

Arte y activismo digital en la periferia: bit:LAV

Marta Álvarez

En los últimos años han proliferado en España los laboratorios del procomún, espacios en los que se ha ido articulando de forma específica toda una investigación colectiva en torno a este concepto y sus diferentes aplicaciones en el campo de la cultura y el conocimiento en relación con las posibilidades de la Red. Tomando como ejemplo espacios como Medialab Prado (Madrid) y como referencia centros dedicados al arte digital tales como Etopia (Zaragoza), Hangar (Barcelona) o Laboral (Gijón); nos propusimos tratar de desarrollar un espacio de creación e investigación en torno a la cultura digital y especialmente el arte en la ciudad de Valladolid que nos permitiera elevar de forma colectiva una visión crítica desde el arte con respecto al uso de las nuevas tecnologías.

bit:LAV: <http://www.bitlav.org> TW @bit_LAV FB @bitlav

Coordinadores: @marta_AI_VA @birikusistema



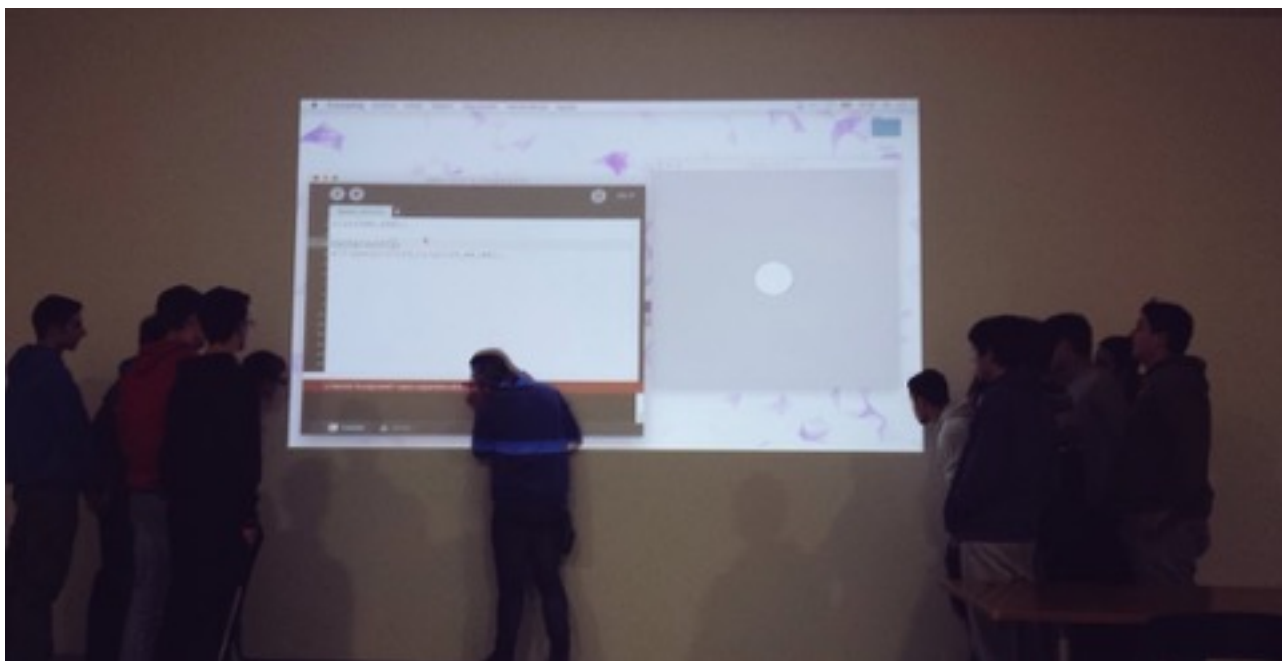
bit:LAV es un proyecto que surge de la unión del artista digital Alberto Marcos Cabero y de la filósofa Marta Álvarez. El interés del primero por el mundo de la remezcla y el de la segunda por las implicaciones democráticas de la cultura digital, dieron forma a un laboratorio de creación e investigación de arte digital en el espacio cultural del Laboratorio de las Artes de Valladolid (LAVA).

Dicho espacio fue inaugurado en 2010 y desde entonces se ha dedicado especialmente al arte dramático y a danza contemporánea, si bien nació con un claro interés por ser un espacio multidisciplinar y ha alojado diversos proyectos de artes visuales así como otros más orientados a la innovación. No en vano acoge el TEDxValladolid que va ya por su 5ª edición. Sin embargo, el LAVA ha mantenido una programación intermitente, que no ha generado una institución acogedora, sino más bien clausurada. La falta de actividades permanentes y el escaso horario de taquilla no han permitido entender la institución como un lugar abierto donde proponer proyectos y experimentar, de modo que el bit:LAV aterriza en un espacio carente de diálogo con el entorno.

bit:LAV es un proyecto permanente que busca, en primer lugar, abrir la institución para que ciudadanos y creadores la habiten; lo que pasa no sólo por realizar actividades permanentes y constantes y mantener la puerta abierta, sino también por ejercer la total transparencia. Por otro lado, formula un modelo institucional basado en un usuario-productor y no sólo consumidor, estableciendo una diferencia notable con el resto de la oferta cultural local: el bit:LAV es un espacio para hacer y no para mirar. Retomando la metáfora formulada por Marcos García, director del Medialab Prado, el bit:LAV busca hacer del LAVA un huerto abierto y no un jardín con horario de visitas. Se trata de lograr, más allá de una política de accesibilidad a la cultura como la que se puso en marcha en España hace unas décadas basada en el principio de la cultura como derecho; un acceso radical a la cultura que transforme a la institución en mera infraestructura en la que trabajar y decir¹.

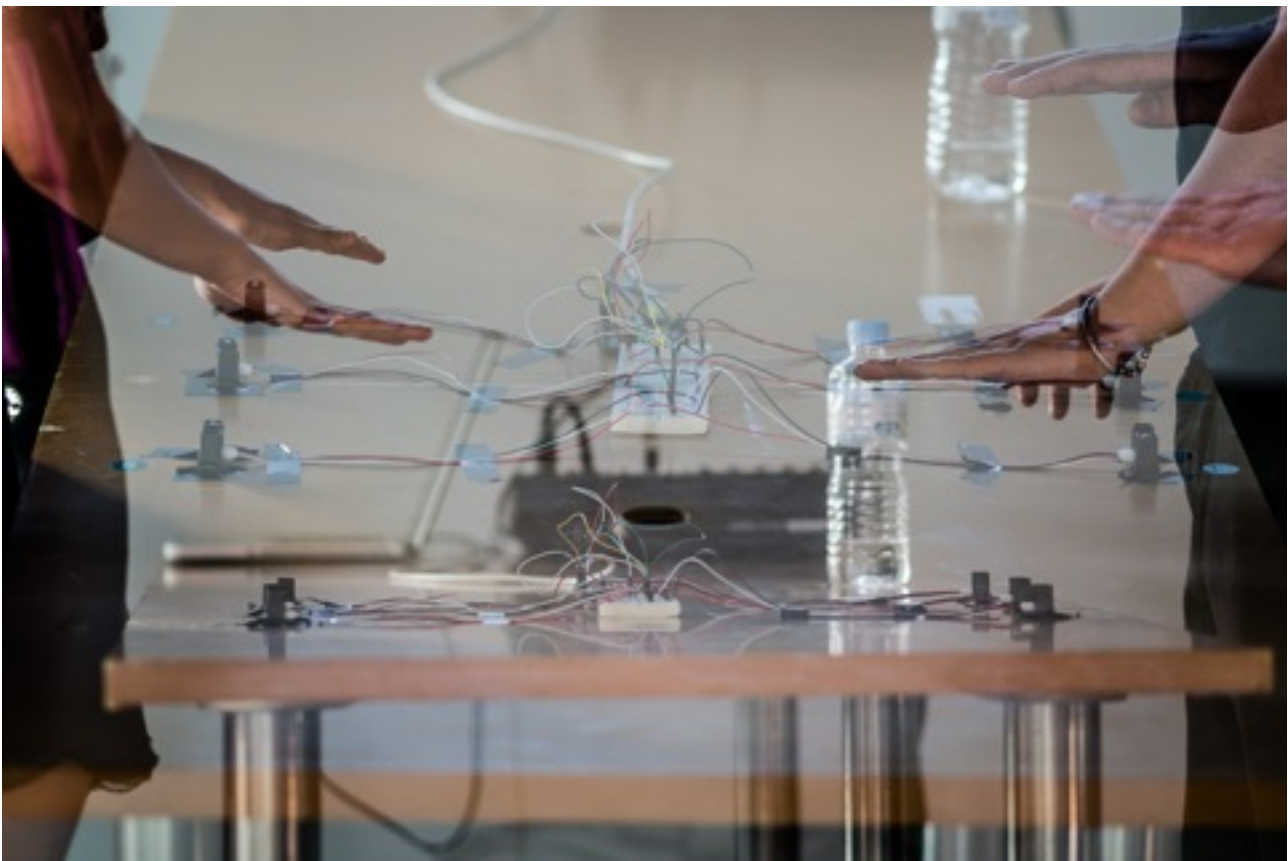
Basado en los principios de la cultura libre, el bit:LAV se alimenta de conocimientos compartidos y del “hacer con otros”, disolviendo las ideas de autoría y de propiedad privada. La educación expandida y el aprender haciendo dirigidos hacia el empoderamiento tecnológico y el análisis crítico de la cultura digital en la que nos vemos imbuidos son los pilares fundamentales de nuestro planteamiento metodológico.

Así pues, el proyecto se articula fundamentalmente, en dos tipos de actividades: las formativas y las de producción. Si bien entendemos todo el proyecto como uno formativo, dedicamos “Zona Despiece” -notar que el LAVA se encuentra en las ruinas del antiguo Matadero- a workshops con especialistas y al teen:LAV, talleres de programación con adolescentes. En la edición realizada de 2014 a 2015 impartieron talleres Alba G. Corral, el colectivo MP19 y Alex Posada de Processing, Sintetizadores analógicos de audio y vídeo y Arduino, respectivamente. Los talleres con adolescentes buscan de manera específica el empoderamiento tecnológico: recordemos que hablamos de chavales que manejan ordenadores, tablets y smartphones como algo completamente normalizado y, sin embargo, desconocen su historia y funcionamiento, no reflexionan en sus implicaciones, ni realizan análisis de sus consecuencias. Mucho menos entienden la cultura libre (tan amenudo confundida con “gratis”), si bien es fácil hacerles comprender que la liberación de la World Wide Web en 1991 o de Android, permite el desarrollo y acceso de todos los aparatos y redes que tienen a mano.



¹ Para una mayor comprensión de esto ver Rowan, Jaron, *Cultura libre de Estado*, Traficantes de sueños, 2016, Madrid

En cuanto a las actividades de producción, el open:LAV acapara la mayor atención del proyecto. Se trata de un laboratorio abierto pensado como un espacio para la invención, la experimentación, el aprendizaje compartido y la reflexión colectiva: un modelo radicalmente nuevo en una ciudad en que todo lo relacionado con tecnologías e innovación, implica nociones de privatización y efectividad mercantil. Frente a este modelo impulsado por el parque científico de la UVA así como por la Oficina de Innovación Innolid con algunas excepciones, el bit:LAV se alza como un laboratorio improductivo e inefectivo: como un elogio de lo inútil, que diría Nuccio Ordine². Esto mismo ha supuesto un “problema” notable a la hora de entrar en contacto con colectivo como el GUI (Grupo Universitario de Informática de la UVA) que, si bien imbuido por la filosofía del software libre, no entiende el software como herramienta cultural sino tan sólo productiva; lo cual es perfecto de cara a realizar hackatones (sobre todo con presencia empresarial) y se convierte en algo más problemático cuando intentamos realizarlos de “proyectos inútiles”. También con Wikimedia España hemos mantenido una relación de colaboración muy interesante, si bien la falta de una reflexión crítica y política de la Enciclopedia -al menos en su sede vallisoletana - y sus derivados se nos queda corta, por lo que hemos intentado ampliar nuestras propias reflexiones desde el blog que mantenemos en la web, en el que incluimos entrevistas a creadores locales y no locales dedicados a la creación digital.



El proceso de trabajo en el open:LAV ha partido de cada sesión en una pequeña charla dirigida por uno de los integrantes en el laboratorio, seguido del trabajo en grupos que se decidió en las primeras reuniones. Todo lo realizado se ha recogido en el archivo:LAV, liberando todas las reflexiones y los avances de los grupos de trabajo -“será por ideas”, decimos-. Uno de los grandes potenciales del laboratorio que era esa tabula rasa se ha convertido en uno de los hándicaps ya que

² Ordine, Nuccio, *La utilidad de lo inútil, Manifiesto*, Acantilado, 2015, Barcelona

ha sido muy difícil avanzar sin un proyecto claro inicial, lo que hemos tratado de paliar en el diseño de la segunda edición 2016-2017, en la que realizaremos un sólo proyecto llamado “Cartografía Distrito 11” que desarrollaremos durante los 3 trimestres.

Más allá de las actividades mencionadas, el bit:LAV propone un cineforum de documentales relacionados con la cultura libre en colaboración con Culturatorium, así como una jam session electrónica y audiovisual con artistas locales, o encuentros digitales que vayan desde instagram-meetings hasta Linux Install Parties con GUI; de manera que los muros de la institución se transparenten y se abran sus poros.

Otros dos problemas fundamentales que nos han hecho cambiar el diseño del proyecto son la escasa participación femenina y en general la ciudadana: plantear el bit:LAV como un espacio de investigación específica en arte digital no atrae necesariamente a los tecnólogos, tampoco a artistas visuales más clásicos y menos a una ciudadanía poco acostumbrada a participar en las instituciones culturales locales y a la innovación. Las (h)adas³ siguen siendo una minoría en el sector de las carreras técnicas y en las TIC y esta diferenciación de géneros repercute en la asistencia a un laboratorio de estas características. La falta de conocimiento específico además puede asustar a los potenciales usuarios, por lo que hemos decidido abrir el proyecto de manera que logremos una mayor accesibilidad. Son demasiados los cambios a realizar en el modelo de producción cultural, de modo que empezar más paulatinamente puede ser una mejor elección. Así pues, el laboratorio si bien ofrecerá espacio, herramientas y asesoramiento en torno a la realización de proyectos personales digitales; llevará a cabo de manera conjunta un proyecto más ciudadano y menos especializado, si bien haremos hincapié en la utilización de medios tecnológicos para la realización de remixes y relecturas visuales, mapeos sonoros o artefactos útiles para el espacio público.

Valladolid es una ciudad de unos 300.000 habitantes que no destaca por su industria, ni por su sector innovador, ni por el turismo o la producción cultural y que ha sido lastrada por la emigración joven de manera muy sangrante en los últimos años. Una marca-ciudad basada en las tapas y en la Semana Santa no facilitan un imagen contemporánea de la ciudad y la torpeza en la comunicación de lo que en ella sucede y tiene mayor interés, invisibilizan muchas prácticas rompedoras y vanguardistas que forman parte de la realidad de esta ciudad periférica. La dificultad de mantener una carrera artística en España es en Valladolid una práctica imposibilidad que se traduce en emigración constante e impide generar nuevos imaginarios y, con ellos, nuevas subjetividades. Sin embargo, son numerosos los artistas y las iniciativas a destacar que luchan por innovar y por hacer ciudadanía desde lo cultural. El bit:LAV pretende ser un espacio abierto de acogida para todos ellos que se centra en hacer comunidad local sin perder de vista la perspectiva general.

³ Zafra, Remedio, *(h)adas, mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*, Páginas de espuma, 2015, Madrid