

HACIA UN NUEVO PARADIGMA INSTITUCIONAL
George Yúdice, Universidad de Miami 18 de setiembre de 2017

Casa Gallina, en la ciudad de México, y el MediaLab-Prado, dos experiencias que procuran crear una nueva institucionalidad ya no principalmente artística sino de invención e innovación más íntegramente social, corresponden, a mi ver, al llamado a “transforma[r] las instituciones existentes mediante la invasión transversal de ideas cuya audacia está relacionada con (y a veces es mayor que) la de la imaginación artística.” Esta propuesta la hace Claire Bishop (2012: 284) a manera de ocurrencia tardía en la conclusión a su libro, *Infiernos artificiales: Arte participativo y políticas de la espectaduría*. Digo tardía porque las 283 páginas que anteceden a esta ocurrencia son totalmente negativas con respecto al arte participativo, etiqueta que condensa para Bishop “el campo expandido de prácticas post-estudio” y a la cual podría argumentarse – incorrectamente a mi ver – pertenecen CG y el MLP. Inicio esta reflexión sobre una nueva institucionalidad a partir de los términos con los cuales Bishop subestima el arte participativo, porque creo que se tienen que rearticular a partir de la actualidad en que la participación toma otro sentido, asociado con el uso y el usuario, categorías del entorno digital pero que trascienden este entorno y caracterizan el potencial de la acción humana. Bishop busca blindarse a las críticas a su conservadurismo remitiendo a la relación aparentemente radical que establece Rancière entre estética y política.

Las críticas de Bishop al arte participativo podrían sintetizarse en los siguientes puntos: 1) se abandona la estética a favor de la incidencia social; 2) por tanto, la mayor parte de este arte es instrumental; 3) la opción por la colaboración con actores no artísticos e inclusive procedentes de movimientos sociales conduce a un desinterés por la calidad de las obras o acciones; 4) la política de estas tendencias es ineficaz, pues responde a un objetivo ideológico que luego es absorbido por el mercado; 5) o se logra un éxito aparente que en realidad cumple con los imperativos neoliberales al hacer que los ciudadanos mismos resuelvan sus problemas, con la ayuda de artistas. Ante estas limitaciones, Bishop contrapone la redistribución disensual de lo sensible, que Rancière plantea como verdadera política y que la experiencia estética ensaya en la medida que vislumbra otra manera de organizar el mundo. De ahí que Bishop, siguiendo a Rancière, abogue por la autonomía de la experiencia estética, que debe mantenerse en el ámbito de lo indeterminable (27; Rancière, 2010: 69).

Esa autonomía es refrendada por lo que Peter Bürger denominó “institución de arte,” hecha visible, según él, desde que las vanguardias históricas la atacaron. Tal institucionalidad define las condiciones según las cuales se reconoce el arte y la experiencia de su recepción. Por cierto, esta institucionalidad es fundamental para la premisa de Rancière, que ubica su arranque antes de las vanguardias, en la expresión moderna que rompe con la división clásica entre arte y realidad, o lo que él llama el régimen representativo del arte, que determina cuales temas deben representarse, la diferencia entre temas elevados y bajos, cómo deben representarse temas y sujetos y los tipos de reacción que los espectadores deben experimentar. A partir del régimen estético del arte, que Rancière periodiza desde fines del siglo 18 hasta nuestra actualidad, cualquier asunto entra en el arte, lo cual no quiere decir que el arte se disuelva en esa heterogeneidad de asuntos.

Cabe recordar los principios que Rancière señala como constitutivos del régimen estético del arte. En este régimen se da un vaivén entre autonomía y heteronomía debido a que la estética no es sólo específica al arte sino que tiene un papel en la organización social y en el moldeamiento

del *sensorium*, que remite al cuerpo en tanto aparato perceptivo y su registro de una multiplicidad de dimensiones no determinadas por codificaciones ideológicas. Así, lo estético incide en lo político en la medida que introduce la extrañeza de lo heterogéneo – otra repartición de lo sensible – contra el reconocimiento de la politicidad codificada: “Lo propio del arte es operar un nuevo recorte del espacio material y simbólico. Y es de esa forma que el arte tiene que ver con la política . . . La política consiste en reconfigurar la repartición de lo sensible que define lo común de una comunidad y que introduce los sujetos y los objetos nuevos, en hacer visible lo que no lo era y en hacer escuchar como hablantes a aquellos que solamente eran percibidos como animales ruidosos” (Rancière, 2011: 33 y 35). Pero a la vez, señala Rancière, lo estético en su doble condición genera otra politicidad, “la promesa política de la experiencia estética en la separación misma del arte, en la resistencia de su forma a toda transformación en forma de vida” (58).

“La tensión de las dos políticas amenaza el régimen estético del arte. Pero es esa tensión, asimismo, la que lo hace funcionar. Separar estas lógicas opuestas y el límite en el que ambas se suprimen, por lo tanto, de ninguna manera nos conduce a declarar el fin de la estética . . . Pero puede ayudarnos a comprender las tensiones paradójicas que pesan sobre el proyecto aparentemente tan sencillo de un arte ‘crítico’, colocando en la forma de la obra la explicación de la dominación o la confrontación entre lo que el mundo es y lo que podría ser” (58-59).

Siguiendo esta línea de argumento, Bishop alega que el arte participativo que procura tener fuerza política acaba siendo predecible y por ende inefectivo mientras que un arte participativo estético – Bishop da el ejemplo de “Por favor ama a Austria” de Christoph Schlingensief – produce un sujeto impredecible que desafía la distribución de lugares prefijados por el poder político. Bishop critica las iniciativas artísticas participativas porque, según ella, suelen posicionar a un participante predecible y además embargan la autonomía del arte al subordinarlo a fines instrumentales, como resolver problemas sociales: desocupación de jóvenes, racismo, etc. Hay varias respuestas que se pueden ensayar, todas relacionadas con los dos casos que describiré brevemente. En primer lugar, el término “espectador emancipado” – del cual el espectador impredecible es una versión -, propuesto por Rancière, y adoptado por Bishop para criticar el arte participativo, parece ser un esfuerzo de última hora para negarse a reconocer que se ha efectuado un cambio de paradigma, de manera que el usuario – en la formulación de Stephen Wright – sería un concepto más apropiado para nuestra época. Según Wright, si bien el mercado mantiene el valor (económico) del arte, hay una multiplicidad de manifestaciones – basadas en el uso – que rompen con el marco performativo del arte, apoyado por lo que Rancière llama policía, o lo que podríamos llamar una cultura de expertos: directores institucionales, artistas, curadores, críticos y públicos que buscan preservar sus esferas específicas de experticia. Nuestra contemporaneidad se caracteriza por una cultura modelada por prácticas *open source*, según la cual prima el derecho al uso y la transformación de lo usado – el hackeo – como nuevo principio. “El hacker se refiere a alguien que entra sin autorización en redes de producción de conocimiento de todo tipo y libera ese conocimiento de una economía de escasez” (Wright, 2013: 32). Además, el valor del hackeo tiene que ver con una forma de colaboración: “la contribución anónima a configuraciones que se usan colectivamente, en el espíritu del software libre” (Wright: 33). Desde luego, la participación y la colaboración son prácticas que se han ensayado en varios tipos de experiencia estética (p. ej., la danza y teatro), pero se vuelven principios de actividad cotidiana en nuestra contemporaneidad, con usos banales (tuiteos y facebucazos) y otros más complejos (Wikipedia, Occupy, 15M). Más aún, semejante a los

grupos de protección de consumidores, las iniciativas ciudadanas, las asociaciones vecinales, etc., los usuarios de arte experimentan directamente el valor de uso del arte.

Los usuarios no son externos a los dispositivos de control y disciplina sino que una multiplicidad de tipos de usuario son producidos dentro de estos marcos, no sólo rebeldes o autómatas sometidos a una norma exterior. El uso se opone a la propiedad y se emparenta con la idea del procomún. El uso difiere ontológica y performativamente de la espectaduría y es pragmático, interesado – no necesariamente de manera instrumental – por contraste con el espectador desinteresado kantiano que todavía prevalece en la idea de la autonomía del arte, inclusive en la de Rancière. Además, por diferencia al ejemplo de Rancière, no se trata de varios aprendices y un profesor, que invierten su papel, generando aprendices emancipados y un profesor ignorante, sino que todos son a la vez aprendices y profesores. La colaboración en la ética hacker sobrepasa el binarismo aprendiz-profesor, ignorante-conocedor. También se asemeja al trabajo colaborativo o *minga* característico de los pueblos originarios de América Latina.

Aplicando la ética hacker al museo, Wright se pregunta cómo sería un museo 3.0, “donde el uso, y no la espectaduría, sería el modo clave de relacionalidad; donde el contenido y el valor que engendra son mutualizados para la comunidad de usuarios? (40). Y esa mutualización es parte fundamental de la construcción de un común o procomún, práctica (y no sólo concepto) que sobrepasa la noción de lo público. Si bien ni Casa Gallina ni el MediaLab-Prado son museos – y por cierto, mejor que no lo sean porque sería más difícil reconvertirlos que diseñar nuevas formas institucionales – creo que ambos cumplen con algunos principios de la institucionalidad 3.0: en primer lugar se ofrecen juegos de herramientas para el uso y se remunera el uso que genera valor, no necesariamente en términos económicos, pero sí en forma de servicios, y el aprovechamiento de prototipos generados en la actividad colectiva. Pues al hablar de uso, no me refiero al uso individual sino a la colaboración. Otro principio que sólo se intuye en el museo 3.0 de Wright, es la adaptación de lo que Rancière considera el papel mediador de la obra de arte: Dice que entre el maestro ignorante y el aprendiz emancipado existe una tercera cosa – libro, objeto o performance – ajeno a ambos a la que se refieren para verificar lo que se constata. “No es la transmisión del saber o del espíritu del artista al espectador. Es esa tercera cosa de la que ninguno es propietario, de la que ninguno posee el sentido, que se erige entre los dos, descartando toda transmisión en lo idéntico, toda identidad de causa y efecto (Rancière, 2010: 20-21). Por cierto, la nueva institución como prácticas de mediación sobrepasa el binarismo ya criticado. La mediación es justo lo que hace posible sobrepasarlo.

En Casa Gallina y el MediaLab-Prado, esa función mediadora es precisamente el proceso operativo de la institución, pero no con el objetivo de crear una comunidad, a lo cual objeta Rancière como también Wright, porque fortalece un sentido de lo común que es disciplinado. Por contraste, los defensores del procomún procuran inventar los procedimientos – las herramientas – que lo salvaguarden o construyan, en relación a los bienes o asuntos abordados. Más que a una comunidad, los actores que mantienen el procomún se asemejan más a una “red orientada al procomún.” Según Bernardo Gutiérrez (2016: 133), “La orientación al ‘bien común’ de una red - que puede ser asimétrica, que puede tener varias comunidades que interactúan, que puede tener *clusters* y *hubs* - es la clave. El cuidado de la red por los miembros de la misma, la voluntad de conservar la red, entender la red como un cuerpo colectivo, como un proceso abierto, en vivo,

son características de las redes orientadas al procomún.” Las dos experiencias a que me refiero operan justamente como mediación entre varios saberes hacia el descubrimiento de modos de hacer que amplíen el procomún. No desaparece la mediación; al contrario, ambos casos se valen de mediadores, con su propia experticia, pero que van aprendiendo junto con los usuarios para orientar a los que se aproximen y quieran entrar en este proceso abierto.

Tanto en Casa Gallina como el MediaLab-Prado, se le da rienda libre al principio de disenso – principio definidor del arte según Rancière – en el encuentro mediado de diversos saberes, entre los cuales figura el arte como uno entre muchos otros. Se trata de experiencias en las que este nuevo tipo de instituciones aleja la policía, que según Rancière, “define un orden de los cuerpos que define las divisiones entre los modos del hacer, los modos del ser y los modos del decir, que hace que tales cuerpos sean asignados por su nombre a tal lugar y a tal tarea; [a] un orden de lo visible y lo decible . . . ” (Rancière, 1996: 44-45). Es decir, en Casa Gallina y el MediaLab-Prado, la distribución de lugares y capacidades se mantiene abierta y no prevalece ningún saber sobre otro. Es curioso que Rancière enfaticé la visibilización del arte, desestimando lo que llama el régimen ético del arte, pues él acaba pareciendo ejercer la función de policía. En Casa Gallina y MediaLab-Prado no se ejerce esa función, se aleja el mundo del arte con sus policías, pero no el arte como uso y herramienta heurística.

Paso a una breve descripción de estas dos iniciativas con la salvedad de que no puedo hacerle justicia a los centenares y miles de experiencias ya emprendidos.

Casa Gallina es la edición más reciente de inSite, un programa de arte que tuvo 5 ediciones entre 1992 y 2005 en un corredor de 80 kilómetros en la frontera San Diego, EUA-Tijuana-México. En Casa Gallina, que arranca en 2013 y cuyo primer ciclo cerrará en 2018, por contraste, se elaboran las iniciativas en un barrio particular, Santa María la Ribera, un nodo de la vida pública híbrida en la megalópolis de la Ciudad de México. Casa Gallina, cumple un doble rol: como lugar para abrigar procesos de participación en la vecindad, y como residencia para artistas que colaboran con los vecinos, todo fuera del alcance del mundo del arte convencional, porque según Osvaldo Sánchez, director del proyecto, reconocido curador y director de varios museos en México, el mundo del arte pervierte las relaciones entre personas; lo cual no quiere decir que el arte no sea uno de los principales componentes del proyecto. Los espacios de encuentro incluyen una huerta / agricultura urbana, una cocina abierta a los residentes del barrio, un espacio para el intercambio de ideas y su elaboración por los artistas y sus colaboradores, otro espacio para talleres técnicos, y otro espacio abierto dedicado a la acumulación y el intercambio de conocimientos producidos por la realización de proyectos y programas.

El objetivo del proyecto es producir transformaciones en el barrio, pero a partir de la iniciativa de los residentes con quienes se relacionan los artistas; los artistas aprenden tanto o más que los vecinos y otros profesionales en este proceso, recordándonos de la disolución del binarismo maestro-aprendiz, conocedor-ignorante propuesta por Rancière. No se trata de una casa comunitaria, en la cual se fortalecería la identidad de la comunidad – lo cual correspondería a acomodarse a un principio policial, en términos ranciereanos, precisamente porque se busca mantener abierta la potencialidad no sólo de los resultados (proyectos), sino también la subjetividad de los participantes en la colaboración. Aunque los proyectos buscan la transformación, lo hacen a partir de la cotidianidad, como puede ser la cocina (intercambio y

experimentación de recetas), la organización de los pequeños comerciantes del barrio, la recuperación de los carteles tradicionales pintados a mano, la calidad de vida del barrio (tránsito, alumbrado público, espacios públicos, etc.). “Casa Gallina elige sus modos sociales de operación y sus estrategias de articulación de situaciones del acervo experimental de las prácticas artísticas contemporáneas; pero sobre todo desde el legado utópico, revolucionario y transformador de las experiencias cotidianas, en el marco de los modelos disponibles de asociación y bienestar comunitarios” (inSite / Casa Gallina).

Un buen ejemplo es el Diagnóstico y Mapeo que se realizó con la interacción con los miembros de la comunidad. Este proyecto reveló que los emprendimientos más importantes son los restaurantes familiares. De ahí la idea de crear una plataforma llamada Cocina Abierta. Sánchez y los dos curadores del departamento de Saberes de Casa Gallina invitaron a 14 dueños de restaurantes familiares para participar en una serie de talleres sobre cocina, en los cuales podrían interactuar con los chefs más reconocidos de México respecto a salsas, pastas, postres, etc. a lo largo de un año. Estos talleres proporcionan una excelente oportunidad para la "reflexión crítica y la acción colectiva sobre las prácticas cotidianas ligadas, no sólo a la cultura y creatividad inscritas al arte culinario, sino primordialmente, atiende a la importancia de replantear hábitos alimenticios y de consumo, así como valorar los rituales sociales y las implicaciones políticas y económicas que se establecen alrededor de la comida"(inSite / Casa Gallina).

Otros proyectos similares son la Huerta urbana, Herboristería y Cosmética natural, todos ellos respondiendo a los intereses de los vecinos que se reúnen en Casa Gallina. Todos los proyectos - tanto aquellos en los que se colabora con artistas y los otros en que los curadores crean plataformas para satisfacer los intereses de los vecinos - tienen un aspecto heurístico. Por heurística en este contexto no me refiero a la definición de algunos filósofos que declaran que el acto heurístico consiste en aplicar reglas que simplifican el proceso de discernimiento o juicio (Richardson, 1999: 379). Es una cuestión, más bien, de descubrimiento que requiere la originalidad e invención (Bunnin y Yu, 2004: 304.). Pero con respecto a este tipo de procesos que explora Casa Gallina, esa originalidad e invención no se encuentran sólo en los cerebros de los individuos, sino en la interacción de diversos saberes, lo cual ayuda a prevenir que los modos de hacer resultantes se supediten a encuadres ideológicos.

Otro ejemplo es la regeneración del paisaje vecinal a partir de la colaboración de vecinos que tomaron talleres de diseño gráfico orientado a las imágenes del barrio, comerciantes y rotulistas vernáculos y con la asistencia, cuando se pidiera, de los mediadores de Casa Gallina.



Fuente: http://insite.org.mx/wp/ct_barrio/regeneracion-creativa-de-cortinas-comerciales-una-colaboracion-barrial-entre-comerciantes-rotulistas-y-artistas-graficos/ y fotos del autor

Este es uno de centenares de proyectos y sinergias que articulan iniciativas de ayuda solidaria y redes de colaboración económica y profesional.

La casa alberga en cada proyecto un sinnúmero de comunidades en perpetua reconfiguración, grupos que se aceptan y se afrontan como *condición social* crítica específica: un órgano expuesto al conflicto, a la entropía y a la resistencia; y por ello mismo obligados a la generación continua de nuevos imaginarios y deseos de articulación, de roce y de movilidad social y espiritual en el entorno barrial del día a día. Es desde ahí que inSite/ Casa Gallina entiende al artista como un agente de cambio; en la re-enunciación del dominio público, como un regenerador civilizatorio, en el marasmo de las entropías urbanas. (InSite / Casa Gallina)

Los proyectos son muy variados pero tienen en común el hecho de que los artistas no llegan con la idea de sus proyectos de antemano. La idea debe surgir en el proceso de colaboración. Otro fundamento del *modus operandi* de inSite / Casa Gallina es la voluntad de crear un ambiente de trabajo fuera del mundo del arte moderno capitalista: es decir, sin visibilidad, espectáculo, público, producción, calendario, dinero, lo cual no quiere decir que los proyectos no puedan colaborar o incluso emerger de los emprendimientos locales. Las obras y performances que resultan de las colaboraciones sí se montan con los colaboradores para su propio disfrute y, además, los artistas tienen la libertad de llevar las obras que crean a partir de las colaboraciones a espacios de exhibición.

Entre los artistas que ya expusieron obras, el mexicano Erick Meyenberg mostró *La rueda no se parece una pierna* en el Yerba Buena Center for the Arts en San Francisco (14 de octubre de 2016 a 19 de febrero de 2017) y la Americas Society en Nueva York (4 de mayo a 22 de julio de

2017). Meyenberg creó esta obra a partir de su colaboración a lo largo de dos años con los jóvenes de una banda militar colegial que diseñaron su vestimenta y parte de la coreografía junto a una coreógrafa profesional, además de la asesoría del equipo curatorial de Casa Gallina y de músicos, compositores, diseñadores y productores de video. No es fácil dar cuenta de la obra, pues no hay imagen que encapsule el complejo montaje y menos aún el largo proceso de colaboración. El interés de Meyenberg por estos jóvenes comienza antes de ser invitado a elaborar un proyecto con Casa Gallina. Desde su estudio en Santa María la Ribera, el artista miraba con fascinación el cumplimiento de los jóvenes con la disciplina corporal y sonora que requiere una banda militar.¹ Meyenberg visita la escuela, explica su interés en trabajar con los jóvenes, y comienza un largo proceso de escucha e interacción, encontrando distintas maneras de estar juntos, improvisaciones que transforman la disciplina – militar, nacional, televisiva, consumista, del status – en otra cosa, una constatación sensorial de la manera en que el cuerpo joven registra y desvía el control por su condición de adolescente, todavía en ciernes. Osvaldo Sánchez describe el proceso, aportando *insights* sobre esa transformación:

Músicos, coreógrafas y vestuaristas convocados por Meyenberg instaron conversaciones, visitas y acciones que permitieran des-enajenar la rutina asimilada de esta “banda de guerra” escolar. Primero fue desobedecer el instrumento. Aprender a aullar. Encontrar... “*ese algo en mí, que sólo yo puedo ofrecer*”. Convertir al instrumento regulador de la máquina en un oscuro juego de azar. Pensar la memoria de un sonido, el engobe cuarteado de la máscara, el elitismo cínico de cada disfraz... Visitaron archivos sonoros, museos contemporáneos, almacenes de vestuario. Luego vinieron las sesiones de video: observar la jerarquización del maestro-vigilante al servicio de la máquina; la reglamentación de la convivencia coreografiada para el grupo como una tecnología de opresión. ¿Cómo revertir la Historia con la parafernalia de su propia hegemonía ya aceptada? ¿Cómo desacreditar los ornamentos de la obediencia? ¿Cómo no aplaudir la pantomima bélica que premoniza en cada cuerpo un monumento? ¿Sobre-significar la dramaturgia heroica del Estado-nación y desangrarla desde sus propios emblemas? (Sánchez, 2017)

La metáfora de la máquina se da en múltiples dimensiones tanto en el proceso de elaboración de las performances con los estudiantes como en el montaje de la pieza. La máquina hace referencia tanto al control estatal, militar, cultural, consumista, racial, nacionalista, que se encarna en los cuerpos, como a la máquina a que los vanguardistas rindieron culto. Los jóvenes hicieron su performance musical y coreográfica en cuatro sitios simbólicos, cada uno de los cuales opera como una máquina de control o malogro : El Colegio Hispanoamericano, donde Meyenberg los conoció; el Monumento a la Revolución, originalmente un monumento al porfiriato que la revolución reconvirtió para celebrarse; el centro comercial Forum Buenavista, monumento al consumismo; y la explanada de Tlatelolco, donde varias fuerzas armadas del gobierno mexicano asesinaron entre 200 y 1.500 personas en 1968, la mayoría alumnos universitarios que manifestaban por una mayor democratización del país. Añádase las discusiones que los jóvenes músicos tuvieron respecto a la desaparición en 2014 de los 43 estudiantes de Ayotzinapa – pues ser joven en México es un riesgo – y se puede apreciar la carga emocional que atravesó las performances.

¹ Se ve y siente esa disciplina en una secuencia de video – que forma parte de la obra final – en “Banda de Guerra Logos CDMX”, <https://www.youtube.com/watch?v=cr3uEdKeu1M>. Pero claro, hay que presenciar la obra en su totalidad para apreciar la multiplicidad de elementos que lo impactan a uno.

producido por los loops de coincidencia y desfase es el espacio de la aleatoriedad que surge de la sistematización, de la mecanización. Su obra produce, no documenta ni representa, una experiencia heurística equivalente a la que se dio en los procesos de colaboración. A este respecto, valga la conclusión del texto de Osvaldo Sánchez: “La experiencia creativa — predominantemente heurística— discurre en un nivel paralelo de la conciencia individual de cada participante, a lo largo de dos años. Una concientización de la subjetividad propia que se reconcebe a sí misma como la constatación de un yo-otro aún posible —no constreñido ni diseñado por las disposiciones del capital—, sino ahora re-visto, apoderado y abrigado al seno del grupo”; “En cada persona, el proceso co-participativo produce una revelación espiritual, de re-enfoque psicológico y ético, al interior de la experiencia comunitaria. Y éste podría ser, quizá, su atributo de ‘compromiso’ social más evidente”.

Otro artista a quien entrevisté es el brasileño Cadu (Carlos Eduardo Félix da Costa). Luego de hacer varios recorridos para conocer el barrio y su gente en 2014, Cadu se acerca a un grupo de mujeres de tercera edad que bailan en un centro cultural del barrio, a un grupo de ciegos de una organización privada y a un geólogo del Museo de Geología que investiga la divulgación de los minerales en México. Muy sensible al paso del tiempo, Cadu se interesa por las actividades de ocio y disfrute de la vida de las señoras, especialmente la temporalidad de sus balies (mambo, danzón y cumbia) y los puntos de ganchillo. A lo largo de dos años, se estableció un tejido afectivo entre él y las mujeres que infunde las coreografías, según testimonio de ellas,³ y que además se plasma en el mandala tejido que descosieron en la medida que bailaban, lo cual sintieron como el paso del tiempo en reverso, una mirada a sus largas vidas.



Cadu, *Soy mandala*, 2016. Fuente: http://insite.org.mx/wp/ct_barrio/residencia-cadu/

³ Comunicación personal de varias participantes en *Soy mandala*, Casa Gallina, México, 6 de diciembre de 2016.

El resultado es un ritual en que se expresa la temporalidad en el trabajo de las bailarinas que descosen un mandala mientras la coreógrafa Estel Vogrir recupera los pasos más significativos del baile. Este ritual es sólo para las señoras; no llega a ningún público. El vídeo grabado se puede exhibir en otras ocasiones, incluso en eventos artísticos fuera de Casa Gallina. Sin embargo, el énfasis en la Casa Gallina son los participantes del barrio.⁴ Las mujeres que entrevisté consideran que el ritual privado en que desembocó la colaboración cambió sus vidas, llegando al tuétano mismo de sus afectos y haciendo sensible “el sentido de su propio cuerpo y de la vida misma”.⁵ Las colaboraciones tienen aportes sociales concretos, y son como la iniciación para un trabajo más elaborado sobre la subjetividad. Las personas que se acercan a Casa Gallina acentúan su confianza para entregarse a acciones compartidas que generan nuevas dimensiones conciencales.

La otra iniciativa que anuncia un nuevo paradigma institucional es el MediaLab-Prado en Madrid. Se define en su página web como “un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales”. Cabe también reproducir sus objetivos:

- Habilitar una plataforma abierta que invite y permita a los usuarios configurar, alterar y modificar los procesos de investigación y producción.
- Sostener una comunidad activa de usuarios a través del desarrollo de esos proyectos colaborativos.
- Ofrecer diferentes formas de participación que permitan la colaboración de personas con distintos perfiles (artístico, científico, técnico), niveles de especialización (expertos y principiantes) y grados de implicación. (MediaLab Prado, s/f).

Para cumplir con estos objetivos el MediaLab proporciona una variedad de contextos de experimentación colectiva (convocatorias abiertas para participar en talleres, laboratorios, grupos de trabajo) “donde se constituyen comunidades de práctica que son a su vez comunidades de aprendizaje”, que aprenden haciendo en un entorno abierto, distribuido, diversificado y centrado en las competencias.⁶

La referencia a “cultura” en “proyectos culturales” acaso se quede corta. Desde luego, por cultura no se entiende conciertos, exposiciones de arte, recitales de poesía o expresiones de cultura comunitaria, lo cual no quiere decir que estas manifestaciones no puedan entrar de alguna manera en los proyectos multi- y transdisciplinarios. El MediaLab maneja otra idea de cultura, que remite a procesos de colaboración ciudadana, los cuales trascienden los límites de las disciplinas o de la institucionalidad, sea esta artística, museística, tecnológica, política. El MediaLab pertenece, pues, a una nueva expresión [por no decir género o institución] transdisciplinaria que desbarata las reglas operativas de los campos sociales, tal como las caracteriza Bourdieu (1990). Estas hacen posible el reconocimiento y establecen las posibilidades de acumulación de un capital particular (artístico, educativo, científico, político, económico), que a su vez logra cierta traducibilidad social (p.ej., un capital educativo que

⁴ SÁNCHEZ, O. (Casa Gallina, Santa María la Ribera, México, D.F.) Comunicación personal, 16 de abril de 2016.

⁵ http://insite.org.mx/wp/ct_barrio/residencia-cadu/

⁶ Marcos García, comunicación personal, 17 de julio de 2015.

conlleva capital económico o político). Como ha argumentado Rancière, es más que evidente que el acceso al reconocimiento es desigual, por muchas razones, y ha sido una característica de la modernidad luchar por desdibujar cada vez más las reglas de entrada y aprovechamiento de las instituciones. Algunas luchas son progresistas, pues procuran abrir el acceso a cualquier individuo o grupo social. Aun así, no basta con abrir una institución ya definida por jerarquías. Como escribe Tomás Ruiz Rivas, “De poco sirven estas experiencias [experimentales y participativas] trasladadas a los museos . . . porque éstos llevan en su ADN el gen disciplinario del Estado” (2015, 5 de febrero). Otras son reaccionarias, ven a las instituciones de la modernidad – sobre todo las del estado de bienestar – como barreras a la organización social según principios mercadológicos (i.e., el neoliberalismo). Pero hay otra óptica y práctica, que también incide en la institucionalidad moderna: esta no se limita a incluir más categorías sino romper los principios de reconocimiento, que al fin y al cabo siempre mantienen la desigualdad. Las instituciones modernas establecieron principios de distribución de reconocimiento y otras propiedades, a partir de una jerarquía de valoraciones y el establecimiento de roles escalonados. Esta otra vía busca desjerarquizar: “desclasificar . . . deshacer la supuesta naturalidad de los órdenes para remplazarla por las figuras polémicas de la división” (Rancière, s/f: 29). Esto no implica necesariamente destruir instituciones pero sí ponerlas a prueba de la intervención de todos, de cualquiera, como diría Rancière. “Hay que dar la palabra a la sociedad”, reconociendo que “no habla con una sola voz”, que es polifónica (Ruiz Rivas, Idem.). Y esto conlleva atender a las prácticas no reconocidas o subestimadas debido a los modos en que las instituciones modernas han definido los asuntos que interesan a la gente. Es decir, las instituciones mismas tienen que examinar y modificar la manera en que han definido los conceptos según los cuales operan: propiedad, bien, derecho, arte, cultura, servicio, producción, consumo, etc. Y esto sólo se logra si la diversidad de la ciudadanía tiene voz y capacidad de intervenir en la orientación y gestión de las instituciones.

Es en este sentido – de desclasificar y de fomentar la participación según “el supuesto de la igualdad de cualquiera con cualquiera” (Rancière, 1996: 32) en la determinación de las agendas – que creo que se va gestando el MediaLab-Prado como una nueva forma de institución, al calor de los “nuevos modos de hacer” que se venían manifestando a lo largo de los noventa en los espacios autogestionados y laboratorios en que colaboraban artistas, activistas y vecinos. Se gestó así, como cuenta Gloria Durán (2016: 275) en su historia de las transformaciones en el paisaje artístico de Madrid en torno de los años 2000, “un modelo de gestión en los Laboratorios, ‘los Labos’, y se establecieron las bases teóricas para un modelo artístico que influiría ya no sólo en la Casa Encendida, sino también en el Matadero, en Intermediae y en Medialab . . . [y] la Tabacalera . . .”. El ensayo de Durán tiene que ver con el paisaje artístico madrileño pero hay que tener en cuenta que si bien el MediaLab nace en un contexto artístico no se limita a cuestiones de arte. Más bien asume un modelo en que lo estético tiene un papel en el prototipado junto a otros modos de hacer, en particular los activistas y los tecnológicos. A mi ver, los modos de hacer tienen valor estético y político, ambos de los cuales son conformados por la fuerte carga heurística que se produce en las actividades que tienen lugar en el MediaLab.

Habría mucho más que decir sobre la relación de estas instituciones con la transformación de Madrid, pero por razones de espacio simplemente remito a los escritos de Durán y Ruiz Rivas. En este punto cabe elaborar sobre los modos en que las prácticas ensayadas en el MediaLab se atienen al principio defendido por Rancière y Ruiz Rivas respecto del involucramiento polifónico

en las tomas de decisión. Y no se trata de una polifonía representacional, según la cual habría, como en el arca de Noé, una pareja de cada especie que representaría a sus congéneres. El valor heurístico de las prácticas en el MediaLab no es una suma de representaciones como en la política de identidades. Lejos de establecer las reglas del juego institucional, lo que Rancière promueve es “la renovación de los actores y sus formas de actuar” (s/f: 49). Es esto justamente lo que veo en el deseo del MediaLab de recibir propuestas a sus convocatorias abiertas en las que se establezcan interlocuciones de actores de diversos conocimientos y habilidades (científicos, artísticos, técnicos, activistas, experienciales), niveles de especialización (profesionales, aficionados, amateurs, principiantes) y grados de implicación. Más importante que cualquier experticia o perspectiva individual, es el encuentro de diversos saberes y sensibilidades que conduce a la innovación.

Lo interesante de la innovación en el contexto español en las últimas dos décadas es justo esta interacción de “muchos tipos de gente distinta y su voluntad de ir más allá de la protesta para crear sus propias soluciones” (Moreno-Caballud, 2012: 539). Las formas de auto-organización ensayadas en el 15-M – como en Occupy Wall Street, la Primavera Árabe y otros movimientos semejantes – muestran la irrelevancia (artística, social, política, económica) de los grandes contenedores culturales, criticados en las entradas de blog de Ruiz Rivas. Exentos de contenido, sobre todo con la crisis económica, tampoco cumplen un papel político renovador. “Todo se ha hecho para evitar la intromisión de la sociedad civil y la emergencia de una cultura crítica” (Ruiz Rivas, 2015, 11 de febrero). Uno de los agentes de la “química” que lleva a la creación del MediaLab Prado es precisamente la interacción de artistas y activistas en los espacios alternativos y auto-gestionados mencionados por Durán y Ruiz Rivas. Escribe Durán: “Desde el año 1997 y hasta el 2004 el Laboratorio, en sus diferentes sedes, fue el lugar de encuentro de muchos colectivos artísticos y activistas. Fue la semilla que a la postre desembocará, por una parte, en los centros institucionales de arte (MediaLab e Intermediae) y por otro, en la corriente más politizada que convergerá en el 15M y posteriormente en Podemos y otras formas de hacer política” (Durán 2016: n. 26, 270-271). En ambos casos se da una redefinición: de la cultura en el MediaLab y otras iniciativas afines, de la política en el 15M, “como posibilidad al alcance de cualquiera”, del “deseo y la práctica de una *política de cualquiera*”, escribe Fernández-Savater (2016, 11 de mayo), haciendo eco de Rancière. Es justo este espíritu que infunde tanto a cultura como política – y otros sectores como tecnología, educación, urbanismo – de manera que en su interacción van proponiendo “*otra experiencia del mundo*” que rompe con las reglas de juego de los campos sociales autónomos como los caracterizó Bourdieu.

El análisis que propone Fernández-Savater para la política - la renovación no viene de los líderes intelectuales y expertos, de los partidos o las instituciones y ni de los movimientos sociales; más bien se trata de la “sociedad en movimiento”, una sociedad que se replantea – es válido también para la cultura. Cita a la hacker Margarita Padilla, que propone la imagen del “cambio multicapas y multicanales” para caracterizar el replanteamiento, “[p]rotagonizado por una pluralidad de sujetos, transcurr[iendo] en una multiplicidad de tiempos y pas[ando] por una diversidad de espacios. Las instituciones son uno más, ni el único ni el más importante”.

¿Es el MediaLab una institución? Desde luego, pues tiene una dirección, personal, presupuesto oriundo del Ayuntamiento, y un diseño programático. Pero a la misma vez ha sido afectado por el vendaval transformador y viene comportándose como semillero de posibilidades. Es, pues, un

híbrido. Por una parte, mantiene parte del dinamismo que alimentó la “capacidad de creación de mundo aquí y ahora”, pero corre el peligro, como institución del Estado, de hacerse funcional a él. A mi ver, con tal de que siga abierto a cualquiera, que valore la interacción de saberes por encima de la experticia de sólo un sector, y que acompañe y se involucre en las luchas por resistir las formas de gobernabilidad sordas a la ciudadanía, seguirá cumpliendo su papel transformador. Por eso no lo veo como una institución cultural – o espero que no lo sea – pues la cultura, tal como la vienen promocionando los gestores de las industrias culturales y creativas, es parte de la teatralidad (de la gentrificación, el branding y la marca ciudad) que vacía y desvitaliza.

El tercer elemento que infunde al MediaLab Prado – los primeros dos siendo el alternativo-artístico y el político-activista – es el digital. En su primera encarnación, en 2000 - que su fundador, el historiador de arte Juan Carrete, caracteriza como su etapa prehistórica – se crea un aula o taller de arte digital en el Centro Cultural Conde Duque, dedicado a la exhibición de arte contemporáneo y la conservación del patrimonio documental. En 2002, bajo el nombre de Medialab Madrid, emprende un amplio programa de actividades de formación, investigación, producción, debates y exposiciones centradas en el fomento del diálogo entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. Pero es en 2007, con su traslado al sótano de la Antigua Serrería Belga en la Plaza de las Letras, adyacente al Paseo del Prado (de ahí su nuevo calificador), que se intensifica el proceso de producción colaborativa con la ciudadanía. Carrete deja bien claro que pierde vigencia el aspecto expositivo y el nuevo director a partir de 2013, Marcos García, aclara que el traslado es un parteaguas, un antes y después en el método de convocatoria ciudadana y en la metodología participativa. La transmisión de cultura ya no es suficiente sino que “la cultura es algo que se construye de manera colectiva, con distintas formas de implicación pero sin una división tan clara entre productores y espectadores”. Los cambios introducidos por Internet y la cultura digital “suponen una ampliación de las competencias y campos de actuación para las instituciones culturales; y en general, nuevos modos de acceso, de producción, de gestión y de difusión de los bienes culturales”. El nuevo programa Interactivos? lanza una doble convocatoria abierta a los ciudadanos para participar activamente en propuestas que el MediaLab asumirá como parte de su programación.⁷ Por cierto, David Cuartielles, co-fundador del Arduino, participó del primer Interactivos?, socializando la mayor facilidad que presta el dispositivo para el prototipado.

Podría decirse que Interactivos? hackeó el formato del taller, empoderando a los participantes para que no sean simples receptores de conocimiento. “El grupo de expertos que comparte sus conocimientos incluye a los propios participantes, y, lo que es más importante, todo el proceso se abre a un público más amplio (al que también se ofrece la posibilidad de convertirse en participante)” (MediaLab Prado, 2008, 31 de enero). La cultura hacker – con su énfasis en el acceso libre y la contribución al mejoramiento social – se compatibiliza con los otros dos elementos fundantes del MediaLab. Entre las muchas actividades hacker se pueden mencionar “Hacks/Hackers MAD: La tecnología en el emprendimiento periodístico” (2011) y #ResidenciaHacker: nueva línea de residencias (MediaLab Prado y Civic Wise, 2016) para el desarrollo de prototipos orientados a la participación ciudadana.

⁷ Marcos García, comunicación personal, 17 de julio de 2015.

Conocí el MediaLab en 2009 cuando se exponían los proyectos de INTERACTIVOS '09: Ciencia de garaje (del 28 de enero al 14 de febrero de 2009). Se trataba de propuestas en que “la ciencia, la tecnología y el arte confluyen para desarrollar proyectos con software, hardware y biología”. Según la convocatoria, “las talleres en que participaron los colaboradores “se conciben como espacios de trabajo colaborativo, intercambio de conocimientos y formación teórico-práctica, en un ambiente de relación horizontal entre profesores, desarrolladores y los propios colaboradores” (MediaLab Prado, 2009). Entre los nueve proyectos presentados, los siguientes me llamaron más la atención: el monitoreo aéreo del medio ambiente; la creación de una colonia de hormigas robot para experimentar la interacción entre sistemas mecánicos y colectivos humanas; la creación de un dispositivo que muestre la presencia de gases contaminantes en el aire; la exploración del acceso libre a la información evitando los cinco filtros que utilizan los medios de comunicación para someternos a la publicidad; la creación de herramientas para proyectar, gestionar y monitorear un jardín urbano enfocado en la biodiversidad vegetal local y su cultura gastronómica.

Podría decirse que el MediaLab-Prado logra facilitar la innovación ciudadana a través de la "reacción química" que se produce cuando interactúan diversos saberes. Dicha innovación requiere ir más allá de la compartimentación y jerarquía de los saberes promovidos por las instituciones que hemos heredado en nuestras sociedades. En los proyectos auspiciados en el MediaLab los problemas o temas que se trabajan requieren un abordaje transversal y horizontal, donde lo que prima es el asunto a tratar y la experiencia de los participantes. La definición más simple de un laboratorio ciudadano, dice García (2015), es un lugar donde las personas van a hacer cosas juntos.

Podría decirse que esta colaboración para la innovación ciudadana tiene una fuerte dimensión heurística. El filósofo C.S. Peirce caracteriza la heurística como un *insight* que se da en el proceso de abducción, que pertenece a los procesos de formulación y confirmación de hipótesis. La abducción se diferencia de la deducción, que deriva las consecuencias que confirman una hipótesis, y la inducción, que confirma la hipótesis de forma experimental en un determinado número de casos. Ni deducción ni inducción añaden nada a los datos de la percepción, pero la abducción, al contrario, "sugiere un enunciado no está en absoluto en los datos de los cuales proviene" (Peirce, 1901, 692). De ahí la innovación.

Para Peirce este *insight* es una adivinanza respecto a lo que se percibe, pero en los casos que elaboran los participantes del MediaLab no se trata de una adivinanza personal sino un proceso de discernimiento al cual se llega en el diálogo de los diferentes saberes, que facilita el relacionamiento de lo que “nunca antes habíamos soñado relacionar”, y que conduce a los prototipos que se elaboran a partir de modos de hacer descubiertos en esos procesos. Creo que lo que constatamos en el proceder del MediaLab es una forma de descubrimiento común al arte y la ciencia, y por lo visto a la inteligencia colectiva. Podría decirse que los proyectos del MediaLab lo que buscan es liberar esa inteligencia colectiva de las camisas de fuerza de las instituciones culturales y sociales actuales. Para Marcos García “La promesa del prototipo viene de que todo se hace cuando aún operamos en la fase de lo abierto, lo tentativo, lo informal, lo híbrido, lo inclusivo y lo horizontal”.⁸ Esta concepción comparte un aspecto de lo estético, tal como lo

⁸ Marcos García, comunicación personal, 17 de julio de 2015.

entiende Rancière, ese estado de suspensión e irrupción de lo imperceptible, de ese enunciado que no está en los datos de los cuales proviene. Además “contiene una potencia heterogénea” que “perturba y reconstituye la distribución de lo sensible” (Rancière, 2004: 6). He ahí el valor político. En la práctica, pues, se logra aunar heurística y estética, con un factor añadido en el caso del MediaLab, que es colaborativo: la inteligencia colectiva.

Podría decirse que esta metodología de animar la inteligencia colectiva infunde todas las líneas de trabajo del MediaLab: usos creativos de la electrónica y la programación; investigación y reflexión en torno a la cultura de las redes; estrategias y herramientas de visualización de la información; discusión sobre el bien común en todas las disciplinas; y creación sonora y audiovisual. Algunos proyectos, como Open Source Estrogen, combinan saberes muy distantes. Según Carlos Gámez-Pérez, mi tutorado en la Universidad de Miami y participante en este proyecto, se dio un encuentro de diversos saberes en el cual fue necesario “hacer concesiones e incluir nuevos conceptos en el lenguaje de cada participante para iniciar a comunicación” y conducirla en el proceso heurístico (Gámez-Pérez, 2017: 373). El proyecto explora las maneras en que el estrógeno se filtra en el medio ambiente contamina y transforma mutagénicamente a todo tipo de especies, incluyendo a la humana. Carlos, que es científico y teórico contribuyó un elemento teórico en torno a el antropoceno y el concepto de “violencia lenta,” condensado en el neologismo “bio-lencia” que elaboró el grupo para caracterizar las distintas formas en que “el estrógeno lleva a cabo la colonización molecular en la sociedad humana, en nuestros cuerpos y en nuestros ecosistemas” (MediaLab-Prado, 2016a). Se trata de una de muchas violencias invisibles a nuestros cuerpos.

Podría decirse que el MediaLab es un laboratorio del procomún, no sólo abierto a propuestas de grupos de trabajo como el que acabo de mencionar, sino otros con valor multiplicador dirigidos a Madrid y a otras ciudades. En verdad, se trata de la construcción del procomún. Esto se verifica en el trabajo que se hace en el MediaLab para animar los procesos de gobernanza. Para este fin, funge como conector o hub de comunidades de práctica, tanto a nivel local como municipal. La internet y las redes sociales proporcionan vías de conexión barrial e inter-barrial y el MediaLab es un espacio apto para multiplicar las conversaciones y los procesos de inteligencia colectiva. El MediaLab-Prado es un vivero de innovación para la ciudad de Madrid, sobre todo a partir de la elección de Manuela Carmena como alcaldesa en 2015. Tanto la ciudad como el MediaLab son parte de un movimiento municipalista en España y en otros países. En España, varias ciudades del cambio – entre ellas Madrid, Barcelona, Valencia, A Coruña, Cádiz – fueron reanimadas por la fuerza del 15M y los tipos de herramientas que se innovan en el MediaLab y espacios afines van contribuyendo a su gestión.

Tuve la oportunidad de participar en varios talleres en mi penúltima visita en noviembre de 2016. A nivel local, asistí a dos talleres: uno de innovación social para elaborar una convocatoria a talleres en los cuales se prototipará una metodología para aproximar a los funcionarios y trabajadores públicos a la ciudadanía. En la sesión había funcionarios públicos y de organizaciones de tercer sector, abogados, académicos, activistas. El otro reunió a agentes culturales, técnicos municipales, activistas y artistas en general para elaborar un diagnóstico de la

situación de los centros culturales de distrito y las políticas culturales de proximidad que hay en la ciudad. A continuación aporto unas pinceladas sobre estos laboratorios y grupos de trabajo para dar una idea de cómo operan.

Asistí a la tercera sesión del grupo de trabajo de innovación social en que e gestó la convocatoria para el proyecto “Madrid Escucha. Ciudadanos y empleados públicos mano a mano,” en el cual “ciudadanos y empleados municipales [se reúnen] para experimentar y aprender juntos en torno a iniciativas que contribuyan a mejorar la vida en común” (MediaLab-Prado, 2017). Se dialogó sobre varios proyectos seleccionados por dos programas – Innovando Juntos y Funciona Madrid – que buscan canalizar el talento de los funcionarios en beneficio de los ciudadanos. Entre las ideas generadas se destacaron abrir canales permanentes para dar cauce a las ideas de las personas que tienen un potencial innovador; considerar si las ideas innovadoras se dan necesariamente en configuraciones transversales o si son más efectivas agrupadas en sus propias áreas de gobierno; fomentar el reconocimiento de pequeñas ideas que suelen quedar solapadas; buscar modos de dar continuidad a los proyectos innovando procesos de colaboración flexibles para no desalentar a los que tienen otros compromisos; designar un espacio de reunión mensual en el MediaLab para intervenir los softwares de planificación y abrirlos a la ciudadanía como contribución al modelo de gobernanza abierta.

Ya en la primera sesión de este grupo se establecieron los ejes de trabajo: innovación para la democracia; Madrid aprende; Madrid en los barrios; Madrid digital; laboratorio de innovación jurídica; Madrid ciudad de los cuidados; la financiación y su incidencia en la ejecución de proyectos; la “reconceptualización” y redefinición de los procesos; la ley de cesión de espacios y metodologías abiertas. En la segunda, se comentó una exposición impartida por Alberto Corsín, del Centro de Ciencias Humanas y Sociales del Consejo Superior de Investigaciones Científicas en Madrid, sobre los conceptos de “innovación” e “innovación público-social”, reconociendo que el tema tiene una larga trayectoria. No obstante, Corsín hizo hincapié en las experiencias de Madrid como hervidero de iniciativas de innovación a partir de y con las cuales habría que ir construyendo las metodologías para aproximar los funcionarios a la ciudadanía. Es decir, se propone aprender de los procesos ciudadanos ya en curso.

Madrid ha sido testigo de la configuración de una suerte de ‘ecología de aprendizajes’ entre muchas de las iniciativas, colectivos, redes y espacios que conforman el tejido barrial y asociativo de la ciudad. Desde la Red de Espacios Ciudadanos pasando por Hacenderas, La Mesa o Citykitchen; de El Campo de la Cebada a la Red de Huertos Urbanos de Madrid, pasando por Medialab, Intermediae o la FRAVM; desde el Patio Maravillas a Seco pasando por Esta es una Plaza, activistas, vecinos, arquitectos, hackers o académicos han participado - a veces intensamente, a veces de manera tentativa o puntual - en múltiples conversaciones, eventos y actividades, no siempre con objetivos comunes o compartidos, pero sí con una sensibilidad hacia las posibilidades de una ciudad naciente. Esos encuentros - y desencuentros - han delineado una ecología de saberes y aprendizajes: maneras de relatar, de documentar, de fabricar y autoconstruir, de pasear y mirar, de llevar los tiempos y las urgencias, de escuchar... (MediaLab Prado, 2016, 22 de noviembre).

El otro taller local en el cual participé forma parte del Laboratorio 4 - Centros de distrito y Cultura de Proximidad, la primera sesión en un proyecto de 5 meses (entre noviembre de 2016 y marzo de 2017). El propósito es crear un diagnóstico de la viabilidad de transformar los Centros Culturales de Distrito de la ciudad de Madrid en espacios de innovación ciudadana. Esta transformación se ve como muy necesaria en vista de que el modelo de inversión cultural de la ciudad se centra en la creación de grandes infraestructuras – ya vimos las críticas de Ruiz Rivas, citado más arriba – y su relación con las industrias culturales y creativas. El objetivo es encontrar nuevos modelos de gestión, producción y programación, apostando por “el reequilibrio territorial, el apoyo a la pluralidad y diversidad del tejido cultural, y el papel protagonista de la ciudadanía como agente cultural” (MediaLab Prado, 2016, 16 de noviembre). Luego de las presentaciones de cada participante, varios directores o funcionarios de los Centros, se alistaron rápidamente sus problemas y limitaciones, entre ellos el que los centros prestan servicios de carácter muy tradicional, lo cual sería difícil de cambiar debido a la normativa que rige la gestión. Uno de los participantes opinó que lo ideal sería convertir los centros en facilitadores de colaboración ciudadana, al estilo del MediaLab, para tener en cada uno de los barrios plataformas de innovación.

El MediaLab Prado funge como conector o hub de comunidades de práctica, tanto a nivel local como municipal. La internet y las redes sociales propocionan vías de conexión barrial e interbarrial y el MediaLab es un espacio apto para multiplicar las conversaciones y los procesos de inteligencia colectiva. Algo parecido se da a nivel internacional, donde también el MediaLab conecta a agentes deseosos de participar en la transformación de sus propios entornos. A menudo se conectan los procesos locales e internacionales en encuentros de aprendizaje mutuo. Es lo que constaté en el taller internacional Inteligencia Colectiva para la Democracia, un programa de sesiones de trabajo de dos semanas (18 de noviembre a 2 de diciembre de 2016). La convocatoria invitó a hackers, activistas, políticos, programadores, diseñadores, técnicos de participación y a cualesquiera otros interesados a participar en la evaluación y diseño de “nuevas herramientas que nos ayuden a caminar hacia una democracia directa y deliberativa utilizando las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías en red” (MediaLab, 2016, 18 de noviembre). Entre los participantes asistieron cuarenta agentes internacionales, varios de ellos funcionarios de gobiernos locales, con uno de los cuales entablé una buena relación. En su municipio ya habían establecido algunas herramientas de e-gobierno pero lo que buscaban eran herramientas para involucrar más a la ciudadanía.

El MediaLab también funge como conector en el contexto internacional. Juega un papel central en el programa de innovación ciudadana de la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), que reúne a laboratorios ciudadanos en toda Iberoamérica. En mi capacidad de Vicerrector de la Universidad de las Artes (Guayaquil, Ecuador), invité a Marcos García a asesorar a la universidad en la creación de un Lab de innovación, que a su vez podría servir de conector con otros procesos culturales locales y ayudar a formular nuevas políticas culturales. Una herramienta crucial que la SEGIB incorpora a su red de laboratorios es el trabajo de mediación: “Los laboratorios ciudadanos son contextos de producción abiertos y colaborativos que demandan nuevas prácticas de mediación para hacer que estos espacios sean efectivamente

accesibles e inclusivos. La hospitalidad, la escucha y la conexión entre potenciales participantes son esenciales para el buen funcionamiento de los proyectos” (Innovación Ciudadana, 2014 mayo). La mediación se practica de varias maneras en el Medialab. Ya que no es un espacio inmediatamente reconocible, como un museo o un centro cultural, los que visitan se valen de los mediadores para explicar qué tiene lugar allí: las diferentes actividades, líneas de trabajo, proyectos en curso y la reticulación entre los diversos agentes y proyectos. Los mediadores son seleccionados por convocatoria y elaboran sus propios proyectos durante el año de su contrato. Es el caso de Julio Albarrán, que desarrolló su proyecto Crónicalab, que tiene el objetivo de escuchar a las personas que usan el espacio. Los entrevistados incluyen desarrolladores de proyectos, otros mediadores, la mujer que limpia y el guarda. Varios reconocen que al inicio puede producir extrañeza un edificio aparentemente vacío sin exposiciones, pero pronto encuentran acogida al dialogar, conocer e involucrarse con otros para aprender y hacer cosas. (MediaLab Prado, 2016b).

Algunos de los proyectos toman giros inesperados debido a su encuentro con otros. Es el caso de Tejiendo MediaLab, grupo de trabajo de mujeres de perfiles muy diversos que teje de forma colaborativa, que un día quiso crear un robot de ganchillo y se reunieron con un grupo de filobótica que les ayudó a hacer ganchillo con lana conductiva. El resultado es Electroganchillo, producto de mundos distintos, uno asociado a la mujer y al espacio doméstico, y el otro al hombre y al espacio de trabajo. Pero se dieron cuenta que comparten algunos rasgos, como los patrones (MediaLab 2016, 28 de diciembre). Este caso no sólo muestra el valor de la mediación – del enganche, como dice la colaboradora Maialen Parra en el video – sino que pone de relieve la inteligencia colectiva como la articulación de saberes y conocimientos del procomún. A mi ver, todas las actividades que se ensayan en el MediaLab forman parte de procomún. Trátese de las otras colaboraciones técnico-culturales o sociales como la Oficina portátil o la prótesis mecánica de Autofabricantes, que se encuentran en el canal de Videos del MediaLab (MediaLab Prado s/f b), o el proyecto de (re)construcción de memoria Hebras de paz y los talleres y laboratorios de inteligencia colectiva o innovación social, todos son parte de una construcción del procomún. De ahí que sea tan importante la reflexión sobre el procomún en el MediaLab, de lo cual se ocupa el Laboratorio del procomún, dirigido por Antonio Lafuente, y más de 25 grupos de trabajo entre 2009 y 2014.

Tanto los proyectos, todos transversales y multi- y transdisciplinarios, como la reflexión sobre ellos, me llevan a pensar que en el MediaLab se practica un nuevo paradigma cultural (si es que debemos seguir llamándole cultural) estrechamente relacionado con el procomún. En todo caso, los “proyectos culturales” que se mencionan en la definición del MediaLab citada más arriba, podrían ser irreconocibles como culturales para quienes tienen una comprensión idealista o artística o bourdieuana de la cultura. No se trata necesariamente de un bien (obras de arte, patrimonio) ni tampoco de un recurso para generar rendimiento económico (como en los programas de industrias creativas) o para resolver problemas sociales (delincuencia, pobreza, exclusión). En mi libro *El recurso de la cultura* (2002), había detectado un nuevo paradigma ajustado al apogeo del neoliberalismo en los 90. Desde ese punto de vista, la cultura es un bien o proceso explotable, aun para fines benéficos. Los procesos que se activan en las colaboraciones

ciudadanas animadas por el MediaLab apuntan a otro paradigma que se aleja de los condicionamientos neoliberales, si bien – como sabemos – el capitalismo ha logrado apropiarse de (y transformar en el proceso) casi cualquier alternativa. Y por cierto, el procomún – al menos en su encarnación internética, pero no sólo esa –, tema central en las acciones y reflexiones en el MediaLab, muestra muchas señales de privatización y de puesta al servicio del mercado. No obstante, si entendemos los procesos alentados por los colaboradores en el MediaLab como el cuidado mutuo y recíproco de su relacionamiento, que se expresa en su inteligencia colectiva, creo que se ve un nuevo paradigma en ciernes. ¿Importa que lo entendamos como cultural? Acaso sea cultural por sus orígenes en el impulso a superar las limitaciones a que nos tenían – si siguen teniéndolas – acostumbrados las llamadas instituciones culturales.

CONCLUSIÓN

Es evidente que tanto Casa Gallina como el MediaLab-Prado consisten en procesos de innovación, pero no en el sentido de las industrias creativas, que ofrecen al capital nuevas posibilidades de inversión y acumulación de riqueza (v.gr., gentrificación liderada por la vanguardia de las clases creativas), en muchos casos a expensas del tejido urbano en que vivimos la mayoría. Al contrario, son criaderos de solidaridad y procesos de creación del procomún. Como espacios que fomentan la colaboración y la participación, podrían parecer incurrir en los “fallos” que Claire Bishop atribuye a estas tendencias en el arte contemporáneo. Más aún, estos espacios no endosan la autonomía del arte, pero tampoco se dedican a promover políticas de identidad como muchas expresiones de arte comunitario y colaboraciones con sujetos subalternos. No trabajan en el campo de identidades e ideologías consolidadas. El encuentro de sujetos con diversas formaciones, perfiles profesionales o no, saberes heterogéneos es lo que permite que se abran a y hasta prototipen la potencialidad. En este sentido, encarnan uno de los principios que Rancière atribuye al arte, pero sin ser arte, o al menos no sólo arte. Este comparte las colaboraciones y acciones con otras expresiones: políticas, laborales, urbanísticas, gastronómicas, permaculturales, etc.; casi no hay límites a la diversidad de dimensiones en que se prototipa la potencialidad. El arte, desde luego, es una de esas dimensiones, pero no la prioritaria. Creo que dos de los ejes que sobresalen en ambos proyectos son el trabajo sobre la innovación subjetiva y la construcción del procomún. Lo interesante es la ausencia de ansiedad de que se les vea como insuficientemente artísticas. Más bien, uno de los principios fundamentales del arte moderno – la experimentación formal – se encuentra en estos proyectos, sólo que manifestado en los procesos sociales. El arte y la cultura que participan de sus procesos no requiere de la misma autonomía que buscan proteger. Por cierto, como explica Osvaldo Sánchez, es la institución (no-tan-)autónoma del arte la que hay que mantener a distancia; esa institución que transige con los medios, la celebridad, lo más superficial del mercado, y el snobismo clasista. Más bien se requiere autonomía de esa institucionalidad. Autonomía también de las burocracias y los gremios artísticos que defienden sus sectores. Si algo es evidente en el comportamiento de Casa Gallina y el MediaLab-Prado, eso es que no hay restricción alguna a los ámbitos en que se trabaja.

BIBLIOGRAFÍA

Bishop, Claire. (2012) *Artificial Hells: Participatory Art and The Politics of Spectatorship*. London; New York: Verso.

Bourdieu, Pierre. (1990) “Algunas propiedades de los campos”. *Sociología y cultura*. México: Conaculta, 135-141.

Bunnin Nicholas y Yu, Jiyuan. (2004) *The Blackwell Dictionary of Western Philosophy*. Oxford: Blackwell Publishing.

Durán, Gloria G. (2016). “Un paisaje artístico otro.” En Cruces, Francisco, (coord.) (2016). *Cosmópolis: Nuevas maneras de ser urbanos*. Barcelona: Gedisa, págs. 257-289.

Gutiérrez, Bernardo. (2016) “Do comum às redes.” En *Políticas Culturais para a Diversidade: Lacunas Inquietantes. Revista Observatório Itaú Cultural*, São Paulo, n. 20, p. 129-140, jan./jun. 2016.

Fernández-Savater, Amador. (2016, 11 de mayo). “La política de los despolitizados (A cinco años del 15M). [post en el blog Anarquía Coronada].

<http://anarqui coronada.blogspot.com/2016/05/la-politica-de-los-despolitizados.html>

Gámez-Pérez, Carlos. (2017) *Las ciencias y las letras: pensamiento tecno-científico y cultura en España (1959-2016)*. Disertación doctoral, Universidad de Miami, 6 de julio.

Gutiérrez, Bernardo. (2016) “Do comum às redes.” En *Políticas Culturais para a Diversidade: Lacunas Inquietantes. Revista Observatório Itaú Cultural*, São Paulo, n. 20, p. 129-140, jan./jun. 2016.

Innovación Ciudadana. (2014, mayo). Documento colaborativo de laboratorios ciudadanos.

<http://ciudadania20.org/labsc Ciudadanos/>

inSite/Casa Gallina c. “inSite/Casa Gallina”. http://insite.org.mx/wp/ct_proyecto/casagallina/.

MediaLab Prado. (s/f b) MediaLab Prado’s Videos. <https://vimeo.com/medprado/videos>

MediaLab Prado. (2008, 31 de enero). Interactivos’06. http://medialab-prado.es/article/interactivos_2006

MediaLab Prado. (2009, enero). Interactivos’09: Ciencia de Garaje: Convocatoria para colaboradores. http://medialabprado.es/article/interactivos09_ciencia_de_garaje_convocatoria_para_colaboradores.

MediaLab-Prado. (2016a). Open Source Estrogen. 22 de abril. <http://medialab-prado.es/mmedia/19813/view>

MediaLab Prado. (2016b) Grupo de trabajo Crónicalab. <http://medialab-prado.es/article/grupo-trabajo-cronicalab>

MediaLab Prado. (2016, 16 de noviembre). Laboratorio 4 - Centros de distrito y Cultura de Proximidad. <http://medialab-prado.es/article/laboratorio-4-momento-1-el-diagnostico>

MediaLab Prado. (2016, 18 de noviembre). Convocatoria de proyectos Inteligencia Colectiva para la Democracia. <http://medialab-prado.es/article/herramientas-para-una-democracia-real-2016>

MediaLab Prado. (2016, 22 de noviembre). Grupo de trabajo en proyectos de innovación público-social (Resumen de las sesiones). Documento institucional.

MediaLab Prado. (2016, 28 de diciembre). Electroganchillo. <https://vimeo.com/197378689>

MediaLab-Prado. (2017) “Madrid Escucha. Ciudadanos y empleados públicos mano a mano.”

MediaLab Prado y Civic Wise. (2016, octubre). <http://medialab-prado.es/article/residenciahacker-nueva-linea-de-residencias-en-medialab-prado>

Moreno Caballud, Luis. (2012). “La imaginación sostenible: culturas y crisis económica en la España actual”. *Hispanic Review* (Fall): 535-555.

Peirce, Charles Sanders. (1936-1958) “The three Cotary Propositions”. En *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, 5.181. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press, 1936-1958.

Rancière, Jacques. (1996) *El desacuerdo. Política y filosofía*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Rancière, Jacques. (2004) *The Politics of Aesthetics. The Distribution of the Sensible*. London; New York: Continuum.

Rancière, Jacques. (2010) *El espectador emancipado*. Castellón: Ellago Ediciones.

Rancière, Jacques. (2011) *El malestar en la estética*. Buenos Aires: Capital Intelectual.

Rancière, Jacques. (s/f). *En los bordes de la política*. Trad. Alejandro Madrid-Zan y José Grossi. Santiago, Chile: Universidad ARCIS.

https://www.academia.edu/15221567/EN_LOS_BORDES_DE_LO_POL%C3%8DTICO._JACQUES_RANCIERE

Richardson, Robert C. (1991) “Heuristics”. En Robert Audi. *The Cambridge Dictionary of Philosophy*. 2ª ed. Cambridge: Cambridge University Press.

Ruiz Rivas, Tomás. (2015, 5 de febrero). “¿Qué espacios de arte necesita Madrid?” [post en el blog Antimuseo]. <http://antimuseo.blogspot.com.es/2015/02/que-espacios-de-arte-necesita-madrid.html>

Ruiz Rivas, Tomás. (2015, 11 de febrero). “Qué espacios de arte NO necesita Madrid, parte 1”. [post en el blog Antimuseo]. <http://antimuseo.blogspot.com/2015/02/que-espacios-de-arte-no-necesita-madrid.html>

Sánchez, Osvaldo. (2017) “Cuando ya no se es”. En *Meyenberg: The wheel bears no resemblance to a leg*. Eds. Gabriela Rangel, Lucía Sanromán y Karen Marta. Nueva York; San Francisco: Americas Society; Yerba Buena Center for the Arts.

Wright, Stephen. (2007) “Users and Usership: Challenging Expert Culture.” Transform (June 4). <http://transform.eipcp.net/correspondence/1180961069>. 21 May 2017.

Wright, Stephen. (2013) *Toward a Lexicon of Usership*. Eindhoven: Van Abbemuseum. <http://museumarteutil.net/wp-content/uploads/2013/12/Toward-a-lexicon-of-usership.pdf>. 21 de mayo de 2017.

Yúdice, George. (2002) *El recurso de la cultura: Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.