burla del valor de uso, el ejemplo de Duchamp señala el potencial simbólico del reciclaje del arte (y más ampliamente, de las herramientas y competencias artísticas) en otros espacios de la vida. En este sentido, el *readymade* recíproco es el anverso del *readymade* estándar, que recicla lo real (en forma de objetos manufacturados) en la economía simbólica del arte. Desde el punto de vista histórico, el *readymade* está inseparablemente ligado a la objetualidad: se refiere a un objeto fabricado y listo para usar. Sin embargo, sería reductor limitar el *readymade* a su única dimensión objetiva, aunque sólo sea porque proporciona una imagen general muy fuerte de la lógica recíproca entre el arte y lo real.

Del mismo modo que enmarcar un objeto en un contexto artístico lo neutraliza como objeto (distinguiéndolo, por así decirlo, de la mera cosa real), ¿puede el desmarque de una obra de arte neutralizarla, de forma recíproca, como arte? Se trata de una cuestión importante, a la que Duchamp aludía expresamente, porque permitiría al arte producir un valor de uso. Desde que Immanuel Kant defendiera la “finalidad sin propósito” y el “espectador desinteresado” como características definitorias de nuestro compromiso con el arte, se ha sostenido ampliamente que el arte no puede producir valor de uso. En efecto, Kant sostenía que el arte, a diferencia del diseño, no podía ser evaluado y apreciado en función de su finalidad objetiva, ya sea externa, respecto a la utilidad del objeto, o interna, respecto a la perfección del objeto. Con ello, Kant pretendía preservar el arte del ámbito de lo “meramente útil”; y en nuestro mundo contemporáneo, donde la racionalidad utilitaria y el tipo de análisis coste-beneficio al que conduce reinan de forma suprema, donde el arte es regularmente cooptado por industrias de producción de subjetividad impulsadas por el beneficio, como la publicidad, mencionar siquiera el valor de uso tiende a oler a filisteo. Por supuesto, se podría decir que en este contexto hay algo circular en la defensa del arte sobre la base de su inutilidad (o incluso su “inutilidad radical”, como dijo Adorno), ya que parecería sugerir que hay algo muy valioso y, por lo tanto, útil en algo que carece por completo de valor de uso...

En cualquier caso, un número cada vez mayor de prácticas relacionadas con el arte en la esfera pública no puede entenderse adecuadamente si no se tiene en cuenta su ambición principal de producir un valor de uso. Para tratar de comprender lo que está en juego en muchas de las prácticas informadas por el arte que, hoy en día, se preocupan conscientemente por generar un valor de uso inyectando habilidades artísticas en lo real, es sin duda útil anclar su enfoque en

términos de historia del arte. Y tal vez la forma más directa de entender estas obras sea como intentos de reactivar el género no reconocido de la actividad artística concebida por Duchamp. Aunque nunca pasó de la fase especulativa (nunca puso en práctica sus ideas sobre el *readymade* recíproco), Duchamp lo veía claramente como una forma de “desfirmar” el arte, de eliminar la firma utilizando una obra de arte para producir un valor de uso. Es difícil imaginar cómo una obra de arte firmada por un artista (un Rembrandt), utilizada como tabla de planchar, podría volver a ser firmada como una tabla de planchar “artística”, al menos no dentro de la esfera del arte autónomo. De hecho, Duchamp quería decir que (hasta que el entorno del arte cambiara sustancialmente) volvería a no ser arte, el precio a pagar por adquirir valor de uso, aunque seguramente sería una tabla de planchar muy poco común. Con el auge de las prácticas determinadas por el usuario, es posible que, después de haber permanecido latente durante tanto tiempo, haya llegado por fin la hora del *readymade* recíproco.

Redundancia

“En otras palabras, la función del arte como fuerza liberadora depende no sólo de que se convierta en algo distinto del arte, sino también de que mantenga su identidad como material específico y como práctica simbólica.”

Rasheed Araeen, *Art Beyond Art* (2011).

El arte se ha vuelto redundante, en todos los sentidos del término. Lejos de su perdición, esto puede ser su salvación. El reto de la producción artística de este siglo es liberarse de su dependencia económica y social de la estructura institucional del mercado. Para ello, debe, desde una perspectiva histórico-artística, liberarse de la arquitectura conceptual y física que nos ha legado la economía del arte del Siglo XX. El arte debe encontrar una existencia autosuficiente. Tal vez ya lo haya hecho, valga la redundancia.

Una cosa a lo que el arte del Siglo XX nunca pudo comprometerse de forma incondicional fue a ser algo distinto del arte, subordinándose ontológicamente a cualquier actividad o entidad que también fuera. Se trata de una postura singularmente poco alentadora, pero el estatus ontológico privilegiado del arte le permitió subordinar a sí mismo todos los demás modos de objetualidad y actividad. La redundancia significa poner fin a la excepción ontológica del arte en el Siglo XX.

Entonces, ¿qué es el arte redundante? No es posible definirlo por su aspecto: no parece, ni parece no parecer, arte. Se parece a lo que es: la cosa o la acción redundante. La redundancia acaba con la farsa de la autonomía artística. No es ni más ni menos creativa o expresiva que lo que también resulta ser. El arte redundante abarca todas aquellas actividades y pasividades, empresas, iniciativas y persecuciones que, aunque informadas por el arte y por una autocomprensión histórico-artística, son de hecho sólo lo que son y lo que parecen ser. Son redundantes sólo como arte.

Un sistema redundante es aquel que duplica el mismo sistema. El arte no es redundante como en anatomía se dice que un segundo riñón es un órgano redundante (el cuerpo puede funcionar con uno solo). El arte es redundante como iniciativa artística: su ontología artística es totalmente redundante con respecto a su ontología primaria. Por supuesto, el arte del Siglo XX hizo incursiones regulares en los sistemas de vida, en los espacios de vida, más allá de los porosos confines de su esfera autónoma. Pero lo hizo invariablemente como arte (en el mejor de los casos como una réplica) no como una instancia redundante de lo que también resulta ser.

La redundancia se considera invariablemente como algo depreciable, un término utilizado para desacreditar algo (ya sea una actividad, un fenómeno, un objeto o un enunciado) cuya función ya es cumplida por otra cosa. Sin embargo, la noción de redundancia es una herramienta de enfoque muy útil para entender la lógica del arte prospectivo de los primeros años de nuestro siglo. La reutilización de la redundancia nos permite nombrar de una manera nueva prácticas que hacen indistintamente lo que ya se está haciendo perfectamente en otros ámbitos de la actividad humana, y hacerlo con una autocomprensión totalmente diferente. Aunque sean redundantes, no son en absoluto superfluas. Hoy en día, vemos que el arte se aleja aparentemente del mundo (al

menos del mundo del arte); sin embargo, si se analiza más detenidamente, esa retirada parece más bien una fusión con el mundo, una búsqueda de la redundancia.

Reutilización

“¿Recuerdas la cabeza de toro que hice con el manubrio y silla de una bicicleta y que todo el mundo reconoció como cabeza de toro? Me gustaría ver cómo se metamorfosea en sentido contrario. Supongamos que mi cabeza de toro se tira a la chatarra. Con el tiempo, algún tipo puede venir y decir: ‘Ahora hay algo que sería muy útil para el manubrio y el asiento de mi bicicleta...’. Y así se habría logrado una doble metamorfosis”.

Pablo Picasso (1957).

A menudo existe una especie de ventaja heurística en el hecho de anteponer el prefijo “re” a verbos y sustantivos de todo tipo. Este es sin duda el caso de la palabra clave de la usabilidad, “reutilización”, un término que capta tanto la paradójica ociosidad de la usabilidad (no hay necesidad de añadir nada nuevo) como su dinámica transformadora (poner lo dado al servicio de nuevos fines). En cierto modo, ya tenemos todas las herramientas y habilidades que necesitamos, sólo que no se están utilizando para los mejores propósitos; tenemos que arrancarlas de sus propósitos originales para reutilizarlas en otras tareas. La tarea inmediata es desarrollar prácticas artísticas con propósito.

Slackspace

‘... proporciona la fuerza para romper las reglas en el mismo acto que las pone en juego...’

Michel Foucault, *Pierre Boulez: Passing Through the Screen* (1982).

Slackspace es un término técnico en informática que se refiere al espacio de almacenamiento infrautilizado o residual de los archivos agrupados de un disco duro. Normalmente, los ordenadores almacenan los archivos en grupos de un tamaño fijo; por ejemplo, los archivos pueden almacenarse en grupos de cuatro kilobytes. Si el ordenador almacena un archivo de sólo dos kilobytes en un clúster de cuatro kilobytes, habrá dos mil bytes de espacio vacío. Es como si la casa fuera más grande cuando se mide por dentro que cuando se mide por fuera. En cualquier caso, en casi cualquier archivo (a menos que su tamaño sea exactamente divisible por el tamaño de almacenamiento del clúster del sistema), hay un espacio disponible, que puede utilizarse para otros fines. Normalmente, este *slackspace* no está vacío, sino que contiene información sobrante de archivos previamente eliminados, lo que lo hace de gran interés para los investigadores forenses. Pero los hackers suelen utilizar el *slackspace* como escondite para la información que desean ocultar, encriptándola -en el sentido más estricto del término- en el grupo de un archivo no relacionado. No hace falta ser un conspiranoico para ver el tremendo potencial de uso de estos espacios. La cultura del experto lo ve ciertamente como un espacio “desperdiciado”, a la espera de un mal uso...

Sin embargo, es su poder descriptivo metafórico lo que nos interesa en nuestro momento contemporáneo de libre migración terminológica. El *slackspace* puede referirse a cualquier hueco similar entre las partes, el espacio de maniobra entre la ley y la costumbre, el espacio de juego entre la prescripción y el uso real. El *slackspace* nombra una vacante en la que los imperativos del productivismo y la conformidad son tolerablemente bajos; un espacio altamente creativo, atrapado entre dos normatividades (al igual que un terreno vacío está suspendido entre un uso difunto y otro aún no realizado), lo que lo convierte en un reino de potencialidad. Desde el punto de vista social, es el espacio de adaptación en el que la oportunidad produce el cambio. No es en absoluto un espacio revolucionario (no proclama en absoluto el derrocamiento de las normas, sino su incesante renegociación), sino que es el ámbito habitual de los usuarios.

Aunque nunca utiliza el término, este concepto de espacio de inactividad como constitutivo de la condición de usuario procede de Michel Foucault. En el segundo volumen de su *History of Sexuality*, titulado de forma pegadiza *Los usos del placer*, Foucault realiza una lectura minuciosa de cómo la *chresis* (el término griego clásico para el uso o la utilización) se apartó de las normas codificadas; cómo el "uso" nombra una especie de brecha entre el deseo y la ley, un espacio de libertad y juego que nunca es elegido del todo por quienes lo utilizan, pero cuyo uso cambia las reglas del juego.

Visibilidad específica (*sub specie artis*)

“La única condición es que no debe llamarse arte.”

Allan Kaprow, *Essays on the Blurring of Art and Life* (2003).

En una declaración seminal escrita en 1964, Donald Judd sostenía que el arte emergente de la época podía describirse mejor bajo el epígrafe de “objetos específicos”. Casi cincuenta años después, se podría argumentar que la condición del arte actual es la de su visibilidad específica. Los “objetos específicos” de Judd no se parecían mucho al arte anterior; eran más “mínimos” en muchos aspectos; pero no eran invisibles, sobre todo como arte, ya que de lo que se trataba era de enmarcarlos como tales, provocando así un acontecimiento disruptivo de percepción dentro de la arquitectura conceptual y física del mundo del arte.

Hoy en día, para bien o para mal, el arte se ha convertido en una cuestión de visibilidad específica dentro de los marcos institucionales, o de invisibilidad específica fuera de ellos. Sin embargo, resulta interesante que, a medida que el arte elude esos marcos performativos, toda la cuestión de la invisibilidad del arte se desdramatiza, como si el arte estuviera en la cúspide de otro cambio ontológico, pasando de estar determinado por su coeficiente de visibilidad específica al coeficiente de arte que imparte como desde su forma anfitriona. Es menos una cuestión de ser que de intensidad. Lo que, por supuesto, no hace sino aumentar la elusividad del arte y su inmunidad a la captura escópica. No es sorprendente, sino evidente, que cuanto más pequeñas son las cosas, más difíciles son de ver. Necesitamos lupas para leer la letra pequeña, microscopios electrónicos para ver circuitos del tamaño de un virus. Aunque no sean visibles a simple vista, las cosas pequeñas no son invisibles en términos conceptuales; sólo son muy pequeñas. Su “invisibilidad”, si es que tiene algún sentido hablar así, es una mera función de su escala. En sí mismo, esto no tiene ningún interés para una política de la percepción.

Lo que sí es interesante, y siempre algo sorprendente, es la invisibilidad de cosas a menudo muy grandes, incluso engorrosas, por lo demás totalmente obvias; cosas que eluden el reconocimiento visual *per se* a pesar de su “situación hiperobstructiva” (como dice Edgar Allan Poe) ante nuestros ojos. Esta invisibilidad ontológica concierne a todo un conjunto de objetos y actividades, por lo demás dispares, cuya visibilidad específica ha sido efectivamente robada de algún modo. Ahora bien, un destino ontológico tan singular como éste plantea sin duda algunas cuestiones conceptuales; y también algunas cuestiones políticas clave. La categoría de cosas paradójicamente invisibles, aunque visibles, es la de la práctica artística 1:1.

Espectatoriedad

“No enriquezcas el espectáculo. Redúcelo.”

Guy Debord, *Secret Instructions for a Putsch in Culture* (1961).

En mayor medida aún que la objetualidad o la autoría, la condición de espectador sigue gozando de un estatus casi evidente en el discurso convencional como componente necesario de cualquier mundo artístico posible. De hecho, tanto en el lenguaje popular como en el culto, se tiende a confundir el hecho de mirar algo, y en algunos casos simplemente ver algo, con la condición de espectador. Sin embargo, la condición de espectador no es sinónimo de mera contemplación; es una poderosa institución conceptual en las sociedades contemporáneas con una historia específica, cuya base histórica debe ser desmenuzada.

Los sermones críticos del arte contemporáneo están repletos de celebraciones sobre la participación libre y activa del espectador. Sin embargo, estas afirmaciones resultan casi patéticas en un momento en el que cada vez hay más profesionales que reducen deliberadamente el coeficiente de visibilidad artística de su actividad, que se retiran de forma ofensiva a las sombras de la economía de la atención del mundo del arte y que prevén formas de relación y uso que se enfrentan al propio régimen de visibilidad designado por el nombre colectivo “espectador”. Cuando el arte aparece fuera del marco performativo autorizado, no hay razón para que a quienes se dedican a él se les ocurra constituirse como espectadores. Estas prácticas parecen romper con la condición de espectador, a la que prefieren cada vez más la noción más amplia e inclusiva de usuario. ¿Es el actual enfoque de la corriente dominante sobre la espectadoriedad, evidenciado por una serie de publicaciones teóricas recientes (*Homo Spectator* de Marie-Josée Mondzain, *Figure of the Spectator* de Christian Ruby o *Emancipated Spectator* de Jacques Rancière son sólo los ejemplos más especulativos), algo más que un último esfuerzo para evitar un cambio de paradigma que ya está en marcha? La verdadera pregunta, por supuesto, sigue siendo: ¿qué formas alternativas de uso del arte se proponen hoy para desplazarlo y sustituirlo? Pero para comprender mejor todas las implicaciones de esta institución, ahora en gran medida obsoleta, es útil recordar su trayectoria histórica.

Fue Nietzsche quien, en el tercer ensayo de su *Genealogía de la Moral*, señaló por primera vez cómo el concepto de “espectador” fue introducido astutamente en la estética a finales del Siglo XVIII por Immanuel Kant en su *Crítica del Juicio*, convirtiendo “inconscientemente” al espectador en la nueva figura heroica del arte de la era moderna. La propuesta más bien convencional del propio Nietzsche (reintroducir al artista como auténtico sujeto del arte) es menos interesante que su mordaz crítica de lo que implica el cambio de paradigma provocado por Kant. El problema con el paradigma estético de Kant, argumenta, es que establece un edificio conceptual en el que “la falta de cualquier experiencia refinada de primera mano reposa en la forma de un gordo gusano de error. ‘Lo bello’, dijo Kant, ‘es lo que nos da placer sin interés’. Sin interés”. Uno sólo puede imaginar el aullido incrédulo de Nietzsche ante la sola idea... Sin embargo, su perspicacia es inatacable: Kant introdujo en la estética lo que llamó “espectador desinteresado” y lo convirtió en uno de los dos pilares de la arquitectura conceptual (y, por tanto, física) de los museos de los dos siglos siguientes. Las consecuencias de la paradójica idea de

Kant no pueden ser exageradas, ya que no sólo introdujo una forma fundamentalmente pasiva de la relación (espectador) como piedra angular del régimen estético del arte, sino que la apuntaló insistiendo en su *désintéressement*, es decir, en que permaneciera exenta de cualquier posible uso, utilidad o valor de uso. Este sería el fundamento del estatus permanente de excepción ontológica del arte a lo largo del Siglo XX.

En *Shipwreck with Spectator*, Hans Blumenberg examina la genealogía de la espectadoriedad, prestando especial atención al imperativo metafórico de la espectadoriedad de contemplar la angustia de los naufragos desde un punto de vista seguro en tierra firme, metafórico, es decir, de la relación de la teoría con la práctica (“teoría”, señala de forma algo especulativa, deriva de *theoros*, o “espectador”). Hay que decir, sin embargo, que el advenimiento del espectador kantiano tuvo la enorme ventaja de abrir un nuevo espacio para la práctica estética: el campo autónomo del arte. Sin embargo, al mismo tiempo (aunque esto sólo se haría evidente dos siglos después, cuando el arte hubiera conquistado y ocupado plenamente ese espacio) ató el arte a la autonomía y a la espectadoriedad. En la actualidad, vemos cómo las prácticas de vanguardia tratan de liberarse de la espectadoriedad y la autonomía del arte (percibidas como grilletes y no como oportunidades), no con el deseo de volver a un paradigma premoderno, sino para reactivar un modo de uso que sigue estando prohibido bajo el régimen de la espectadoriedad. No obstante, es notable ver hasta qué punto la arquitectura conceptual de las convenciones de exhibición del arte contemporáneo se deriva de las premisas kantianas; y hasta qué punto se han normalizado a través de la encarnación institucional y se han naturalizado en el discurso, incluso cuando están cada vez más alejadas de las prácticas emergentes.

UIT (*Use it together*)

“... hay que luchar en contra o deformar un programa de ingeniería social para practicar un intercambio social complejo.”

Richard Sennett, *Together* (2012).

Hay una expresión repugnante que se ha puesto de moda últimamente y que se refiere a enorgullecerse de algo, a aceptarlo plenamente, a adaptarlo a los propósitos de uno, a reclamar lo que le corresponde: “¡Aprópiatelo!”. Si parece inocua, es sólo porque la ideología de la propiedad está ya muy arraigada en la sique contemporánea. La expresión se aplica a veces incluso a las instituciones públicas, pero en lugar de invitar a los usuarios a “tomar posesión” de su museo o escuela local a través de su participación activa (“¡sólo úsalo!”), la validación se expresa en términos de “propiedad”. Como si la propiedad fuera sinónimo de orgullo y cuidado de los objetos y las acciones, en contraposición a la irreflexión y el descuido de la condición de usuario. Esta retórica de la propiedad en el habla idiomática es un síntoma revelador en nuestra era de privatización transversal.

Mientras que la propiedad designa una relación con un objeto basada en la exclusividad, la condición de usuario designa un modo de compromiso mucho más práctico. La cultura del *Do it yourself* (DIY) surgió en las sociedades industriales cuando la división del trabajo había atomizado la relación de las personas con el proceso de producción y ratificado la cultura del experto; se basaba en tomar y utilizar herramientas e instrumentos tradicionalmente reservados a los expertos. La cultura punk llevó el desafío del DIY a la prerrogativa de los expertos un paso más allá, al nivel del DIT (*Do it together*). Su lema tiene un atractivo duradero: “Aquí hay un acorde. Aquí hay otro. Ahora vamos a formar una banda”. Por supuesto, con la disponibilidad y el uso masivo de los medios digitales, lo que podría llamarse cultura UIY (*Use it yourself*) se ha convertido en una forma importante de producción de conocimiento y valor. Pero, ¿se puede realmente usar solo? El término “usuario” es un sustantivo colectivo extrañamente impersonal: no nombra realmente a una colectividad de usuarios, pero sin duda implica multiplicidad. “*Séparés, on est ensemble*”, la maravillosa frase de Stéphane Mallarmé en *The White Water-lily*, capta bien la mutualización tanto por afinidad como por contagio que implica la condición de usuario. UIT (*Use it together*) es una forma de invitar a los usuarios a construir conscientemente esta dimensión social de la condición de usuario.

Usología

“Llevados a sus límites ideales, estos procedimientos y artimañas de los usuarios componen la red de una antidisciplina...”

Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life* (1980).

La usología es una ciencia ambulante y aproximativa, dedicada al estudio de los usos y los modos de utilización. Las tendencias actuales de la investigación usológica han tendido a centrarse más específicamente en lo que podría denominarse la “polivalencia táctica de los usos”. La referencia aquí es, por supuesto, la famosa formulación de Michel Foucault respecto a la “polivalencia táctica del discurso”, en la que destaca el complejo e inestable juego por el que “el discurso puede ser a la vez un instrumento y un efecto del poder, pero también un obstáculo, una barrera, un impedimento y un punto de partida para una estrategia opuesta”. Al examinar (y acompañar) la usabilidad en la acción, la usología está atenta a esta polivalencia constitutiva. La usabilidad nombra a la vez lo que actualiza la función de un espacio, un edificio o una iniciativa y lo que, en un mismo movimiento, frustra esa misma función. Dado que esta dualidad es constitutiva de la condición de usuario, ha sido objeto de un examen usológico particular. Sin embargo, la usología es un campo de investigación extradisciplinario mucho más amplio, que abarca desde la historia de los modos y medios de uso hasta las condiciones de posibilidad de la usanza, tal y como se plantean en diversas teorías de la práctica.

Usual (lo usual ≠ lo sucedido)

“... pensar la vida como aquello que nunca se da como propiedad sino sólo como uso común... exigirá la elaboración de una teoría del uso y, avanzando desde ella, una crítica a la ontología operativa y gubernamental que sigue, bajo diversos disfraces, determinando el destino de la especie humana.”

Giorgio Agamben, *The Highest Poverty* (2013).

Hace una generación, los trabajos de Henri Lefebvre y Michel de Certeau analizaron de forma persuasiva los entresijos, la inventiva y la utilidad de lo que se ha dado en llamar “lo cotidiano”. Aunque resulte difícil de creer, lo cotidiano se ha convertido desde entonces en víctima de su propio e imprevisible éxito. Se ha convertido en un objeto de culto, en una mercancía y en un marco para los espectadores. Durante mucho tiempo, consideré que “lo cotidiano” era el entorno de la ciudadanía, como el acontecimiento lo es para el espectador. Pero no encajaba bien. No conseguía averiguar cuál era el concepto ni la palabra adecuados para designar el ámbito de participación de la ciudadanía. Nunca lo descubrí; no es así como funciona el uso del lenguaje. Un día lo oí por casualidad. Un cliente habitual se acercó a la barra, intercambió una rápida mirada con el camarero y éste le preguntó, de forma sugerente, como si estuviera seguro de lo que ya sabía, “¿lo de siempre?”.

El uso

“No preguntes por el significado, pregunta por el uso.”

Ludwig Wittgenstein (alrededor de 1945).

En las dos últimas décadas hemos sido testigos de la aparición de una nueva categoría de subjetividad política: la del usuario. No es que el uso sea algo nuevo: la gente ha utilizado herramientas, idiomas y cualquier variedad de bienes y servicios (por no hablar de las sustancias que alteran la mente) desde tiempos inmemoriales. Pero el auge de los contenidos y valores generados por el usuario en la cultura 2.0, así como las políticas democráticas cuya legitimidad se basa en la capacidad de los gobernados para apropiarse y utilizar los instrumentos políticos y económicos disponibles, ha producido “usuarios” activos (no sólo rebeldes, prosumidores o autómatas) cuya agencia se ejerce, paradójicamente, exactamente donde se espera.

La condición de usuario representa un desafío radical para al menos tres instituciones conceptuales incondicionales de la cultura contemporánea: la condición de espectador, la cultura del experto y la propiedad. Las convenciones artísticas modernistas, basadas en el llamado espectador desinteresado, descartan la condición de usuario (y el valor de uso, los derechos de uso) como algo intrínsecamente instrumental, y la arquitectura física y conceptual del mundo del arte no está en absoluto preparada para hablar siquiera de la condición de usuario, incluso cuando muchas prácticas artísticas contemporáneas implican un régimen de compromiso y relación totalmente opuesto al descrito por la condición de espectador. En el mundo del arte y en otros espacios de la vida, es la cultura del experto (encarnada en la curaduría o formulada por la oficina de diseño del ayuntamiento y otros guardianes de lo posible) la que es más hostil a la condición de usuario. Desde la perspectiva de la pericia, basada en nociones de universalidad e interés general, el uso es un modo particularmente atroz de interés propio. Para el experto, por decirlo claramente, el uso es invariablemente un mal uso. La condición de usuario representa un desafío aún más profundo a la propiedad en una economía en la que la extracción de la plusvalía se centra cada vez más en el uso: ¿durante cuánto tiempo se quedarán las comunidades de usuarios sin hacer nada mientras el valor de su contenido generado por el usuario, en lugar de ser remunerado, es expropiado y privatizado?

La condición de usuario no es revolucionaria (la condición de usuario no comparte el potencial mesiánico atribuido al proletariado) ni es dócil o sumisa. Es práctica, específica, próxima y autorregulada. Y es operativa sólo en el aquí y ahora, no tiene un horizonte trascendental. Podríamos decirlo así: los usuarios sólo juegan fuera de casa; no tienen su propio campo de juego y sólo utilizan los que están disponibles. Por un lado, porque los usuarios saben que no son propietarios, y que, sean cuales sean sus exigencias, sean cuales sean sus éxitos, los usuarios saben que, pase lo que pase, nunca será todo suyo. El reto consiste claramente en imaginar y poner en práctica una forma no instrumental y emancipada de la condición de usuario.

Aunque la condición de usuario sigue estando dramáticamente infrateorizada (de hecho, la propia palabra, aunque inmediatamente comprensible, no ha sido ratificada por esos índices de la cultura del experto llamados diccionarios) hay algunos fundamentos filosóficos convincentes que pueden ayudar a comprender mejor el concepto. La más importante es quizás la teoría del

significado basada en el usuario de Ludwig Wittgenstein en sus Investigaciones filosóficas. Wittgenstein sostiene que, en el lenguaje, todo el significado que hay, y toda la estabilidad, está determinada por los usuarios de ese lenguaje, y por nadie más. Parece radicalmente relativista, pero la condición de usuario del lenguaje proporciona una estabilidad relativa del significado, ya que el lenguaje es utilizado por todos, pero no es propiedad de ninguno. Cambia, pero ningún usuario puede efectuar el cambio; somos, en el mejor de los casos, coautores en el juego del lenguaje de los usuarios. La idea de Wittgenstein ofrece una especie de prisma a través del cual se pueden imaginar todas las formas de uso en términos de un juego de lenguaje autorregulado.

Así pues, si la condición de usuario nombra una categoría de compromiso, de privilegio cognitivo (si se puede llamar así), de aquellos cuya reutilización del arte no es la de un espectador, un experto o un propietario, ¿por qué el discurso y la práctica de la crítica de arte han sido tan reacios a adoptarla? Los ideólogos del mundo del arte hablan de “participación”, a menudo adjetivándola con adjetivos como “libre” y “emancipada”. Hablamos libremente de “amantes del arte”, pero “usuarios del arte” huele a filisteísmo, lo que sin duda dice algo sobre los persistentes valores aristocráticos que sustentan la ética ostensiblemente democrática del arte contemporáneo. Tal vez parte de la razón de la incomodidad del mundo del arte con la condición de usuario sea que se trata de una categoría muy poco romántica. No tiene nada que ver con el hurto, la piratería, el *détournement* y otras formas de performatividad que se han puesto tan de moda en los círculos artísticos. Puede que en última instancia nombre mejor la lógica subyacente de esas operaciones, pero sigue siendo esencialmente diferente. Porque es radicalmente imperformativo. Representar la condición de usuario sería espectacularizarla, convertirla en un acontecimiento, es decir, negarla, convertirla en otra cosa. Aquí la distinción entre espectador y usuario es más clara: el espectador es para el espectáculo lo que el usuario es para... lo habitual.

Por lo tanto, la condición de usuario no es sólo una forma de relación dependiente de la oportunidad, sino un modo de compromiso y funcionamiento autorregulado. Lo que convierte el uso en una herramienta potencialmente poderosa. De la misma manera que el uso consiste en reutilizar los medios disponibles sin pretender poseerlos, también puede ser reutilizado como un modo de apalancamiento, un punto de apoyo, un cambio, y como tal, un parteaguas. Esa tabla de planchar recién apropiada que alguien mencionó puede ser justo la máquina de guerra que hemos estado buscando. El uso Potemkin.