

¿De qué nos hablan los cambios en la interface? Breve repaso de los pormenores de la instrumentalización de la libertad en el campo digital

M8

ET4

Juan Pablo Pettoruti. Coordinación en el área artística de la Prosecretaría de Políticas Sociales, UNLP. Texto escrito en el marco del Proyecto I+D Educación Formal Alternativa. juanpablopettoruti@gmail.com

“Nos resulta vital subrayar que, así como creemos en la importancia del desarrollo tecnológico como una herramienta para la humanidad, descreemos de la humanidad como una herramienta para el desarrollo tecnológico.”

Texto de información de perfil de la página de *Facebook* de La Garganta Poderosa

Hace ya unos días habrá notado quien lea este texto que al escuchar un mensaje de audio de la aplicación *whatsapp*, existe ahora la opción de acelerar la reproducción de dichos audios. Este proceso, llamado en la jerga de edición sonora como *stretching*, tiene dos efectos sobre los sonidos sobre los cuales se aplica (en este caso la voz): 1- reduce la duración de la muestra acercando los eventos sonoros entre sí, y al hacer esto 2- deforma el ritmo y timbre de dicha muestra (dependiendo de la transformación que se use). Estas sonoridades no son nada novedosa, claro está, ya hace años esta misma “técnica” se utiliza en las propagandas radiales, por lo general en la parte en la cual se comunican ciertas condiciones del producto a vender, con el fin de ahorrar aire y dinero. Otro cambio que habrán notado es la voz que nos indica, desde hace unas semanas, cuando alguien graba la conversación de *zoom*, que la charla está siendo grabada. La interface nos indica que eso que intercambiamos en ese momento, se grabará en la nube y viajará de aquí para allá. Este aviso no es sólo un aviso, es también un acuerdo. La interface nos propone un acuerdo en su uso. Pero ¿qué hay detrás de esta deformación de la voz humana en los mensajes de audio de *whatsapp* y de esta nueva voz y su acuerdo en *zoom*?

Se me ocurren dos posibilidades: podríamos decir que el medio que nos comunica, la interface *whatsapp* por ejemplo, ha cambiado y que, como toda interface, vive en tanto es usada (consumida) por un usuario, entonces el usuario define características de la interface a partir de lo que desea consumir. Si el usuario desea tener más tiempo, la interface buscará una forma de adecuarse a este deseo y, ante la imposibilidad de estirar (*stretching*) en términos materiales la dimensión temporal de la realidad, opta por reducir el tiempo requerido para llegar al objetivo que la interface persigue, es decir, reducir el factor de quita/consumo de tiempo al usuario, dándole por contraste más tiempo. En síntesis, la interface nos da tiempo (en tanto nos quita menos del que antes nos quitaba debido a ciertas limitaciones propias de la interface). Otra posibilidad, no tan optimista, sería que todo lo contrario está su-

cediendo: la interface se comporta como si estuviera viva, necesita ser usada para existir, y para vivir debe alimentarse o consumir. La interface NO vive por que los usuarios la consumen, sino que vive de consumir a los usuarios, en tanto sin usuarios no hay interface y no al revés, ya que seguirán habiendo usuarios (o potenciales usuarios) si la interface deja de existir. Se produce una doble dependencia. Por un lado la inherente a la adicción del sujeto: "La adicción debe ser comprendida hoy en día como un engrosamiento excesivo *vínculo* consustancial con nuestras prótesis digitales, de "naturaleza umbilical"" (Sadin, 2018, p. 95). Y la adicción de la interface que evolucionará tanto en sus *affordances* como en sus "términos y condiciones de uso" para adherir a su consumo la mayor cantidad de usuarios y no caducar en soledad. Cual cazador que ante la astucia de sus presas debe hacerse de mejores armas y estrategias de cacería, la interface evoluciona. ¿De qué nos hablan entonces los cambios en la interface? El estiramiento (o contracción) del mensaje de voz no da al usuario más tiempo sino que reduce su tiempo de escucha. Aleja al usuario del tiempo real del discurso y potencia la disponibilidad generando la posibilidad de consumir mayor cantidad de eventos en menos tiempos. Si los mensajes se aceleran, habrá más tiempo para consumir más mensajes (y menos para detenerse y percibir el tiempo tal cual transcurre). La interface propone entonces no una contracción real del tiempo sino una aceleración en el consumo de datos. Esta velocidad que adquiere la relación con lo digital sólo es posible en un contexto preciso y liso. Solo en un campo liso se puede desplegar la velocidad que el mundo digital requiere, allí donde el sujeto/objeto se desliza simplemente por sobre una pantalla y hacia una sensación de infinitud invisible.

Desde el advenimiento de la pandemia una importante parte de la experiencia material del encuentro entre personas (educación, gestión, reuniones, lo que fuere) ha intentado trasladarse al campo digital. La utilización de este campo es hasta el momento alternativa, siempre se piensa que las clases escolares, por ejemplo, volverán a ser presenciales. Pero pese al optimismo y la nostalgia (que rápidamente aflora luego de un año de COVID) la condición alternativa de una experiencia básicamente material y profundamente afectada por la crisis sanitaria/social, comienza a establecerse como luna condición única. Podríamos decir que una primera diferencia esencial entre la experiencia digital y la material es que, mientras la primera se despliega sobre una superficie lo más lisa posible para lograr la mayor velocidad y caudal de consumo, la segunda constituye su relación con el entorno a partir de distorsiones, rugosidades, roces o vibraciones: "(...) esa vibración es el movimiento en el que la realidad se pone a resonar, es el desenfoque en el que la realidad asume el aliento de su sentido, es la dilación en la que la realidad produce misterio: y es por tanto el lugar, el único, de cualquier experiencia auténtica. No existe auténtica experiencia sin esa vibración." (Baricco, 2018, p. 167) Pero además de la autenticidad de una experiencia en tanto esta contiene una energía propia (vibra), estas características se pueden traducir en la relación del sujeto con el tiempo: contemplar, esperar y hasta dormir, son actividades que van en desmedro del objetivo digital, tal como expresa Reed Hastings, CEO de *Netflix*, cuando aclara abiertamente y sin ningún prurito, que la principal competencia para su plataforma es el sueño. "El tiempo dedica-

do a dormir y soñar (...) está hoy a punto de ceder bajo los imperativos de la vida “en línea” que nos vuelve potencialmente disponibles, las veinticuatro horas de todos los días, para el gran mercado. ¿Cómo definir el configuramiento global impuesto por la pandemia del coronavirus, sino como la versión sanitaria de un proceso (...) que *incita* a las personas a permanecer en sus casas adelante de objetos que abastecen imágenes? Se puede entrever aquí, en esta estandarización de las vidas privadas, la cantidad de fricciones de las que podría desembarazarse el sistema-mundo del capitalismo” (Bourriaud, 2020, p. 29). Bourriaud no sólo se refiere a las fricciones o vibraciones que Baricco define, sino también a la fricción de la experiencia artística en el acto equívoco de la interpretación. Ya que este acto interpretativo podría ser, en definitiva, un vínculo material. Continúa Bourriaud (2020): “Lo que causa fricciones y ralentiza los intercambios es, en primer lugar, la realidad material, el peso de lo vivo concreto y singular: dicho de otra manera, esos seres humanos sin trabajo, esos bosques mal ubicados, esas banquisas en las cuales no crece nada comerciable” (p. 29). Lo concreto y lo singular (agregaría yo) situado en Sudamérica, se encuentra amplificado y complejizado por la emergencia. Otra diferencia esencial entre estos mundos, es que el contacto digital se encuentra condicionado por el diseño de una interface vinculante. La mejor interface, dice Scolari, es la invisible, la que no se deja percibir y (ya a esta altura del texto podríamos agregar) la que se oculta del acto equívoco de la interpretación. Más allá del mimetismo de la interface con el medio, esta seguirá condicionando los vínculos que promueve. Es decir, aunque asumamos que *whatsapp* nos permite dar continuidad a ciertos encuentros, cursos, sesiones, lo hará siempre bajo las reglas de su interface, que luego de ser diseñada su base, ha evolucionado consumiendo usuarios de todo el mundo, y de ninguna manera con el objetivo de hacer de la extrapolación de una experiencia material tal, algo efectivo en el campo digital. La distorsión de la gramática de una interface (¡Scolari otra vez!) pareciera ser una consecuencia irremediable del uso extendido de dicha interface. A medida que la interface amplía su espectro de consumo (suma usuarios), amplía también los riesgos de encontrarse con la creatividad del usuario y su re-diseño (intuitivo o técnico). En el arte esto se ha transformado en una práctica común. La propuesta (y su interface) es sólo el inicio de un juego para el público (la distorsión). La utilización de plataformas digitales para la educación formal también pareciera apuntar hacia un proceso de distorsión de la interface. Nos demuestra esto el hecho de que, pese al objetivo digital de una superficie lisa donde debieran poder desarrollarse altas velocidades, los encuentros por *Zoom*, *Meet* o *Jitsi* de cursos escolares, o universitarios de grado, posgrado, o sesiones legislativas también, se ven atropelladas por desperfectos técnicos y dificultades en la comunicación, que no son producto de la interface sino de la utilización que los usuarios hacen de ella y para los que hay que encontrar soluciones creativas. Algunos problemas de conectividad (además del hecho fundamental y exclusivo de que de ninguna manera toda la población educativa cuenta con medios básicos para utilizar internet) son:

- ▶ La amplificación la sonoridad íntima: ruidos del cotidiano sobre amplificados que provocan distorsiones (ahora en términos netamente acústicos), y cierta inco-

modidad en la escucha.

- ▶ Una suerte de latencia entre lo visual y lo sonoro, generando superposiciones constantes entre las voces de las y los usuarios.
- ▶ El *delay* producido por los micrófonos abiertos que por estar ubicados cerca del parlante graban lo que se reproduce una y otra vez generando un bucle infinito denominado acople (que deviene en un sonido agudo muy potente que comienza a formarse a partir de una suerte de eco infinito). Nuevamente una escucha incómoda.
- ▶ El discurso entrecortado debido al bajo caudal de “internet” con que cuenta la conexión del usuario en cuestión (“mala conexión”), o debido a ciertas características del dispositivo que este utiliza (una computadora vieja, un celular barato)
- ▶ También la amplificación de la intimidad en términos visuales: situaciones de la vida íntima que se entrometen en la construcción discursiva digital.
- ▶ Problemas de *software* relacionados al dispositivo (algún controlador que no se sincronice a la interface, como puede ser el de las placas de audio o video).

Todas estas fricciones (y tantas otras que se me escaparán) hacen que el tiempo se ralentice, van a contramano del espíritu digital, principalmente porque las relaciones humanas vibran más allá de sus cuerpos, son fricciones y rugosidades propias de lo material. El mundo material se adentra al digital con toda su vibración y la interface está allí (imperfecta ella todavía) para tamizar estas rarezas. La interface que nos adentra en el campo digital podría equivaler a los salones, los bancos, un pizarrón (de hecho para Scolari un pizarrón sería una interface también), es un espacio entre el usuario y el mundo digital, un intersticio invisible y vinculante que ¿podríamos tomar como una dimensión más? a la hora de analizar un comportamiento social actual. Para ponerlo en términos claros y concretos volvamos al arte. Una experiencia que pone en primer plano la orientación del comportamiento social a partir de la interface es la obra de Alexander Schubert “Crawlers”¹, recientemente puesta en marcha. Se trata de un grupo de *bots* programados para recorrer el mundo digital y recolectar datos de perfiles sociales, para luego re-crearlos en paralelo en una suerte de alter-red social con interface similar a la de *facebook*. La diferencia entre estas dos redes sociales radica principalmente en que en la *alter-facebook* son los *bots* los que, orientados por los datos que han recolectado de la nube, interactúan entre ellos con el objetivo de construir una historia y un perfil a partir de ciertas herramientas que la interface les ofrece: comentando, posteando, dando *like*. Mientras que en el *facebook* original, cierta cantidad de usuarios, orientados por datos recolectados no sólo de la nube sino también de otros medios de comunicación y difusión, interactúan entre ellos y ellas con el objetivo de construir una historia y un perfil, a partir de ciertas herramientas que la interface (¿el muro de *facebook*?) les ofrece. Notarán la ironía de mi comparación. Pero es necesario exponerlo así para notar que lo que no cambia es la interface, que la única diferencia en ambos casos es el “alimento” que la interface (original o su copia) consume. Ambos insumos orientados, unos programados por una persona y otros programados

1 . Véanse en la bibliografía los enlaces a video de youtube de referencia del proyecto y el sitio web en cuestión.

por un devenir. ¿Por qué es importante lo que esta obra de arte pueda decirnos? Porque “cuando uno percibe la coerción a la que está inconscientemente sometido como libertad, ese es el fin de la libertad. Por eso estamos en crisis. La crisis de la libertad se basa en que percibimos la coerción como libertad. Lo terrible (...) es que el sistema de hoy no ataca la libertad, sino que la instrumentaliza.”² (Han, 2014, p.2)³

Con el nuevo instrumento (digamos ahora instrumento) de la escucha x2, lo sonoro comienza a sufrir cambios similares a los que lo visual sufre desde hace ya varios años: el *stretching*, producto también de los acuerdos con la interface: el agolpamiento de eventos, datos, objetos, en fracciones más breves de tiempo. Habrá que continuar prestando especial atención a los pequeños (y profundos) cambios que pretenden orientar, alisar e instrumentalizar nuestra percepción hacia lo unívoco. Porque, si bien el mundo digital es un espacio que también habitamos con cierto placer, es menester por momentos el rose y la vibración para bajar la velocidad, alimentar a la interface con lo justo y necesario, y no transformarnos en un mero alimento para el desarrollo tecnológico.

- Baricco, A. (2019), *The Game*, Anagrama.
- Bourriaud, N. (2020), *Inclusiones*, Adriana Hidalgo.
- Han, B. C. (7 de septiembre de 2014). *Tut mir leid, aber das sind Tatsachen. Die Zeit.* <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2014/05/byung-chul-han-philosophie-neoliberalismus>
- La Garganta Poderosa (-). @garganta poderosa revista. Recuperado de <https://web.facebook.com/gargantapoderoso/about>.
- Sadin, É (2018), *La humanidad aumentada*, Caja negra.
- Schubert, A. [Alexander Schubert]. 2021, abril 03. *Alexander Schubert - Crawlers [Trailer][video]*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=gtlhO7u47EY&fbclid=IwAR1vVYx6Q097HTEVq_Ex6xgeMjNLK46EMEZ2H2MmnNF2LjxN3IGOK-Ba50NQ
- Schubert, A. (-). *l.facebook.com*. Recuperado de [https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.crawl3rs.net%2F4l3x4nd3rr--schhvb3rt-c0mp0s-3r%3Ffbclid%3DIwAR1Agx_dhKk_P4q1ITFZx76VbvfpavCsHV-Zds5s9Xa5KBOj_pd-rS9e98M&h=AT3xSqmhOCPacO9ldGuwaBO1xeZ5UqBjK67wAn_v_M9Fk-Dtb-Vp_l_ZIFqi8Nd3FDjfEWql-ajmTY9WQIDmt3_vNMF7CohDHtndrnBdi3PsR5A_ptnNlwugmm4nGQyXKELIGljzxhw&__tn__=%2CmH-R&c\[0\]=AT2OMvAsZBqGg0l-LuL3RUdeGEQfLaM7DYE9quTgC6MyY7l_uPqqE7QsZEP9SkMxCwzZiLNX8nRTk5nywEEkRYdZ-g7gsB4DzHK7uZ5TOEw3zQw4NVtjdKgJj_g8AJE5r0MckilKM73lhei7q-jd--61ztww](https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fwww.crawl3rs.net%2F4l3x4nd3rr--schhvb3rt-c0mp0s-3r%3Ffbclid%3DIwAR1Agx_dhKk_P4q1ITFZx76VbvfpavCsHV-Zds5s9Xa5KBOj_pd-rS9e98M&h=AT3xSqmhOCPacO9ldGuwaBO1xeZ5UqBjK67wAn_v_M9Fk-Dtb-Vp_l_ZIFqi8Nd3FDjfEWql-ajmTY9WQIDmt3_vNMF7CohDHtndrnBdi3PsR5A_ptnNlwugmm4nGQyXKELIGljzxhw&__tn__=%2CmH-R&c[0]=AT2OMvAsZBqGg0l-LuL3RUdeGEQfLaM7DYE9quTgC6MyY7l_uPqqE7QsZEP9SkMxCwzZiLNX8nRTk5nywEEkRYdZ-g7gsB4DzHK7uZ5TOEw3zQw4NVtjdKgJj_g8AJE5r0MckilKM73lhei7q-jd--61ztww)
- Scolari, C. (2018), *Las leyes de la interfaz*, Gedisa.

2. Traducido al español por Juan Pablo Pettoruti.

3. En este artículo (véase bibliografía) el escritor también se refiere a la condición “lisa” del mundo digital. Metáfora que ya hemos leído en otros autores.