Boom Crash Candy Crush – El cos (Episodi 1)

(0:07 - 0:42)
Cada cop que vaig al metro i veig centenars de persones només mirant el mòbil i fent exactament els mateixos moviments, em sembla un camp d'assimilació neoliberal i apocalíptic increïble. Em sembla molt apocalíptic, això. Aquesta tecnologia està disciplinant aquestes persones, les està convertint en ciutadans que són poc contents, Aquesta constant producció de dades a través de dispositius sota el telèfon, que el fem servir moltes hores diàries, està construint un cert tipus d'humans.

(0:43 - 1:00)
Quan parem és quan pensem, quan tenim temps per pensar, per criticar, per reflexionar. Quan estem en llocs que són de transició, on la pausa hauria de ser imperativa, bàsicament. Però tots aquests espais els omplim constantment amb entreteniments que van molt lligats al telèfon.

(1:10 - 1:40)
L'aplicació d'aquestes tecnologies Joana Moll, artista i investigadora, especialitzada en la materialitat d'internet, la vigilància digital, l'extracció de dades i les relacions entre tecnologia, societat i poder. Ha comissariat amb Enric Puig Punyet la proposta expositiva Boom Crash Candy Crash al Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona. Una oportunitat per dialogar sobre com les tecnologies digitals condicionen els nostres cossos i com les dades que generem quotidianament poden alimentar sistemes de vigilància i intel·ligència militar.

(1:58 - 2:24)
Tu fa molts anys que analitzes i estudies la materialitat que té internet, que abans no se'n parlava tant, potser ara amb els bancs de dades sí, la vigilància, l'extracció de dades, el que es fa amb les nostres dades, el perquè fa tants anys que tens interès en aquesta cosa que primer potser no semblava tan central i que ara cada cop veiem tots que és el que controla més la nostra vida. D'on va venir tot això? Ets una pionera. Bona pregunta.

(2:24 - 2:52)
Sempre m'ha interessat molt com funcionen els sistemes. Jo crec que quan era molt petita i cagàvem el tio a casa em fascinava com punyetes, un tronc, d'on sortien tots aquells regals. Sempre m'ho he imaginat com una estructura ultracomplexa de tubs que es connectaven i que bàsicament partien els regals i després se'ls ajuntaven.

(2:53 - 3:12)
És una cosa que vaig estar pensant durant anys quan era petita. Sempre tinc problemes amb l'autoritat. Amb aquestes infraestructures, sobretot el poder és molt invisible i per mi entendre el poder és fonamental si has de fer resistència.

(3:12 - 3:37)
Llavors ha arribat un moment en les teves recerques que has incorporat també el que seria el cos humà i com reaccionem a totes les coses anteriors que havies estudiat perquè vas decidir fixar-te també en el cos. Perquè feia molts anys que estàvem investigant això del que has dit,

processos d'extracció de dades, materialitat d'internet, però sempre és una distribució que no inclou el cos. El cos està molt lluny i el vaig donar per assegut.

(3:38 - 3:50)
I un dia em vaig adonar que sense cos no hi ha dades. I el cos bàsicament és una part d'aquests sistemes, és una part més. A més a més està molt moldejada per aquests sistemes i li passa molta cosa.

(3:50 - 4:23)
De fet, el cos és una evidència. El que li passa al cos quan estem produint dades és una evidència de les estimatives estructures de poder dins d'aquests sistemes, on nosaltres bàsicament som objectes d'extracció. Com és que el que ens passa físicament a nosaltres pot canviar si estem o no connectats amb un dispositiu? Hi ha molts estudis que lliguen el fet d'estar molta estona davant d'una pantalla al que li passa al cos, és que està hiperactivitat, però està col·lapsat perquè no es mou.

(4:23 - 5:07)
Llavors diem que està generant moltíssima adrenalina, té molts surts dopamina, d'adrenalina, però el cos no ho pot treure perquè no s'està movent, està absolutament quiet. I aquesta és la mateixa resposta fisiològica que la del trauma. Fins a quin punt el plaer que ens proporciona la tecnologia és també una manera de disciplinar-nos? En aquest primer episodi explorem com les interfícies digitals condicionen els nostres gestos i comportaments, com la tecnologia pot inscriure ideologia en els nostres cossos i què passa quan allò que vivim com una elecció personal respon en realitat a mecanismes dissenyats per captar la nostra atenció.

(5:07 - 5:51)
Una invitació a mirar d'una altra manera els gestos més quotidians i a preguntar-nos si mentre juguem també estem aprenent a obeir. La teva proposta discursiva al Santa Mònica no només és passar un missatge d'una manera més conceptual o racional, sinó que intentes que tot això que ens estàs explicant ens arribi també a través de l'experiència. Jo crec que tota aquesta investigació que hi ha darrere de conceptes de l'exposició és molt teòrica, és molt densa i estem formant molt de tesis, però jo soc artista i això és una cosa que ho recalco molt i ho defenso molt, soc artista abans que investigadora, abans que professora.

(5:51 - 6:29)
Per a mi era molt important que aquesta exposició es pogués viure des del sensible i la idea principal és posar el cos, el sistema nerviós del públic d'una determinada manera. És tota una escenografia l'exposició en realitat i que vol que el cos atreveixi tots aquests llocs que sensorialment hem intentat que s'activin certes coses en les diferents plantes justament perquè la gent pugui entrar una mica en el cos i posar el cos davant de tot i entendre que ens passen moltes coses. No sé si podeu olorar aquesta olor de... Sí, això està fet bastant esforçament.

(6:29 - 7:01)
És olor de xiclet de maduixa i això és una cosa que contamina tot l'espai per anar creant com una dissonància cognitiva que bàsicament és el que tenim quan estem interactuant davant de Candy Crush, recalco, que tu penses que estàs jugant a un joc bàsicament innocent quan

hi ha tota aquesta maquinària darrere que està fent moltes coses. La primera planta et fa entrar en l'exposició d'una manera juguetona, més naïf. Marina Otero, arquitecta i investigadora, coautora del disseny arquitectònic de l'exposició.

(7:01 - 8:10)
I té a veure amb aquest espai d'internet de les xarxes socials en què sembla que tot el contingut és customizable i que tu estàs en control de com consumes la informació i que també té molt de... d'aquests colors que veieu ja en Instagram, en TikTok, en les xarxes socials en què el contingut polític es barreja gairebé amb el juguetó i el més superficial, d'alguna manera, no? I tot el tema molt més corporatiu, tecnològic, lligat al militar, que es veu a l'exposició després, està invisibilitzat per aquesta capa com... Sí, com aquesta capa dolça.

Y por eso utilizamos un color rosa chicle, pero ese color es el que está presente, si lo veis, si os fijáis, pues en el logo de Instagram, en muchas redes sociales y en la manera en que se customiza, ¿no?, por parte de los usuarios y usuarias. O sea, creemos que es fundamental fisicalizar las experiencias que vivimos en el mundo digital para hacerlas, de alguna forma, corpóreas y hacerlas, bueno, conseguir que nos atraviesen de una forma que no sea tan como desde la distancia de la pantalla.

(8:10 - 8:34)
Andrea Muniain, arquitecta i investigadora. També coautora del disseny arquitectònic.
Al final, la tecnología nos construye un marco en el que mirar, ¿no? Y a través de esa mirada y del conocimiento que extraemos de lo que miramos, desarrollamos unas acciones hacia un lugar y hacia otro, ¿no? Es bastante básico, pero entender que la perspectiva desde la cual se construyen las imágenes o se construye el conocimiento, modifica el conocimiento mismo.

(8:36 - 8:53)
L'experiència física de que en un món tan digital vinguem al museu i que, a part de portar-nos un discurs, el discurs ens entri per uns altres canals no racionals, crec que funciona amb la qual cosa. Felicitats. Dit això... M'alegra que diguis això, perquè per mi és important, això.

(8:54 - 9:08)
Enric Puig Punyet, director del Centre d'Art Santa Mònica de Barcelona. Filòsof i escriptor que reflexiona críticament sobre tecnologia, cultura digital i les transformacions de la societat contemporània. Cocomissari de l'exposició, juntament amb Joan Amoll.

(9:08 - 10:02)
Crec que falta una mica de reflexió museogràfica sobre què està passant amb els consums digitals, sobretot amb la gent més jove, i des d'on s'ha de reivindicar el lloc físic. Per què era important per tu fugir d'una exposició que simplement està explicant com un discurs que et diu fins i tot una mica dirigit què has de pensar? És bastant evident que estem sobrevolant una certa crisi generacional i no tan generacional sobre la manera en què durant molts anys havíem construït les institucions culturals, artístiques i concretament museístiques. Estem una mica en crisi com a públics d'empassar-nos aquests criteris d'autoritat al voltant d'una veu com autoral que té tota la veritat sobre la informació que nosaltres estem rebent.

(10:02 - 10:58)

Hi ha certs formats expositius que ja no connecten de la manera com connectaven abans perquè abans la nostra relació amb la imatge en molts casos requeria que nosaltres ens desplacéssim en un centre. És a dir, la institució física complia aquest rol i ara en el moment en què podem tenir moltes imatges fotogràfiques, vídeos, sons, des d'entorns que ens medien això i que en aquest sentit estan prenent en certa manera una mena de relleu de la institució cultural moderna, jo crec que la institució cultural física s'ha de repensar. Entendre que els centres físics, que els llocs físics poden ser un lloc de major performativitat, de major experiència corporal, etc., crec que és la direcció en què jo personalment crec que hauríem d'avançar les institucions culturals.

(11:03 - 11:53)
Boom Crash Candy Crash, un títol que sembla parlar-nos d'un simple videojoc però que igual que aquest, amaga moltes més coses. El Candy Crash en realitat va aparèixer, està en el títol però és una cosa que va aparèixer posteriorment, com una metàfora que d'alguna manera sintetitza aquest ús de les xarxes en una aplicació lúdica que a més a més té aquesta cosa que ens interessava molt des del principi també com de la pròpia dopamina, que això no ho explica gaire bé. A aquest àmbit li hem truït camp de dopamina, sí, és el que us he explicat a dalt, això explica molt de com ens inserim en aquests sistemes i que la dopamina per disseny està molt integrada per les grans tecnològiques en la manera en què les interfícies estan dissenyades.

(11:54 - 12:43)
Què entenem per disciplina dopamínica? Això m'ho haig d'inventar. Ara potser l'Institut de les Lletres Catalanes ens ho posa com a neologisme. De què estem parlant? Us només he d'explicar la manera en què nosaltres interactuem hores i hores amb aquestes apps, com per exemple Candy Crush o TikTok o Instagram, però ara ens trobem que ens han passat una, dues, tres hores allà i que no entenem com ha passat i és un enganxament, vull dir que en el fons és un acte molt disciplinat estar tantes hores fent el mateix, en la mateixa posició i parant atenció, però aquesta atenció es pot mantenir gràcies als xuts de dopamina que et genera el fet d'estar en aquestes apps, perquè et generen retribucions gratificants.

(12:45 - 13:40)
Molts dels que ens estiguin escoltant ara potser no són conscients que estàs disciplinant-te però a través del plaer. La recompensa és una cosa que està com en el nucli del disseny digital, no només en els jocs, sinó també en moltes de les aplicacions que fem servir, xarxes socials, etcètera, la mateixa configuració de colors, l'ús dels emoticonos, la pròpia resposta a l'usuari per part de les aplicacions és una cosa que està molt dissenyada en una lògica de recompenses. Hi ha 30 mòbils aquí dins i el que passa és que hi ha una sobressaturació d'informació justament per accelerar aquest procés de producció de dopamina i perquè el públic entengui que aquesta dopamina no és sana, que no és una cosa agradable, que es pot convertir en una cosa molt desagradable, que és el que bàsicament ens acaba passant.

(13:40 - 14:07)
No sé si vosaltres quan esteu, i a mi em passa, estic al llit, fa una hora i mitja que estic a Instagram i estic dient, Joana, surt, surt, no hi ha manera, i et quedes amb aquella sensació d'intoxicació, doncs aquí ho hem accelerat i ho hem exagerat. M'agrada molt l'Stigler, el Bernard Stigler, que ho definia com a fàrmac. Té aquesta naturalesa de fàrmac, les aplicacions

fisitals, en el sentit que generen unes coses que ens van molt bé, però alhora tenen una sèrie d'efectes secundaris.

(14:17 - 14:54)
A través d'una mirada calidoscòpica, les obres del discurs expositiu ens ofereixen múltiples perspectives sobre la manera com la tecnologia modela els nostres cossos, condiciona les nostres vides i transforma la nostra relació amb el món. Ens hi endinsem a través de la veu dels seus artistes.

Sempre ens han interessat molt les interfícies i, especialment, com les persones les dissenyen. Però també ens interessa com les interfícies, al seu torn, ens dissenyen a nosaltres: com les fem servir i com ens condicionen amb el pas del temps.

(14:55 - 17:20)
Conrad Weiss, autor de la peça Movement 504 i antic alumne de Joana Moll, treballa sobre les infraestructures tecnològiques invisibles i com aquestes modelen les nostres interaccions quotidianes.

Un exemple és aquesta obra nostra, el tobogan, que reflexiona sobre com vam aprendre a lliscar el dit per les pantalles.
Kjell Wistoff, autor de la peça *Movement 504* i també antic alumne de Joana Moll, explora com les interfícies digitals condicionen els nostres gestos i la manera com ens relacionem amb la tecnologia.

Quan va sortir el primer iPhone, no era gens evident com funcionava ni com s'havia d'utilitzar una pantalla tàctil amb el dit. Per això, durant la presentació del dispositiu, Steve Jobs va haver d'explicar fins a dues vegades com es feia servir el dit per desbloquejar el telèfon. El públic va aplaudir aquella acció com si fos una gran innovació, però en realitat era l'inici d'un procés de condicionament: les interfícies ens ensenyaven, a través de la repetició, com havíem d'utilitzar la pantalla i interactuar amb el dispositiu.
Avui dia, a la pantalla d'inici ja no hi apareix cap instrucció perquè tothom sap com desbloquejar un telèfon. Però, en aquell moment, hi deia *"slide to unlock"* ("llisca per desbloquejar"). Nosaltres vam prendre aquesta interfície bidimensional i la vam transformar en un espai tridimensional. En lloc de fer el gest amb un dit, el fas amb tot el cos.
La idea era construir un tobogan a partir de la mateixa interfície de *slide to unlock*. Pots utilitzar la fletxa, pots seure-hi, i l'experiència esdevé gairebé ritual, compartida entre totes les persones que hi participen. Desbloquejar el telèfon és una mena de performance global que milions de persones repeteixen cada dia, una vegada i una altra. I encara que el gest de lliscar per desbloquejar sembli una acció banal i molt simple, aquesta mateixa idea es pot traslladar a moltes altres interfícies.

(17:21 - 17:52)
Les interfícies han de funcionar justament per ofuscar tot el que hi ha al darrere, que és tota la maquinària d'extracció de dades, de vigilància, de quantificació.

Crec que vivim en un moment en què la tecnologia s'ha tornat cada vegada més opaca.
Carmen Weisskopf, artista suïssa i membre del col·lectiu Mediengruppe Bitnik, especialitzat a qüestionar els mecanismes de vigilància, control i poder a internet a través de l'experimentació artística, reflexiona sobre aquesta realitat.
Estem envoltats d'algoritmes, però no sabem què veuen, com classifiquen les persones ni com funcionen. Les empreses que els desenvolupen i gestionen són privades, i sovint consideren que els algoritmes també formen part de la seva propietat privada. Això genera un problema important: quan s'utilitzen per prendre decisions que afecten la vida de les persones, com ara la contractació laboral, aquests processos haurien de ser, com a mínim, prou transparents perquè la ciutadania pugui entendre com s'han pres les decisions i per què una candidatura ha estat descartada.

(18:18 - 18:41)
El que veiem és una manera molt simplista de classificar les persones. Per exemple, qualsevol imatge que contingui una part de pell descoberta és etiquetada automàticament com a contingut negatiu.

(18:42 - 19:07)
Aquest tipus de valoracions són profundament culturals. Tanmateix, molts algoritmes es basen en la cultura dominant de Silicon Valley als Estats Units. No reflecteixen una cultura africana, ni llatinoamericana, ni la diversitat de contextos existents arreu del món, sinó la visió particular d'un grup reduït de persones que han participat en el seu disseny. Per això, sovint no són inclusius i tenen dificultats per incorporar altres maneres de veure i interpretar la realitat.

(19:07 - 19:40)
El col·lectiu Mediangrupe Bitnik presenta l'obra Flagged for Explicit Image, imatge marcada com a contingut explícit, on s'explora com els algoritmes classifiquen les nostres identitats digitals i poden convertir-les en instruments de vigilància o estigmatització.

Volíem veure el que veia l'algoritme utilitzant les nostres pròpies dades. Aleshores, l'algoritme va determinar que nosaltres no seríem aptes per ser contractats. Tenim una classificació extremadament negativa.

(19:41 – 20.12)

És una obra que vaig fer el 2006 a Berlín, la primera vegada, fa 20 anys. S'anomena Map.

Aram Bartholl, artista alemany que investiga com les interfícies digitals condicionen la nostra manera d'orientar-nos i percebre les ciutats.

És el símbol de Google Maps, com quan busques alguna cosa i hi ha el pin vermell a la mapa. I aquí hi ha l'A al marcador vermell.

(20:12 - 21:14)
Es troba a la terrassa del Santa Mònica i simbolitza tot el començament de com la localització digital va originar-se.
Però, abans, tot era nou, aquesta idea que et pots veure tu mateix a la mapa digital, hi ha llocs diferents a la mapa digital. Un altre exercici que has fet em sembla que ha estat el fet de fer recorreguts amb mòbil i després demanar que reconstruïssin també si tenien memòria espacial o memòria de les sensacions.

Què va donar de sí? Aquest també va ser molt interessant perquè la gent de cop i volta es va adonar que, fent els recorreguts sense tenir Google Maps a davant, identificaven sorolls al carrer, es guiaven per altres coses i, fent el recorregut amb Google, era una experiència completament diferent, no era el mateix espai. Si estàs pendent de la pantalla, és com que tu no has estat en l'espai. Estàs absolutament dissociat i tu només abandones els teus sentits per donar-los a la pantalla.

(21:14 - 21:45)
La pantalla et fa dir que tu li cedeixes els teus sentits a la pantalla. Una de les coses que vam trobar més importants treballant amb el cos i fent tots aquests experiments i tots aquests exercicis, és que, a mesura que el cos va perdent capacitat sensorial per entendre el món físic, que és on vivim, que és el món dels cossos orgànics, prenem molta més atenció en aquests sistemes. Hi ha una espècie de... Mentre nosaltres ens anem comprimint, generem moltes més dades.

(21:45 - 22:18)
Si ens anem comprimint, ens anem cap allà als sentits, ens veurem amb aquestes postures, tanquem molt el cos quan estem amb telèfons, anem encongint, també el radio de mirada, els graus de mirada es redueixen. Tota aquesta compressió dels sentits, compressió cognitiva, com més comprimits estem, que això ve donat pel temps que estem interactuant amb aquestes pantalles, totes aquestes companyies connectades a aquests sistemes, articulades per telèfons i altres, creixen. És aquesta reacció com una esponja.

(22:27 - 23:05)

Abans del 2020, vaig estar fent escultures suaus representant diferents tecnologies..

Faith Holland, artista nord-americana, que amb la instal·lació de Thomas Senk explora les relacions entre tecnologia, cos, intimitat i gènere, sovint a través de l'humor i la tendresa.

La idea era representar tecnologies que no ens tracionessin, suaus, intimes, amables...
Vaig estar a punt d'exhibir-les el 2020 i tots sabem què va passar. Era la pandèmia, vaig fer aquestes escultures que s'han de tocar i abraçar i ningú no podia tocar-les ni abraçar-les, ni res d'això.

(23:06 - 23:33)

Vaig transformar la peça en una moment quiet, un memento mori, que és una mena de memorial per tot el que va passar en aquell moment, tota la mort que vam viure, inclosa la família. Vaig viure tota aquesta mort a través de la pantalla i volia fer alguna cosa que fos viva i present.

(23:33 - 24:37)
La peça anirà decaient. Són flors fresques i una mica de fruita fresca, només fa pocs dies després de la instal·lació, però, com que l'exhibició continua, tot es desfà i comença a transformar-se.

També és una dissonància cognitiva, que la tecnologia teòricament és alguna cosa que ens connecta, però que en el fons ens aïlla molt, i ens separa molt de la dimensió material real, no n0omés dels nostres cossos cap a la tecnologia sinó la tecnologia mateixa, que no sabem d'on ve, perquè en realitat no la coneixem ni sabem d'on han vingut tos els materials per produir això.

Fins ara era molt difícil parlar d'això amb la ciutadania, per exemple, així com hi ha moltes organitzacions ajudant la ciutadania a entendre i fer campanya per temes com la salut, l'aigua pública, etcètera. Anna Colom, politòloga i codirectora del Think and Do Tank de Data Tank, especialitzada en participació ciutadana i en l'estudi dels impactes socials i ambientals de la intel·ligència artificial.

(24:37 - 25:29)
El tema de les dades ha estat sempre molt abstracte i ha costat molt aterrar-ho. Però jo crec que ara estem veient, justament amb el tema de centres de dades, que això està canviant, perquè ja hi ha moltes comunitats que estan veient i estan construint un centre de dades gegant al seu costat. Aragó, per exemple, ja s'ha començat un litigi estratègic per part de diverses organitzacions de la societat civil perquè s'ha anat de les mans, o sigui, la quantitat de centres de dades en un país en procés de desertificació és inexplicable.

I llavors la gent se n'ha estat a part de problemes de soroll, de contaminació acústica, impacte a la biodiversitat. Jo crec que la gent que desafortunadament viu al costat d'aquests llocs està ara mobilitzant-se. Als Estats Units estem veient també moltes mobilitzacions de comunitats ja vulnerables de per si.

(25:29 - 26:03)
I potser això està ajudant que un concepte que era molt abstracte, com les dades, ara comenci a ser una mica més tangible, més real. Clar, perquè tot pensàvem que a internet està tot en un núvol, no hi ha materialitat, i ara estem veient que realment sí que les dades estan en un lloc físic i aquest lloc físic té unes conseqüències de recursos hídrics o del que sigui per posar-ho en marxa, no? Exacte. Totes les fotografies que graves o vídeos que després no miraràs mai, és una escombraria digital que sí que està físicament en algun lloc, que està en uns recursos.

(26:03 - 26:33)
I la narrativa en aquest sentit és molt important. Hi ha una organització que està fent una feina molt interessant que es diu *Tu nube seca mi río*, i crec que és un nom molt encertat

perquè fa aquesta connexió del núvol suposat i el connecta amb una cosa tan essencial com és la nostra ego i els nostres rius. Com a través de la dopamina i el disseny d'aquests sistemes se'ns inscriu una ideologia.

(26:33 - 26:52)
Com a éssers orgànics aprenem a través dels moviments i l'experiència. Això és una part molt important. Per exemple, els moviments repetits facials creen arrugues al llarg del temps i et crea una certa expressió.

(26:53 - 28:37)
Quan tu mous i estàs interactuant amb dispositius d'una certa manera les interfícies estan dissenyades per complir. Tens unes retòriques molt concretes, unes ideologies molt concretes i uns objectius molt concrets i tot el que tu pots fer davant d'una interfície és justament per beneficiar totes aquestes ideologies. D'algunes, inclús que tenen 10 o 12 menys anys que jo, vull dir que tampoc és tant, el cervell els funciona d'una altra manera i és tot molt immediat i això és un tipus d'ideologia que això els ha entrenat els telèfons i els nens que han mirat telèfons des dels uns o dos anys ja veurem que ens trobarem també.

Llavors, com més temps passa, tu més acostumat estàs a funcionar d'una determinada manera i a pensar d'una determinada manera. És tot immediat, no tenim paciència i cada cop, per exemple, una altra part ideològica, si mirem el xat GPT o cloud o qualsevol ideologia, s'està esborrant cada vegada més el temps pel pensament crític perquè no hi ha mai pauses, sempre hi ha respostes. I això et fa voler continuar i no parar.

(28:37 - 29:33)
Com, per exemple, el que està passant ara amb la IA. Hi ha gent dissenyant aquests sistemes i tenen unes ideologies específiques, com per exemple una interfície de xat molt popular actualment, que xategem constantment amb màquines. Xat gpt està construït d'una manera que et fa no poder parar de voler parlar amb ell. Prova de dir a una AI que no respongui, sempre respondrà, perquè és un *stream* continu i això s'inclou en la idea de la vigilància i també com les llargues performances que es fan s'inclouen cada vegada més per intentar mantenir-nos en les aplicacions, per intentar mantenir-nos en els ordinadors, en els telèfons.

Crec que la ideologia de Silicon Valley és definitivament portada a nosaltres a través d'aquestes tecnologies. És una manera de veure el món que ens fan empassar com a no-americans i és també aquesta creença que només hi ha una manera de fer millor el món i és amb progrés i més tecnologia.

(29:34 - 29:59)
Ara mateix la tecnologia que tenim s'ha construït des d'un marc tecno-oligàrquic, patriarcal i feixista. Això ho estem veient en com afecten les democràcies de tot el món i els continguts que valoren i els continguts que promouen i els que deixen invisibilitzats. Per exemple, ara les eleccions de Brasil en què estava clarissim que els continguts feixistes i ultres estaven molt promocionats per les xarxes socials, a través dels algoritmes que elles mateixes dissenyen, i

com la gent s'ha hagut de mobilitzar per aconseguir que altres discursos més d'esquerres es poguessin colar en el debat públic, perquè si no estaven totalment invisibilitzats.

(30:17-31:12)

Fins a quin punt les tecnologies que tenim són el resultat de decisions polítiques o econòmiques que podrien haver estat diferents o d'aquestes elits que controlen aquest poder tecnològic de desenvolupament? Jo crec que totalment depenen d'aquestes decisions que han pres aquestes grans empreses i els governs amb els quals treballen tan còmodament avui en dia. Tenim imatges com, per exemple, la fotografia dels directors d'aquestes grans empreses amb persones com el president Trump asseguts el dia de les eleccions dels Estats Units.

I per mi aquesta imatge és una fotografia super simbòlica del que està passant al món avui. De fet, és un marc tremendament mediat per tecnològiques que tenen uns objectius mercantilitzats, uns objectius clars respecte al mercat i que això realment està construint la nostra manera de fer.

(31:13-32:00)

El model de negoci d'internet està basat en la publicitat i l'*engagement*, i mantenir la gent connectada a les plataformes, al final del dia, aporta diners a la classe tecnocapitalista i controla la resta de la societat a través d'aquestes interfícies.
En definitiva, podem veure l'art com un espai de qüestionament, crítica, diàleg i llibertat humana davant de tot això.

(32:00 -33:19)

Els artistes tenim la capacitat de generar metàfores noves per entendre el món. Pots oferir visions molt poc ortodoxes del món i inclús construir visions de futur i narratives perquè és un lloc que està permès i és un lloc a l'art on això ho permet. Fins i tot, l'art és un lloc per a la subversió, com ens explica Kjell Wistoff.

Nosaltres encoratgem a la gent a utilitzar l'slide d'una manera diferent. Si veus d'una manera lúdica, pots veure nens pujant l'slide enlloc de cap avall, ens agrada jugar amb aquest tipus de utilització de la tecnologia d'una manera incorrecta, i de la ideologia que hi ha darrere del producte i l'ús original

Crec que l'art és un mode de fer que la gent pugui en la conversa d'una altra manera, que no sigui només polític o democràtic, sinó que sigui de tot el cos també. I aquesta exposició, això ho fa també. És de tot el cos, de tots els sentits.

(33.19-34:20)

Es veuen coses, es senten coses i això és un altre manera de participar. I si en principi les tecnologies haurien de ser neutrals, sobre a qui recau aquesta responsabilitat de poder decidir com es dissenyen i quins comportaments es promouen? Creieu que hi ha una altra manera de fer-ho? L'aposta és per la baixa tecnologia. Perquè l'altra cosa és que aquests grans models del llenguatge, de la IA generativa, no hi ha evidència que siguin els millors models que necessitem per aconseguir aquests impactes socials.

De fet, l'evidència que tenim és que per fer, per exemple, avançaments en la medicina, en la ciència, els millors models d'IA o de programari i de tecnologia són el que es diuen models estrets o narrow models, models de tecnologia més petita, entre cometes, amb dades més acurades i específiques. Per tant, podem utilitzar tecnologies més barates que poden desenvolupar empreses més petites i diverses del nostre país, d'Europa, etc.

(34:20-35.50)

I això és una cosa que nosaltres, com a artistes, creiem que hi ha d'haver espais on puguem tenir aquesta conversa, com a societat.

Quins tipus de tecnologies volem? Qui volem que les gestioni? Han de ser obertes? S'han d'entendre els algoritmes? I aquesta exhibició, aquí, ofereix aquest espai. Podríem tenir tecnologies dissenyades de manera diferent, amb intencions i conseqüències que beneficiessin l'interès públic. Per això també soc optimista en el sentit que podem. Costa, perquè hi ha una concentració de poder molt gran, però podem lluitar perquè canviï i perquè les tecnologies estiguin al nostre servei. Canviar això voldria dir que són els governs, amb la societat, a través de processos democràtics, els que prenen aquestes decisions i que busquen i compren tecnologies que puguin ajudar aquests serveis públics i a prendre decisions que siguin democràtiques i no preses per algoritmes o dades que no sabem.

Crec que la gent pot passejar-se per l'exposició i pensar en això, i tenir aquesta conversa. I necessitem més espais en la societat on parlar de tecnologia, basar-se en els desitjos de la societat pel futur.

(36:00 – 36:30)

Futur. Això és el que volem i podem construir entre tots. La conversa i reflexions no s'acaben aquí. Aquest episodi forma part d'una sèrie sobre com les nostres dades alimenten l'economia digital i poden acabar integrades en sistemes de vigilància i intel·ligència militar.

O també què significa ser humà a l'era de la disciplina digital i la intel·ligència artificial i el militarisme tecnològic. Escolta aquest podcast i deixa o comença a preguntar-te si encara som lliures.