

Contra-dispositius o com subvertir les regles del joc: la reprogramació com a pràctica a *El mal alumne*, *Maze Walkthrough* i *Sindicat virtual de Mods*

Counter-dispositifs or how to subvert the rules of the game: Reprogramming as practice in El mal alumne, Maze Walkthrough and Sindicat virtual de Mods

Laura Torres Bauzá
Independent Scholar
lauratorresba@gmail.com
ORCID: 0009-0008-6058-2483

Resum

La producció crítica de Michel Foucault, Giorgio Agamben o Vilém Flusser, ha parat atenció a la noció de 'dispositiu' com un exercici de resistència als discursos i valors hegemònics instaurats en les seves bases, sempre vinculats al control i al poder, per tal de crear espai per a relats i imaginaris alternatius. La vocació d'aquest article és veure com l'estratègia del contra-dispositiu pren forma dins de la producció experimental catalana recent a partir de tres propostes concretes: *El mal alumne*, *Pedagogia crítica per a intel·ligències artificials*, *Maze Walkthrough* i *Sindicat Virtual de Mods*.

Mots clau

Dispositiu; nous mitjans; entorns digitals; tecnocrítica; investigació artística

Abstract

In their critical production, Michel Foucault, Giorgio Agamben, and Vilém Flusser have paid attention to the notion of 'dispositif' as an exercise of resistance to hegemonic discourses and values hidden in their bases, always related to control and power, to create space for alternative stories and imaginaries. This article explores how the strategy of the 'counter-dispositif' takes shape within recent Catalan experimental production based on three specific works: *El mal alumne*, *Pedagogia crítica per a intel·ligències artificials*, *Maze Walkthrough*, and *Sindicat Virtual de Mods*.

Keywords

Dispositif; New media; Virtual environments; Technocriticism; Artistic research

Taula de matèries

1. Introducció
2. Quan els pots s'assemblen a les olles
3. Desembruixar el progrés i la pantalla
4. Ludificar la lluita, lluitar el lloc
5. Final de partida
6. Obres citades

1. Introducció

El present article s'interessa per resseguir la forma en què, dins del panorama català actual, s'erigeixen un conjunt de reflexions i maneres de fer que semblen oposar resistència a les dinàmiques i discursos aparentment neutres o objectius que travessen els dispositius propis de l'era digital, prenent com a punt de partida l'anàlisi de tres casos concrets: *El mal alumne. Pedagogia crítica per a intel·ligències artificials* (2017–2018), a càrrec del col·lectiu Estampa, *Maze Walkthrough* (2014), de Serafín Álvarez i *Sindicat Virtual de Mods* (2021), de Guim Camps. Els tres projectes, emmarcats en les seves respectives edicions dins el programa Barcelona Producció del Centre Cultural la Capella, comparteixen no només la particularitat d'encabir-se sota el paraigua dels llenguatges dels nous mitjans, sinó també el que sembla ser una voluntat de visibilitzar els entramats interns i els paràmetres de les eines amb les quals treballen, assenyalant, especialment, les motivacions i els biaixos que les configuren amb la finalitat última d'imaginar altres possibles vies.

Seguint la perspectiva foucaultiana, el dispositiu esdevé el reflex d'una estratègia concreta, d'una manera de fer específica o d'un posicionament ideològic inscrit en el marc d'una relació de poder capaç de crear subjectivitats. Entenent, però, que els límits conceptuals del dispositiu s'han anat eixamplant cada vegada més fins al punt d'encabir-hi qualsevol cosa capaç de “capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar i assegurar els gestos, les conductes, les opinions i els discursos dels éssers vius” (Agamben 2014, 18), aquestes tres propostes es presenten com espais experimentals a través dels quals revisar, des de l'interior de la praxi artística, els usos estandarditzats de les mateixes eines tecnològiques i digitals que les articulen, cercant mitigar la reproducció acrítica dels discursos des dels quals es configuren i operen.

En el context d'una voluntat d'anàlisi, de comprensió i de reversió dels dispositius per part de qui els fa funcionar en la recerca d'imaginariis que els desviïn de la seva activitat predeterminada, resulten inspiradores les reflexions proposades per Vilém Flusser (2014) amb relació a la càmera fotogràfica, extensibles, tanmateix, als instruments que fan possibles els presents casos d'estudi. Flusser, que no parla de dispositius sinó d'aparells, assenyala la forma en què aquests (com passarà després amb el dispositiu foucaultià) aconseguixen transcendir la materialitat física per situar el seu major mèrit en una potencialitat organitzativa i configuradora de normalitat:

El que es paga en comprar un aparell fotogràfic no és el metall o el plàstic, sinó el programa que habilita en primer terme a l'aparell a generar imatges: d'aquesta forma, en general, allò dur dels aparells, el *hardware*, cada cop s'abarateix més mentre que allò tou, el *software*, s'encareix cada vegada més. En els més tous dels aparells, per exemple en els aparells polítics, es pot llegir el que resulta característic per a tota la societat postindustrial: no és qui posseeix l'objecte dur el que disposa d'un valor, sinó qui controla el seu programa tou.

(2014, 33).

La lluita pel control del programa s'insereix, d'aquesta manera, en el marc d'una lluita pel poder i per l'espai de representació. Flusser, igual que Agamben (que fa referència a la dificultat que implica canviar els fluxos predeterminats del dispositiu), destaca precisament l'hermetisme de l'aparell, particularitat que fa que la taxa d'èxit en la presa de control per part del qui el fa funcionar (o de qui es veu exposat a ell, és a dir, l'espectador), sigui més aviat baixa. Lluny d'oferir una capacitat modular o simbiòtica, el que facilita l'aparell és l'oportunitat de jugar a recombinar les opcions preestablertes dins del seu propi programa, convertint l'operari de la càmera en el que Flusser denominarà un funcionari; aquell que “domina l'aparell gràcies al control de les seves parts externes (de l'input o l'output) i [que] és dominat per ell gràcies a la impenetrabilitat del seu interior” (Flusser 2014, 31). Si al perill al qual ens enfrontam és que “l'aparell té poder sobre el fotògraf, [i] programa els seus gestos” (Flusser 2014, 33), l'estratègia del contra-dispositiu ha de procurar necessàriament la recuperació del control sobre els discursos que el dispositiu és capaç de projectar sobre la realitat, modificant-la. Així doncs, com a mínim, ha d'oferir-se al desmantellament i la desocultació dels seus processos, per tal de desnaturalitzar-los.

Malgrat la dificultat, la possibilitat de plantejar una alternativa al programa predeterminat del dispositiu no és per a Flusser una tasca del tot inassolible, sinó més aviat una necessitat urgent. El seu objectiu, per tant, implica promoure la recerca de maneres de fer que vagin en contra de la ‘naturalesa’ del programa, deixant enrere el rol de funcionari (el que desenvolupen, en definitiva, la majoria d'usuaris) per transitar cap al de l'operador; cap al d'un agent capaç de reprogramar les seves funcions bàsiques. Aquesta diferència, propera a la distinció que estableix Barthes entre *écrivains* i *écrivants*¹, entre exploradors i confirmadors (1967, 201–212), implica, en el cas de Flusser, esperonar als creadors; convidant-los a analitzar les seves pràctiques en la recerca de la llibertat, entenent que l'acció alliberadora requereix sempre jugar en contra de l'aparell (Flusser 2014, 83). En aquest posicionament hi ressonen, d'altra banda, algunes de les nocions plantejades per Walter Benjamin en el seu text *L'autor com a productor* (1934) o per Bertold Brecht en la configuració del seu teatre èpic, que coincideixen en la necessitat de recuperar les forces de producció per tal de confrontar-les amb els discursos hegemònics que les mantenen captives, provocant escenaris d'imprevisibilitat (Flusser 2014, 83) que actuïn amb la mateixa força desestabilitzadora que ho faria un virus informàtic en el cor del programa.

Si acceptam la premissa que per desembullar les línies d'un dispositiu cal aixecar un mapa, cartografiar o recórrer terres ignotes, situant-se no només en l'interior del dispositiu, sinó en les línies que el travessen o l'arrosseguen (Deleuze 1990, 155), el camp de l'experimentació artística podria esdevenir un espai prolífic

¹ Agraesc a Margalida Pons que em fes veure aquest paral·lelisme.

a través del qual assajar sistemes que operin dins de la lògica de la contra-programació. Sota aquests paràmetres, seria llavors possible revertir certes dinàmiques erràtiques dels dispositius de l'era digital i sacsejar els seus contextos de producció i circulació, per tal de configurar una crítica de la visibilitat que no només pari atenció a la materialitat de la imatge, sinó als desitjos i forces que aquesta acumula (Steyerl 2014, 55). Compartint aquest mateix tarannà, el projecte d'Estampa articula una revisió dels biaixos presents en l'entrenament de les intel·ligències artificials per tal d'alterar-los o, fins i tot, de revertir-los. Per la seva banda, l'obra d'Álvarez es dedica a crear anomalies internes que trenquen amb les lògiques basades en l'ideal del progrés pròpies del dispositiu del videojoc, convidant-nos a cercar altres maneres de transitar i relacionar-nos amb els espais virtuals. No gaire lluny d'aquesta causa es troba també la proposta de Camps, que busca les maneres d'obrir la capacitat interactiva i d'adaptació a l'usuari del videojoc tot reclamant espais de representació que atenguin aquelles veus o identitats que, fins ara, n'haurien quedat excloses. Partint d'aquesta base, a les pàgines següents tractarem d'aprofundir en les estratègies que les tres obres proposen per fer efectiva la reprogramació de l'estàndard.

2. Quan els pots s'assemblen a les olles

*El mal alumne. Pedagogia crítica per a intel·ligències artificials*² és el resultat d'una investigació teòrica i pràctica conduïda pel col·lectiu Estampa³ que té per objectiu posar el focus sobre els marcs mentals i els prejudicis que s'amaguen darrere de les directrius a partir de les quals les intel·ligències artificials aprenen de forma automatitzada, fent-nos veure que la informació amb la qual són entrenades es troba lluny de poder ser considerada neutra o objectiva. Deixant de banda els inevitables biaixos que comporta qualsevol activitat humana, aquesta proposta ens convida a analitzar críticament la direcció que pren l'ús predominant d'aquesta nova eina; a preguntar-nos per a què i al servei de qui treballa. Segons l'artista i teòric de la imatge Harun Farocki (2004a, 2004b), les motivacions dels sistemes de captació, processament i generació d'imatges trobarien la seva raó de ser en les dinàmiques d'hipercontrol pròpies de la societat contemporània, enteses, al mateix temps, com una estratègia de perpetuació o d'adaptació de l'ideal Modern, empès per la necessitat de generar espais d'hipervisibilitat —els quals foren ja objecte d'interès per part de pensadors com Walter Benjamin en estudis com el seu inacabat projecte *Passagen-Werk* (1982), detectant en la creixent preocupació per la il·luminació o en l'ús recurrent del vidre en la construcció de l'època símptomes d'una motivació comuna—.

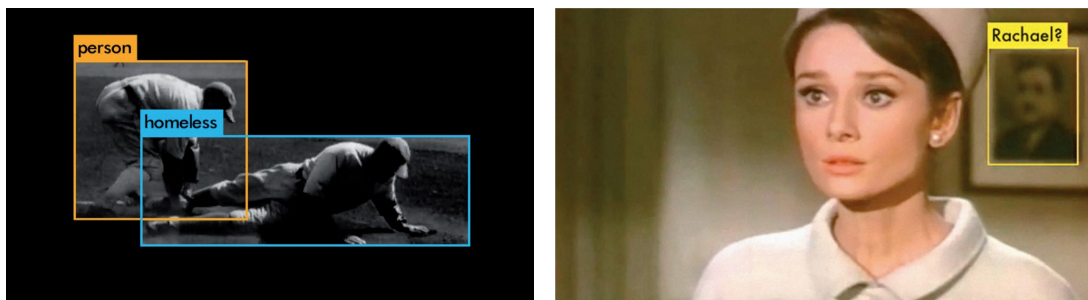
Farocki (2004a, 2004b), a través de la seva producció teoricopràctica, posa nom a una nova tipologia visual que neix de la voluntat d'anar una passa més enllà

² El dossier detallat del projecte es pot consultar en accés obert a: https://tallerestampa.com/wordpress/wp-content/uploads/2019/09/elmalalumne_Estampa_CAT_ES_EN.pdf

³ Integrat per Roc Albalat, Pau Artigas, Marc Padró, Marcel Pié i Daniel Pitarch.

en la creació d'hipervisibilitat, condició que esdevé possible gràcies a la introducció d'eines de reconeixement i anàlisi d'imatges, essent especialment rellevants per a l'autor aquelles enregistrades i processades en temps real, com les capturades per càmeres de videovigilància o radars militars. El producte resultant d'aquest monitoratge de la vida serà denominat pel cineasta i teòric del mitjà com a 'imatges operatives' (*Phantom Images*), les quals ja no seran observades per ulls humans, sinó per màquines. A més a més, aquestes tindran per únic objectiu acumular dades estrictament numèriques (i, per tant, generadores d'una imatge reduccionista) de la realitat. En el marc d'aquest nou paradigma de visualitat, el paper de l'humà quedarà reduït al rol d'un mer "apèndix del dispositiu" (Farocki 2004a, 15:03-15:09"). En conseqüència, si fins ara i parafrasejant a Vertov (1929), era l'home qui controlava i encaminava la càmera al seu antull, ara aquest només es limita a verificar que el programa actuï segons les directrius previstes; un escenari on les imatges ja no responen a un criteri estètic, informatiu o cinematogràfic, sinó estrictament operacional (Farocki 2004b, 17). Davant d'aquesta situació, en què "[l]a pitjor cara de l'aprenentatge automàtic és la que està en consonància amb el nostre món fet de vigilància contínua a gran escala", la noció del contra-dispositiu haurà d'articular-se com la voluntat de reconduir les seves dinàmiques preconfigurades. Dit d'una altra forma, "el que cal és reivindicar el mal alumne: tot allò que s'escapa de la norma. Si el món de la intel·ligència artificial utilitza la metàfora de l'aprenentatge, el que cal és pensar una pedagogia crítica" (Estampa 2018, 9).

Aquest projecte pedagògic pren forma a partir d'una sèrie d'experiments que involucren a YOLO9000, una xarxa neuronal entrenada amb una base de dades de més de 9000 paraules i milions d'imatges, amb la intenció d'analitzar, a partir de les respostes que ofereix davant diferents reptes, la manera que té d'acostar-se a allò que veu i la forma que té de transmetre les seves troballes (Estampa 2018, 33). Els experiments obren camins heterogenis, com ara posar-lo a treballar per visibilitzar biaixos on intervenen paràmetres subjectius i sovint mediats per criteris morals, com es fa patent en el cas en què YOLO9000 distingeix entre una 'persona' i un 'sensesostre' basant-se en la posició corporal del subjecte representat (**Figura 1**), o quan la definició d'una sèrie de característiques que vindrien a configurar la imatge de la dona ens permeten veure com la xarxa neuronal es converteix en un mirall dels prejudicis, en aquest cas de gènere, que conformen la nostra realitat. No menys important, els temptejos procuren també tensar o, fins i tot anul·lar, allò que seria la motivació inicial d'un dispositiu d'anàlisi d'imatges: racionalitzar, categoritzar i posar nom a allò observat o vigilat.



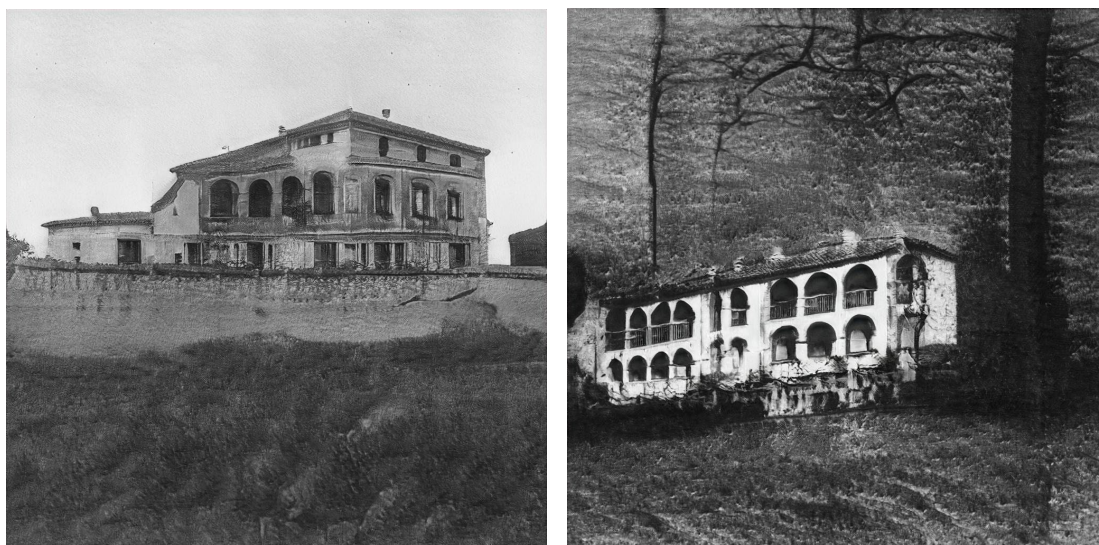
Figures 1 i 2 – Resultats d’imatges processades per YOLO9000. A l’esquerra, imatge analitzada segons els criteris “persona” i “sense sostre”. A la dreta, imatge analitzada a partir dels subtítols de la pel·lícula *Blade Runner*.

Amb la intenció de provocar una dislocació en el que hauria de ser la funció estandarditzada (segons criteris hegemònics) d’una intel·ligència artificial, el vocabulari inicial de YOLO9000 és reemplaçat en una de les proves, per exemple, pel thesaurus creat l’any 1805 per Peter Mark Roget, portant la interpretació dels elements visibles cap a l’abstracció. Així, paraules com ‘persona’ són substituïdes per altres com ‘ortodòxia’ (Estampa 2019, 50), desbaratant la lògica i provocant l’aparició d’una resposta inesperada. Un altre experiment que lluita contra la tirania de la catalogació del món segons uns criteris autoproclamats objectius i universals, seria el cas en què el vocabulari de YOLO9000 és íntegrament rellevat pels diàlegs de la pel·lícula *Blade runner* (1982) provocant ja no lectures literals, sinó concordances eminentment aleatòries, en termes de significat i significant (Figura 2). Jugar contra l’aparell podria traduir-se, en aquest context, a l’acte de desmantellar la premissa de classificar la realitat visible segons criteris de rendibilitat.

L’altra via d’experimentació proposada dins del context d’aquesta pedagogia subversiva té a veure amb el fet de generar un espai on la màquina esdevingui creadora d’una realitat fins aleshores inexistent; d’una nova imatge basada en la recombinació de referents visuals que haurà incorporat prèviament al seu ‘imaginari’ (el que farien *Dall-e*, *Midjourney* o *Scribble Diffusion*, entre d’altres). A partir de fotografies provinents del projecte *Rotondes. Panorames i fases per a un espectador en moviment* de Marcel Pié (2017), YOLO9000 en generarà de noves per obtenir ara un paisatge imaginat; idea o punt de partida que trobarà una segona vida en el projecte *Masies Imaginades*⁴, d’Ignasi Prat en col·laboració amb Estampa, on la recombinació d’imatges provinents de l’Arxiu Excursionista de Catalunya servirà per crear-ne d’inèdites, també fictícies, proposant una reflexió entorn del component ideològic que envolta el constructe cultural i simbòlic de la Masia Catalana (Figures 3 i 4). Així i tot, negant el tècnicament propi dels nous mitjans, és a dir, la composició digital o la ‘imatge sintètica’ (Manovich 2005) gràcies a la qual la línia que separa realitat i ficció esdevé cada cop més imperceptible, en el cas d’aquests dos projectes la imperfecció en la integració de les parts que conformen el tot, serveix, una vegada més, per fer visible el funcionament intern o la lògica del

⁴ Més informació sobre aquest projecte a: <https://ignasiprat.org/masies-imaginades/>

dispositiu. La fractura visible de la imatge ens alerta del procés en què aquesta és constituïda.



Figures 3 i 4 – Imatges del projecte Masies Imaginades d'Ignasi Prat en col·laboració amb Estampa

En un altre experiment, titulat *Auspicious*, el col·lectiu Estampa proposa a YOLO9000 una tasca encara més complexa. Si l'entrenament i les demandes habituals dirigides a les xarxes neuronals de creació d'imatges es basen en l'articulació i obtenció de noves imatges a partir de la recombinació d'altres conegudes i prèviament revisades per crear una parcel·la de visibilitat encara inexistent, el que se li demana ara a YOLO9000 és que creï la imatge d'alguna cosa que temporalment encara no ha succeït. Li és sol·licitat, en definitiva, que predigui el futur. Aquesta alteració en la seva funcionalitat es converteix, com reivindica Estampa, en “un comentari irònic sobre les promeses de la tecnologia” (2019, 63), en el marc d'un ideal de progrés que imagina l'ampliació de l'àrea de control sobre la realitat com a sinònim d'avanç i de millora social. Aquesta funcionalitat predictiva, que podríem situar en el programa de qualsevol xarxa d'anàlisis d'imatges i que se sustenta en la possibilitat d'acumular dades per crear patrons i estadístiques que ens ajudin a pronosticar escenaris encara per arribar, es converteix en aquesta nova prova dirigida a YOLO9000 en una manera de visibilitzar, una vegada més, que les tasques que ha de conduir la màquina no responen a altra cosa que a les obsessions o els anhels dels éssers humans que les programen. Una funció, la d'endevinar el futur, que no sembla haver quedat obsoleta i que reapareix com una de les moltes capacitats de la nova *Gemini* de Google, tal com dona a conèixer el seu vídeo promocional⁵ quan li és requerit que predigui el destí d'un gat que acaba de saltar cap a un moble que té just uns metres al davant. L'actitud de *Gemini*, com a mínim dins del context del seu vídeo de presentació, es redueix a complaure el seu mestre. Complint també amb les exigències del seu rol, l'examinador passa llista dels coneixements que la

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=UIZAiXYceBI>

intel·ligència artificial hauria d'haver mimetitzat seguint criteris de rendibilitat, tenint en compte el que podria garantir la seva futura utilitat o funcionalitat, sempre dins d'una lògica productiva. En resum, li ensenya a assolir allò que els consumidors necessitaran per continuar atenent les demandes del sistema que ha provocat la seva aparició.

En un posicionament radicalment oposat, la pedagogia del mal alumne d'Estampa és aquella que convida l'aprenent a sortir de la previsibilitat de la norma, a fugir del que s'espera d'ell. Aquesta obertura cap a l'atzar i cap a la capacitat imaginativa, cap a la inutilitat en el millor dels sentits, suposa, al cap i a la fi, una manera de lluitar contra la tirania d'una voluntat d'organització del món que, per fer-ho, nega o menysté altres possibles camins o capacitats de les xarxes neuronals. En la reivindicació d'alternatives, la llavor del contra-dispositiu en el marc d'una pedagogia crítica és precisament posar les cartes sobre la taula; assenyalar com les decisions de les xarxes de reconeixement i processament d'imatges no es regeixen per criteris casuais, sinó que, com qualsevol aprenent amb capacitat mimètica, les seves respostes corren el risc de ser reproduccions acrítiques del relat que reben del seu formador o dels discursos hegemònics que impregnen la realitat de la qual aprenen. En aquest context, la pedagogia crítica d'Estampa ens assenyala les problemàtiques que afecten l'aprenentatge no només de les xarxes neuronals, sinó a tots aquells processos de transmissió de coneixement emparats sota la lògica productiva pròpia del sistema capitalista, dels quals els humans tampoc n'estem exempts.

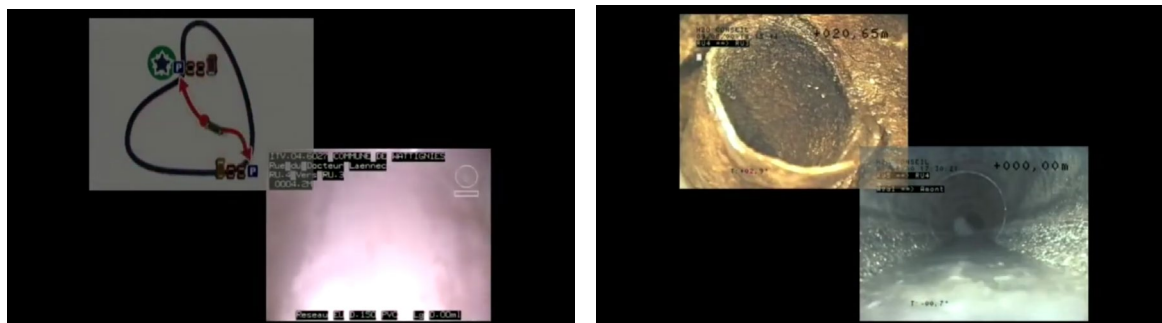
3. Desembriuar el progrés i la pantalla

A *Maze Walkthrough*⁶ Serafin Álvarez configura un videojoc a partir de l'assemblatge de diversos passadissos que tenen el seu origen en pel·lícules de ciència-ficció. Aquests actuen, segons l'autor, com a metàfora no només de l'èxode, del trasllat o, fins i tot, de l'alienació que pateixen habitualment els personatges d'aquest gènere audiovisual, sinó també com a metàfora d'un progrés que tendeix a representar-se avançant cap a un futur sempre en contínua expansió. En contraposició al que predica el mite del progrés, la paradoxa que ha de viure el jugador o jugadora de *Maze Walkthrough* és el fet de veure's immers en un recorregut convertit en un bucle infinit, sense sortida, on l'acció d'avançar es desvincula de la cantarella optimista basada en l'acumulació per ser reduïda exclusivament a una experiència de trànsit, on el passadís, que acostuma a ocupar el rol d'un actor secundari, d'un no-lloc, es converteix en l'element principal.

Un passadís, per norma general, és un espai que convida els cossos al trànsit, els obliga al moviment. Farocki (2004a), amb la seva obra *Gegen-Musik*, reflexiona sobre la velocitat i la circulació en el context de les ciutats contemporànies a partir del cas concret de la ciutat francesa de Lille on, en el

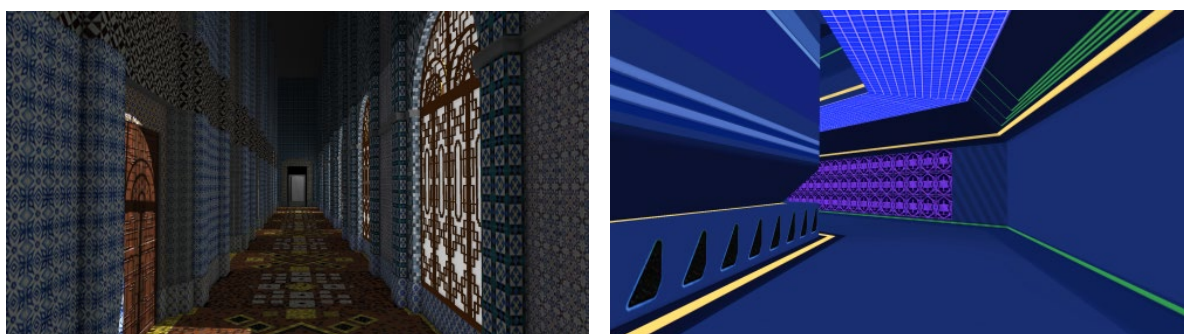
⁶ El videojoc es troba disponible en descàrrega oberta a: <https://serafinalvarez.net/mazewalkthrough.html>

frenesí d'un moviment perpetu, els cossos que romanen immòbils esdevenen potencialment sospitosos o, vist des de l'angle oposat, un símbol de resistència al deliri imposat pel sistema neoliberal (Figures 5 i 6).



Figures 5 i 6 – Imatges de la pel·lícula *Gegen-Musik*, d'Harun Farocki.

Els paral·lelismes entre la proposta de Farocki i la d'Álvarez troben correspondències en el seu vessant formal. A través de *Gegen-Musik* descobrim una sèrie d'elements que podrien considerar-se també passadissos i que ens mostren l'interior de les clavegueres o els espais connectius que habiten els nostres cossos; un tipus d'espectre de visibilitat que esdevé possible amb l'aparició de les càmeres endoscòpiques. Amb *Gegen-Musik*, Farocki proposa una reflexió entorn dels mitjans de transport (llegits com emblemes de la velocitat i de l'avanç imparable), per establir una relació entre la dramatització dels mitjans de transport propi del gènere de les *City Symphonies* —present en casos com *L'home de la càmera* (1929), de Vertov o *Berlín, simfonia d'una gran ciutat* (1927), de Walter Ruttmann, de les quals Farocki en pren fragments per a la seva pel·lícula— i el present actual, on l'herència industrial i obrera ha quedat sepultada sota les deixalles del miratge de l'evolució progressista. A *Maze Walkthrough*, l'avanç tecnològic i la meravella tècnica cristal·litzen en la forma que prenen les naus d'on són extrets els passadissos que conformen l'espai transitable dins del videojoc; representacions especulatives que compleixen el rol d'evocar una promesa de futur que es veu contínuament frustrada i renovada a parts iguals (Figures 7 i 8).



Figures 7 i 8 – Imatges d'alguns dels passadissos que conformen el videojoc d'Álvarez.

Walter Benjamin, que assenyalà el ferrocarril com un dels símbols de la modernització, de la velocitat i de la hiperconnectivitat, arribà a la conclusió que, en un món massa accelerat, el vertader acte revolucionari residiria en accionar la palanca d'emergència (Buck-Morss 1995, 108). Responent a aquesta necessitat d'aturar la inèrcia de la situació actual, Farocki extreu les imatges operatives del seu estat d'invisibilitat per situar-les a un espai on esdevenen el centre de les mirades; el del museu o el de la galeria. En el cas de *Maze Walkthrough*, l'alentiment és causat per l'acció de reformular l'essència del passadís fent d'ell l'epicentre d'una acció sense rendibilitat productiva. Com apunta Jamie Woodcock al seu llibre *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers and Class Struggle*, gran part dels videojocs es basen en una lògica pròpia del sistema capitalista que requereix un continu creixement exponencial (2019, 138). Això vol dir que el jugador o jugadora es veu obligat a avançar en la missió preestablerta (sovint dins els límits d'una estructura narrativa lineal) per tal de conquerir espais desconeguts i acumular riqueses de qualsevol tipologia o, fins i tot, experiències que ampliïn i millorin les seves habilitats bàsiques. De forma més aviat contrària, *Maze Walkthrough* frustra qualsevol expectativa de progrés entès com a procés de creixement, sigui en termes econòmics o experiencials. L'únic que se'ns és permès és recórrer, en bucle, uns espais que ens porten a llocs que aviat resulten massa coneguts, en una mena de trànsit per l'interior d'un *hipervincle*. Un cop a dins del laberint, la nostra raó de ser-hi no respon a cap propòsit. No només ens és impossible acumular béns materials, sinó que el nostre anhel de descoberta es veu frustrat per un constant retorn al mateix.

Si l'estètica dels nous mitjans, i per tant dels videojocs, respon a una lògica de la continuïtat —a la possibilitat de passar d'un fragment a un l'altre sense que es pugui percebre el salt, a diferència del que configuraria les bases del muntatge cinematogràfic clàssic, on es pot percebre clarament el tall que dona pas a la següent escena (Manovich 2005, 201)—, cal preguntar-se sobre les implicacions de fer ús d'una il·lusió de constant fugida cap endavant en un entorn virtual que mostra sense complexos la seva condició de parany. La il·lusió de continuïtat, utilitzada en aquest cas en contra de si mateixa, sembla obrir-se cap a allò que Manovich considerarà com una estètica de la base de dades (2005, 304-311); com un conjunt d'element reunits sota una lògica més pròpia de la vocació arxivística que de la voluntat narrativa.

D'una manera semblant, Álvarez ens convida a observar de forma diferent l'espai del videojoc, per allunyar-nos, fins i tot, d'un elogi de l'acte de caminar, com podria ser el motiu de propostes com *Journey* (*Thatgamecompany*, 2012) —que ens condueix, així i tot, a un final que és també recompensa—, o distanciant-nos d'una línia argumental o narrativa que ens desvela un missatge transcendent, com podria succeir en el cas del ja mític *The Standley Parable* (*Galactic Cafe*, 2013), on la nostra capacitat de lliure elecció és posada en dubte. A *Maze Walkthrough*, la il·lusió de continuïtat es mostra infèrtil i irresoluble. Tanmateix, i acceptant, com deia Manovich (2005, 291), que el que permet fer avançar la narració és l'acció i no la

descripció dels detalls o dels ambients, aquesta obra podria llegir-se, justament, com la metàfora de la caiguda del gran relat de la modernitat, el del mite del progrés, fent explícita l'actual manca de direcció i la nostra incapacitat per imaginar alternatives de futur que no es tradueixin a una irreflexiva fugida cap endavant.

Tampoc la figura del *flaneur* digital, ni la de l'explorador (Manovich 2005, 339), acaben d'ajustar-se a la naturalesa d'aquest divagar sense rumb per l'interior dels passatges virtuals de *Maze Walkthrough*. Si, per al Flaneur de Baudelaire, l'experiència de caminar de forma aleatòria requeria i prenia sentit en l'acte de trobar-se en la mirada de l'altre, descoberta entre la multitud, en els passadissos d'Álvarez no hi trobam ningú més. L'acció exploratòria, pròpia de l'herència de la novel·la nord-americana, també s'esgota ràpidament. El que roman després d'aquesta broma infinita és la possibilitat d'entendre-la com una declaració d'intencions que ens ajuda a prendre consciència de les dinàmiques que s'acullen en els discursos del sistema hegemònic, formalitzats en una promesa contínuament actualitzada, però que, com un *glitch*, recol·loca l'horitzó sempre unes passes més enllà. Davant d'això, i com apunta el full de sala que servia de presentació del projecte⁷, només hi ha una manera d'escapar al bucle: “ens haurem de teletransportar una altra vegada a la prosaica realitat d'estar simplement asseguts en aquesta banda de la pantalla”. Un cop de retorn a la realitat, amb els ulls clavats al monitor, podrem preguntar-nos si el que hem après en el nostre recorregut virtual pot ajudar-nos a observar sota un nou prisma les dinàmiques erràtiques del nostre present.

4. Ludificar la lluita, lluitar el lloc

Sindicat Virtual del Mods és un projecte de Guim Camps que, segons paraules de l'autor, es configura com una xarxa dedicada a recopilar, ordenar i classificar *mods*⁸, especialment aquells vinculats a la classe treballadora i a la justícia social. Aquest projecte és també un espai de trobada entre jugadors i investigadors, pensat per afavorir la reflexió en torn tant de les característiques i possibilitats del mitjà, com dels seus contextos de producció i distribució. El que Camps estructura com una crítica a les condicions laborals inherents al món de la cultura (assenyalant, per exemple, el cas dels usuaris i usuàries dedicats a la creació de *mods*, que executen una tasca habitualment no remunerada), transita cap a un acte de visibilització, com hem vist en el cas de YOLO9000, dels condicionats i dels prejudicis que poden ser localitzats per desvelar allò que té o no té espai de representació dins l'imaginari dels jocs digitals. Lluny de ser considerada una qüestió atzarosa, el que podem denominar com a capital visible es troba, com en el dispositiu de Foucault, intervingut per les forces del poder i, per tant, afectat per les mateixes

⁷ https://www.lacapella.barcelona/system/files/2018-07/bcn-pr-14_fullsala_serafin_cat_x-web.pdf

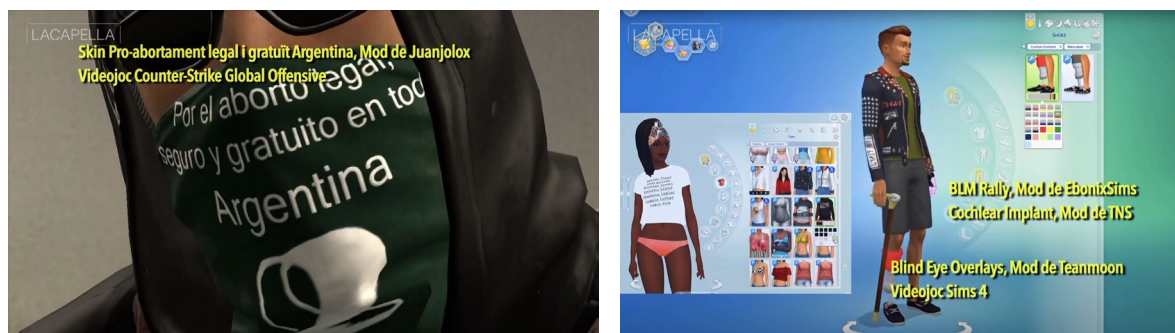
⁸ El terme Mod (de l'anglès modification) al món dels videojocs, concretament els d'acció en primera persona i estratègia en temps real, significa alterar o més ben dit, modificar videojocs perquè puguin proporcionar noves i diferents possibilitats de joc, no existents en el videojoc original.

Vikipèdia: [https://ca.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videojocs\)](https://ca.wikipedia.org/wiki/Mod_(videojocs))

problemàtiques que provoquen desigualtats per qüestions de classe, raça o gènere en el context de la nostra realitat fàctica. Tant Farocki a *Parallel I-IV* (2012–2014) com Jamie Woodcock a *Marx at the Arcade* paren atenció al fet que, especialment en la dècada dels anys noranta del segle xx, els protagonistes humans dels videojocs eren homes; homes fets a si mateixos i vinculats d'una forma o altra a l'entorn militar, amb missions assignades per ser resoltes en solitari. Una imatge que actualitza, en l'esfera digital, el mite clàssic de l'heroi. Actualment, tot i que l'oferta és més àmplia i diversa (especialment degut a la irrupció dels videojocs independents, sovint també produïts en condicions precàries), els espais de representació es troben encara lluny de ser accessibles a tothom per igual. És justament en el context de la lluita per l'autorepresentació on els *mods* poden alterar el programa per inserir-hi el fet imprevist. Entre els casos recollits dins el projecte de Camps trobam, per exemple, un personatge que porta un mocador verd amb lletres blanques que ens permet llegir una frase a favor de la legalització de l'avortament a l'Argentina (Figura 9) o bé personatges que, manifestant-se, ocupen els carrers virtuals del joc per protestar contra fets que tenen lloc en la vida real dels jugadors i jugadores, com seria el cas de les revoltes de Xile per l'increment del preu del transport públic l'any 2019⁹, entre molts altres.

Que el videojoc, a diferència del cinema (llenguatge propi de l'era industrial que comercialitza còpies exactes d'un mateix producte), tingui la capacitat de ser adaptat o modulat —malgrat que sigui parcialment— en funció dels desitjos de l'usuari dins d'allò que podríem anomenar cultura del *plugin*, el converteix en l'exemple perfecte per explicar les tendències i dinàmiques pròpies de la societat capitalista (Manovich; Woodcock). En aquest context, no deixa de ser rellevant destacar que els beneficis econòmics dels jocs més venuts provenen precisament d'ampliacions o d'opcions personalitzables de la versió bàsica que és, en la majoria dels casos, gratuïta. Tanmateix, la possibilitat d'adaptar la carcassa dels elements o avatars que intervenen en l'espai del joc, no està exempta d'una sèrie de limitacions que s'encabeixen dins del que seria, en termes de Flusser, el programa del dispositiu. No podem ser qualsevol cosa; la nostra llibertat es limita a la possibilitat d'escollir entre les opcions que prèviament ens són oferides. És en aquest ventall d'alternatives on usuaris i usuàries detecten i posen solució a les mancances (volgudes o no) que condicionen el sistema, per fer espai a aspectes o identitats que, considerades residuals, n'haurien quedat excloses. Els *mods*, que poden existir precisament gràcies a la naturalesa d'un producte inicialment pensat per ser adaptat al gust de cada consumidor i, per tant, nascuts de la reformulació d'una funció predefinida del dispositiu, es confabulen, dins del marc de *Sindicat Virtual de Mods*, en contra seva, tensant els límits i exposant les lleis o les creences del seu marc ideològic (Figura 10).

⁹ Més informació sobre el projecte al vídeo de presentació de l'autor: <https://vimeo.com/516140736>



Figures 9 i 10 – Imatges d'alguns dels mods del projecte de Camps.

A la conferència *Cultura red y creación como trabajo*¹⁰ (2020), constituïda com una de les activitats de mediació al voltant del projecte de Camps, Remedios Zafra situa la necessitat de plantejar la cultura de la modificació com un espai de resistència; un espai on l'alteració o l'alternativa serveixi per explorar i reivindicar no maneres de fer, històries o identitats que ja tenen el seu espai de visibilitat dins dels discursos hegemònics (repetint, en definitiva, els mateixos marcs mentals, però amb diferents carcasses), sinó per donar lloc a un diàleg capaç de subvertir els estereotips o els prejudicis que reproduïm quan donem continuïtat als relats de manera acrítica, sigui de forma conscient o inconscient, amb la intenció de dinamitar-los. Aquesta tasca, doncs, requereix analitzar i confrontar el dispositiu a parts iguals; exposar i desmuntar el joc de visibilitat i invisibilitat que condiciona el seu programa i fer espai per allò que fins ara no n'ha tingut. Zafra, en la línia de treballs anteriors com *El entusiasmo* (2017), para atenció a les característiques que envolten el treball cultural, especialment aquelles pròpies dels entorns virtuals o digitals, per deixar constància d'una precarietat generalitzada, sigui causada pel treball vocacional o mal remunerat o per la manca de regularització de les condicions de treball. Com a exemple paradigmàtic de la indústria del videojoc, trobem el cas del *Crunch*, terme que fa referència a una clàusula contractual a partir de la qual els treballadors es veuen compromesos a fer totes les hores extres necessàries perquè un nou videojoc pugui llançar-se segons els temps prevists per la productora, malgrat les conseqüències que això pugui provocar sobre la salut, física o mental, dels empleats. És fàcil endevinar que aquestes exigències, d'altra banda, fomenten la desigualtat de gènere. El fet que les responsabilitats familiars recaiguin, encara avui majoritàriament sobre les dones, fa més difícil no només el seu l'accés, sinó el fet de poder mantenir una posició d'aquestes característiques (Woodcock 2019, 87). La irregularitat laboral de la indústria del videojoc s'estén més enllà de les tasques vinculades a la programació i al disseny, afectant també els jugadors professionals dedicats a testar el joc per garantir la seva qualitat, que arriben a treballar durant jornades excessivament llargues (Woodcock 2019, 71–72).

Un dels motius principals de la manca de regularització del sector seria, tal com apunten Zafra i Woodcock, però com mostra també el documental *Atari: Game Over* (2014), la línia difusa que separa, en aquests entorns laborals, la feina de la

¹⁰ La conferència està disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=r2B9D888rO4>

festa, conseqüència directa de la ludificació del treball dins de la indústria del videojoc. Aquest relat, com diu Zafra, propi de la ‘cultura de soterrani’ catalitza en la figura recurrent d’un home jove (com en el cas de *Microsoft*, *Apple* o *Facebook*), presentat com a cas d’èxit, una vegada més, dins de la lògica capitalista. És en els nous escenaris de desigualtat propis de l’era digital on emergeixen l’acció i l’organització col·lectiva com a resposta, provocant l’aparició d’associacions com *Game Workers Unite*¹¹ o el projecte Camps, que actuen de contrapoder no només del producte resultant, sinó també de les dinàmiques laborals en què els videojocs són produïts.

Entès en termes de contra-dispositiu, *Sindicat Virtual de Mods* actua a diversos nivells, que acaben confluint en un propòsit comú. En primer lloc, aquesta acció antagònica utilitza el programa del dispositiu, la seva capacitat de ser modificat, per tal d’inserir-hi veus no previstes que s’allunyen, a més a més, de la rendibilitat econòmica. A diferència dels *plugins* proporcionats pel mateix programa (que s’obtenen habitualment mitjançant la compra), els *mods* dels usuaris del sindicat virtual pertanyen més aviat a l’àmbit de la cultura del *hacking*; apareixen per ser usats lliurement. Aquesta situació, que paradoxalment alimenta d’alguna forma l’àmbit de la precarització del treball creatiu, serveix alhora per visibilitzar les condicions d’irregularitat que haurien fet necessària la seva aparició. D’altra banda, ens trobem amb una segona aproximació que remetria a la possibilitat d’articular una resposta col·lectiva; un espai reflexiu de trobada, amb voluntat sindical, motivat per l’ocupació ja no l’espai físic de la fàbrica, sinó d’un altre propi de l’espai virtual, per tal de procurar, com proposava Benjamin a *L’autor com a productor*, la presa de possessió dels mitjans de producció propis del nostre present, en un àmbit on l’autoria individual és substituïda (com una aclucada d’ulls al llegat de la cadena de muntatge), pel treball en xarxa.

5. Final de partida

Malgrat la inevitable parcialitat d’aquest estudi, que deixa fora altres possibles línies d’anàlisi i propostes que també podrien transitar reivindicacions comunes, els tres projectes aquí presentats serveixen d’exemple de com els espais digitals, mediats per la pantalla de l’ordinador, poden ser també escenaris on tensar o provar de desarticular les funcions estipulades del dispositiu, en la recerca d’una revisió crítica que s’articuli com un espai de reflexió que mostri sense ocultismes les seves dinàmiques i els seus propòsits. No menys important, ens ajuden a entendre millor des d’on són construïts, a qui es dirigeixen i amb quina finalitat, ubicant, d’altra banda, la producció artística en l’àmbit digital a Catalunya en el marc d’un debat i d’unes preocupacions globals. Pensar una funció que actuï com a contra-dispositiu sembla implicar la localització i la manifestació de la forma en què s’organitza el programa del dispositiu (ja sigui a l’hora de desxifrar una imatge, de

¹¹ <https://www.gameworkers.co.uk/>

revisar els objectius d'un joc que perpetuï les lògiques del sistema o conquerint els espais de representació que es convertiran en models creadors de subjectivitat o de normativitat) per reduir-lo justament a això; a una tria que respon a uns criteris concrets i no a una veritat objectiva, menys encara absoluta. Jugar contra l'aparell és disseccionar el programa inserit en el marc del discurs hegemònic per veure com s'entrelliguen en el seu interior els biaixos i prejudicis sistèmics que han arribat a convertir-se en lleis universals, perpetuades per mimesi, distingint les maneres de fer que queden homologades d'aquelles que són descartades o menystingudes. El contra-dispositiu entès com a pràctica i segons els projectes d'Estampa, Álvarez i Camps, no s'allunya de l'acte de cartografiar i d'aixecar un mapa que ens permeti recórrer camins secundaris; oferint-nos una imatge menys fragmentada, més panoràmica, dels entramats soterrats que conformen l'esquelet dels dispositius de l'era digital.

Obres citades

- Agamben, Giorgio. 2014. *Qué es un dispositivo. Seguido de El amigo y La Iglesia y el Reino*. Argentina: Adriana Hidalgo editora S.A.
- Álvarez, Serafín. 2014. *Maze Walkthrough*. Barcelona: Centre Cultural La Capella.
- Barthes, Roland. 1967 [1964]. "Écrivains y Écrivants." A *Ensayos críticos*. Barcelona: Seix Barral, 201-212.
- Benjamin, Walter. 1934. "El autor como productor". A *Iluminaciones*, editat per Jordi Ibáñez, Madrid: Taurus, 101-118.
- Buck-Morss, Susan. 2001. *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Madrid: La balsa de la medusa.
- Camps, Guim. 2021. *Sindicat Virtual de Mods*. Barcelona: Centre Cultural La Capella.
- Deleuze, Gilles. 1990. "Qué es un dispositivo". A *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa, 155-163.
- Estampa. 2018. *El mal alumno. Pedagogía crítica per a intel·ligències artificials*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona.
https://tallerestampa.com/wordpress/wpcontent/uploads/2019/09/elmalalumno_Estampa_CAT_ES_EN.pdf.
- Farocki, Harun. 2004a. *Gegen-Musik*. Berlín: Harun Farocki Filmproduktion.
- Farocki, Harun. 2004b. "Phantom Images." *Public*, 29: 12-22.
- Farocki, Harun. 2014. *Parallel I-IV*. Berlín: Harun Farocki Filmproduktion.
- Flusser, Vilém. 2014. *Para una filosofía de la fotografía*. Buenos Aires: La marca editora.
- Manovich, Lev. 2005. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Prat, Ignasi (en col·laboració amb Estampa). 2021. *Masies imaginades*. Barcelona: Festival Panoràmic i Centre Excursionista de Catalunya.
- Ruttman, Walter 1927. *Berlín, simfonia d'una gran ciutat*. Berlín: Deutsche Vereins-Film.
- Steyerl, Hito. 2014. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Vertov, Dziga. 1929. *L'home de la càmera*. Unió Soviètica: VUFKU.

- Woodcock, Jamie. 2019. *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers and Class Struggle*. Chicago, Illinois: Haymarket Books.
- Zafra, Remedios. 2017. *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama.