

NETART.IB

Arte en la red desde Iberoamérica

CCEBA

Año 1996 / 2006

NETART.IB

Arte en la red desde Iberoamérica

Curador: Gustavo Romano

Artistas: Antoni Abad, Ivan Abreu, Marcelí Antúnez, Lucas Bambozzi, Ricardo Barreto y Paula Perissinotto, Giselle Beiguelman, Clara Boj y Diego Díaz, Borderhack, Arcángel Constantini, Minerva Cuevas, e-valencia.org, Fadaiat, Fran Ilich, Belén Gache, Daniel García Andujar, Mario García Torres, Daniel García, Dora García, Guillermo Gómez-Peña, Ladislao Pablo Györi, David Hinojosa Admann, Influenza - Rafael Marchetti y Raquel Renno, Infomera, Joan Leandre, Sergi Jordá, Daniela Kutschat y Rejane Cantoni, Fernando Llanos, Iván Lozano, Rafael Lozano-Hemmer, Jorge Macchi, Brian Mackern, Mashica, Julia Masvernat, Medellín WIFI, Antonio Mendoza, Antoni Muntadas, Eduardo Navas, Santiago Ortiz, Christian Oyarzún, Platoniq, Burn Station, Recombo, Taller d'Intangibles - Jaume Ferrer y David Gómez, Eugenio Tisselli, Carlos Trilnick y Ze dos Bois.

ARTE EN LA RED

Lidia Blanco / Directora

Ya sé que es una broma fácil y obvia pero no puedo evitar preguntarme qué hizo el arte antes para estar ahora en la red: ¿trastabilló en la cuerda floja?, ¿se quedó sin compañía en el salto mortal?, ¿se ahogó y fue rescatado por diligentes pescadores?, ¿cayó en la trampa de alguna tribu desconocida?, ¿iba tan acelerado que hubo que frenarlo? ¿Qué le pasó al arte para que volviéramos a centrarnos en la técnica, después de un pequeño olvido donde nos pareció que las técnicas y los géneros estaban desdibujándose?

O tal vez la pregunta tenga que hacerse al contrario, ¿qué propiedades tiene la red para que el arte se haya volcado hacia ella?, ¿qué nuevos instrumentos proporciona?, ¿qué lenguajes crea? Quizá de una forma superficial, asistemática y anacrónica seguíamos creyendo que el arte implicaba la habilidad de una determinada técnica, además de una propuesta estética o ética y de una mirada diferenciadora, y cuando la técnica se hizo permeable nos sorprendió que el arte no buscara espacios menos transitados, ¿pasó lo mismo con la fotografía, con el vídeo? Quizá no, quizá no tan rápido, quizá no estamos hablando de técnicas.

Internet ha creado un nuevo sistema urbanístico que nos ha obligado a pensar desde un nuevo lugar, la forma y los tiempos de comunicación; ha ido diferenciando conceptos a veces confundidos, información y cultura, íntimo y público; o trastocando algunas de nuestras convenciones más arraigadas como la autoría. Un nuevo espacio, ¿virtual?, donde las normas están construyéndose, difícil todavía saber quiénes son los constructores.

En ese espacio, pedimos a Gustavo Romano que trabajara en una posible cartografía de la creación artística en Iberoamérica, y en la propia página web del CCEBA creamos una ventana para visualizar ese mapa. Tras más de un año de muestras, presentamos hoy este catálogo, no virtual, como complemento y señalética de la trayectoria realizada, y lo hacemos conscientes de que los ritmos temporales corren de forma tan dispar en un mundo y en otro que este libro ya nace antiguo como catálogo, sin embargo estamos seguros de que será una útil guía de viajes para seguir explorando el territorio.

SINGULARIDADES EN RED / TOPOGRAFÍAS EXPANDIDAS

José Luis Barrios

Entre más lejos estamos de la revolución industrial y la consolidación e incluso desaparición de las formas de organización política de los Estados nacionales y las formas de producción del capitalismo de acero y vidrio, entre más globales creemos ser, más nos damos cuenta de que la modernidad se antoja como un límite imposible de superar. Ésta, la modernidad, es al mismo tiempo telón de fondo y horizonte de expectativa desde y hacia donde, como Sísifo, no hacemos sino llegar para volver a comenzar. En la historia del arte, al menos de esa historiografía que añora una identidad aunque sea de enunciado de lo específicamente artístico, muchos han sido los esfuerzos por ir más allá de este límite. Desde las estéticas de la vida, pasando por las de la vanguardia, el arte conceptual, el minimalismo, el arte concreto y neo-concreto, la estética de Fluxus, el situacionismo y las estéticas posmodernas del kitsch y el cinismo, hasta llegar a las prácticas del arte definidas como contemporáneas en tanto globales o globales en tanto contemporáneas, pero eso sí con un fuerte acento de neo-conceptual cosmopolita, al concepto de modernidad se le vitupera, se le maquilla, se le niega y hasta se le piensa como muerto y enterrado.

Sin embargo, habría que ser un poco más crítico y sobre todo no desear una amnesia forzada que justifique una originalidad que ya no existe por ninguna parte, y preguntarnos con Adorno, si en realidad el mito de la modernidad, es decir la idea de progreso, no es ese horizonte sobre el que se sigue alimentando el quehacer mismo de nuestra historia. Pero también habría que cuestionarnos con Benjamín, qué sueños inscriben las producciones materiales de la cultura y el arte. En otras palabras habría que preguntarnos por la relación entre tecnología, progreso y utopía a través de las producciones concretas del arte. Preguntar esto significa también cuestionarnos sobre el estatuto político-imaginario que ocupa el arte en los inicios del siglo XXI. Acaso por ello el terreno más propicio para operar estas preguntas tenga que ver con el cuestionamiento más fundamental sobre las relaciones entre valor de uso, valor de cambio y valor simbólico de la producción de arte basada en tecnologías contemporáneas de información y el conocimiento. Al menos, este es el marco de reflexión sobre el que desearía anotar algunas ideas en torno a las cuatro curadurías realizadas por Gustavo Romano y de las que esta publicación da cuenta.

Los seis proyectos curatoriales exploran distintos potenciales de la red: imaginarios, sociales, políticos, lingüísticos, culturales. Sin duda en cada uno de estos registros la mirada del curador tiene una claridad

y es clarificadora de las relaciones entre función y potencial de significación del medio. Desde la selección de obra que muestra la función política de la red y sus relaciones con el arte, pasando por el sentido lúdico y poético de esta tecnología, sus sentidos socioculturales y estéticos, hasta llegar a producciones que se aproximan a la reducción al absurdo entre juego de lenguaje y tecnología y las configuraciones neo-románticas del viaje, pareciera que función e intención logran problematizar la producción de significación y discurso que se desprende del medio tecnológico mismo. Problema donde, al mismo tiempo, se muestran las relaciones complejas entre valor de uso y valor de símbolo de la tecnología de la red y se abre una contradicción, que a veces se antoja insuperable, en el significado y el discurso que las obras producen al estar necesariamente insertadas en la función que el valor de cambio y circulación de esta tecnología les impone. A partir de ahí cada una de las propuestas curatoriales y la relación entre ellas invita al visitante/usuario a construir una cartografía imaginaria cimentada en el uso de la máquina. Desde esta estrategia la red se reconfigura por los juegos de distensión, concentración e intensidad donde, al mismo tiempo se opera la refuncionalización de la máquina, la resignificación del espacio y los símbolos: desde la ironía a la máquina hasta el terror ante ella, desde la apertura de imaginarios culturales hasta la dislocación de sus funciones lingüísticas y lógicas, el visitante / usuario al final encuentra la relación fundamental del trabajo y el juego como condición social y fenomenológica del medio.

Las curadurías comparten una estrategia de desmontaje de las relaciones de uso y de producción simbólica de la información. Algo que sin duda es un logro en las propuestas curatoriales, sobre todo porque, independientemente del registro de significación que realizan (político, social, imaginario, estético, lingüístico etc.), ponen en operación una afirmación diferenciada del aspecto de utilidad de la máquina y de los órdenes de representación que produce. Se trata de una geopolítica del sujeto y de las diversas estrategias de apropiación de la técnica, en la que lo útil de la máquina marcha a contrapelo de la producción normalizadora de sus funciones estandarizadas. Si tradicionalmente la tecnología crea sus propios sistemas de valor de uso y de producción simbólica, aquí esta relación es subvertida por una suerte de dialéctica inversa que, desde la determinación misma que impone el soporte, configura registros de uso y representación a partir de los cuales se “desmontan”, desde distintas estrategias conceptuales, técnicas, lingüísticas y estéticas, los dispositivos de relación entre tecnología e ideología. Se desmontan las mediaciones entre la utilidad, la circulación de la información (me refiero a la producción de servicio en su sentido económico) y la producción político-simbólica que nace como consecuencia de las dos anteriores. Si algo es característico y diferenciado de la red es su

capacidad de ser, al menos utópicamente, propiedad de nadie. Es un territorio de “libre acceso a la información”, que al mismo tiempo, produce formas complejas del poder, heterotopías y distopías de resistencia, es un sistema de flujo de información paradójicamente intrusivo y crítico, y un espacio de intercambio imaginario donde se negocia el deseo y el terror. En todo caso habría que pensar que estos lugares horizontales y borrosos son la paradoja original de la que se alimentan las promesas y los engaños de esta tecnología de la información. Si hace diez años el entusiasmo formaba parte de su potencial democrático, hoy tendríamos que ser más cuidadosos con las implicaciones que esto tiene. La utopía de comunidad que la red prometía, sin duda ha funcionado como un poderoso dispositivo ideológico sobre el que se han construido nuevas formas de distribución del tecnopoder: la de quien controla la tecnología de la información en tanto posee la capacidad que para producirla, algo que Lyotard había visto desde mediados de los años 80 y la más reciente discusión sobre la distribución social del conocimiento, que sin duda es una forma compleja de distribución y acumulación de la riqueza nacida en el seno de la globalización. Es en este contexto donde, desde mi perspectiva, las curadurías y los obras que conforman este proyecto se mueven. Las caracteriza la problematización que hacen del valor utópico, que se suele asignar a Internet, como herramienta de trabajo y como plataforma “noble” de comunicación e interacción. En este sentido, si algo define la totalidad de este proyecto curatorial es la necesidad de preguntar por el significado que pueda tener la idea de “construcción de comunidad” a partir de la pregunta más fundamental por el valor de uso de la tecnología de la red. Se trata pues de una subjetivización del medio como una articulación de singularidades a partir de las cuales se producen afectaciones posibles en valor de cambio y en valor simbólico propios de esta tecnología.

Ya no el no-lugar, la utopía democrática de la red, sino una *topografía expandida* donde se ponen en juego las relaciones entre tecnopolítica y geopolítica que da lugar a una estrategia estética en la que la repetición genera la diferencia. En otras palabras, si bien el valor de uso guarda una relación directa con el valor simbólico y ambos son los que definen la relación entre tecnología e ideología, a la hora en que ésta es al menos desmontada en uno de sus registros, y tal es lo que van proponiendo cada una de las curadurías que conforman este proyecto, por un momento se desactiva la condición normalizadora de dicha relación. Visto así, hablar de una topografía expandida, supone usar las mismas reglas del juego que la tecnología produce y sin embargo, al hacerlo, se pone en crisis la estructura y la función de la misma red de información: la del mercado, la del espacio político, la del cuerpo y hasta la del lenguaje de programación. De ahí que cada uno de los proyectos curatoriales explore un valor de uso posible de la red a través de las piezas que propone: en lo social

y lo político, la libertad del conocimiento y la libertad del movimiento, la comunidad abierta y las subjetividades virtuales; en el registro estético, el juego, el montaje y los espacios de interactividad como lugares lúdicos de producción de fantasía; en lo económico, las subversiones a la producción ideologizada del deseo como aquello que define la maquinaria misma del capital, según la vieja fórmula de Marx, ya sea porque colapsa el mercado o porque muestra su lado obscuro. Finalmente, por la subversión de la programación y el desquiciamiento del valor de uso de la propia máquina a la hora en que ésta deviene incontrolable para el usuario o porque extrema su uso hasta hacer coincidir las matrices matemáticas de programación con el acto poético: una suerte de infinito actual tecnopoético.

Sin duda, la riqueza de este conjunto de curadurías son muestra del propio trabajo de crítica y reflexión que, una de las formas de producción del arte electrónico, el net art, realiza una vez que se despierta del sueño que toda tecnología produce. En estas topografías expandidas, las relaciones entre arte y tecnología dislocan el entusiasmo para preguntar y preguntarse por el lugar posible no de una identidad, ni siquiera de alteridad, sino por el espacio abierto donde la singularidad es el comienzo de toda comunidad.

CATÁLOGO

Textos de Gustavo Romano

*sitio*TAXI*
Antoni Abad
2004

Postcards
Lucas Bambozzi
2000

3AM
Arcángel Constantini
2004

Heartbeat
Dora García
2003

These kids are narcojuniors
Fran Ilich
2002

Buenos Aires Tour
Jorge Macchi
2003

34s56w_Temporal de Santa Rosa
Brian Mackern
2002

Goobalization
Eduardo Navas
2005

ITINERARIOS Y SOUVENIRS

En algún lugar intermedio entre el modelo del artista viajero (en donde el arte es leído como bitácora, el viajero como testigo y la obra como documento), y el modelo del viajero moderno (quien resigna la exploración para abandonarse al consumo de una narración prefabricada sobre rutas seguras, a la compra de recuerdos fetiches que quepan en una valija o dentro de su cámara), se sitúan las obras que conforman esta muestra, en un mundo que, más allá de los evidentes cambios que nos trajo el progreso, sigue siendo inestable, inabarcable e incomprensible.

Y ya dentro del terreno de lo digital, se aborda esta temática con una herramienta nueva y prometedora, pero a la vez frustrante. El mundo, sabemos, no es computable. Hacia finales del siglo pasado un nuevo continente se agregó a los conocidos. Un continente cuya materia es sólo información y en constante movimiento. De allí que la metáfora de Internet sea la de un mar infinito, y la del espectador, la de un navegante quien con sus Bookmarks a modo de anclas, intenta trazar una topología efímera de un universo sin tierra a la vista y sin estrellas que nos guíen. Y es que aunque sepamos hacia donde queremos ir, un viaje sin coordenadas es un viaje sin rumbo.

Pero más allá del desconcierto inicial sabemos que toda red tiene sus nodos y entre ellos se tejen las relaciones. Como las redes móviles que utilizó Antoni Abad para su obra *sitio*TAXI*. El proyecto consistió en dar a una serie de taxistas un teléfono móvil con cámara integrada y crear un sitio al que cada uno de ellos podía transmitir las fotos o videos que registrase con su teléfono durante su jornada laboral. El mismo se llevó a cabo durante los meses de marzo y abril de 2004. Esta superposición de redes tecnológicas, la red del sistema de taxis de sitio (radio-taxis), la red de los teléfonos celulares y por último, la red Internet, se complementan con una red de comunicación más compleja compuesta por las historias que se tejen y destejen en los auto-móviles de alquiler que atraviesan constantemente el DF. Hay una extraña relación entre Abad trasladándose por esta ciudad que no es la suya y los taxistas, obligados siempre a hacer viajes ajenos, escuchando palabras ajenas, replicando historias de otros.

En este caso, la foto, robada a sus visitantes, será un modo de compensación y las narraciones subidas al sitio, una forma de recuperar la palabra.

Si en cambio tomamos el itinerario de otro, y lo seguimos obsesivamente, el viaje se transforma en un tour. En todo tour es necesario tener una ruta, y en el caso de ***Buenos Aires Tour***, de Jorge Macchi, está determinada por las caprichosas líneas de rotura de un vidrio sobre el mapa de la ciudad. Macchi deja en manos del azar la decisión de la ruta a seguir y se concentra en lo más importante: con la dedicación de un científico recopila toda la “información” que encuentra a su paso (textos, fotografías, sonidos y objetos). El espectador en cambio deberá elegir constantemente su propia ruta, click tras click, tratando de encontrar sentido a partir de esos fragmentos sueltos. Hasta que se da cuenta de que no hay narración posible. Cada objeto, cada imagen, cada sonido recopilado, podría ser el principio o el fin del recorrido.

Una foto sirve de prueba de un viaje realizado. Aunque compremos el recuerdo de otro en forma de instantánea prefabricada. En su obra en proceso ***Postcards*** (Postales), Lucas Bambozzi nos presenta una serie de pequeños videos que comienzan todos con una imagen de un paisaje, un monumento, un sitio turístico que repentinamente descubrimos es una postal y tras ella, la imagen que sirvió de modelo para la fotografía. A partir del trabajo *Cartes postales vidéo* de Robert Caehn, Bambozzi aborda esta idea desde la urgencia, lo efímero, lo banal.

Una postal es un lugar de cruce. Innumerables viajes concuerdan en el mismo punto para seguir luego por caminos diferentes. Al agregar la postal al video, nos señala este cruce y suma un recuerdo a otro recuerdo.

Las repeticiones fijan los recuerdos y también generan rituales. Como los días de mercado. En su obra ***3AM***, Arcángel Constantini nos presenta escenas registradas en video infrarrojo horas antes de la madrugada, mientras se arma el mercado El Salado en Iztapalapa, ciudad de México. Y nos las presenta a modo de loop, como el loop mismo que es el trabajo repetitivo y ritual del viaje de las camionetas hasta el mercado y el armado de los puestos.

Constantini realiza su viaje nocturno por entre los puestos que se van armando a la sombra del “mercado” oficial: los desechos de la sociedad de consumo reciclados para un nuevo consumo. Armado con su

cámara de visión nocturna enfrenta muñecos de plástico despintados, triciclos oxidados, o viejas y destartadas consolas de videojuegos. El espectador es invitado a recorrer esos fragmentos de video, dispuestos apretadamente como los puestos en el tianguis, de un modo similar al que lo harán los visitantes de la feria apenas aparezcan los primeros rayos del sol.

Esta forma de clasificación y organización de los objetos que vemos en los mercados es tan enigmática para nosotros, visitantes, como la indexación de la información que realizan los buscadores en Internet. Eduardo Navas los utiliza en su obra ***Goobalization***, una serie de animaciones en base a gráficos y fotografías encontradas en Internet por medio del buscador de imágenes de Google. La búsqueda es realizada de acuerdo a cuatro términos. El primer encuadre presenta imágenes relacionadas con el término “Surveillance” (vigilancia), el segundo con “Difference” (diferencia), el tercero con “Resistance” (resistencia) y el cuarto con “Globalization” (globalización).

Y si hablábamos de recorridos automáticos, pensemos en estos robots de los buscadores, que como arañas domesticadas circulan por la red en forma ciega e involuntaria (dirigida) y que nos entregan descontextualizadas, arrancadas de sus lugares de origen, imágenes que solo tienen en común un *keyword*. Como si eso las hiciera formar parte de una agrupación sospechosa. Más que sabuesos, estos robots son perros de presa. No es gratuito que Navas utilizara un buscador de Internet para este trabajo. La vigilancia y la globalización son características que más allá de definir al mundo contemporáneo, definen perfectamente a Google.

La globalización supone, llevada al extremo, la desaparición del viaje. La inutilidad de desplazarse a un lugar que es igual al propio. La ausencia de lo “otro”.

Pero como contracara de esto, o como resistencia, es que se acentúan las diferencias en modos casi absurdos. Como el caso de la ciudad de San Diego-Tijuana, una ciudad con dos nombres, dividida como símbolo de que lo diferente debe ser bien diferente aunque esté separado por esa frontera tan contundente para sus habitantes como endeble y permeable para los capitales.

En su net film ***These kids are narcojuniors***, Fran Ilich se mueve de un lado a otro de la frontera.

La que “separa” Tijuana de San Diego y la que “separa” documental y ficción.

Una cámara en mano nos narra el viaje de un grupo de chicos que se dedican a pasar droga de México a los EEUU, mientras confiesan que con el negocio de la droga es la única forma de vivir cómodamente

en ciudades fronterizas como en las que ellos viven. Aunque la cámara en mano da un aspecto realista al video, todo lo que ocurre en la historia es ficción, todos son actores.

Es que si bien el tono es de documental, de a poco nos vamos involucrando en una especie de *road movie*. Una categoría de viaje peculiar, que parece no ser geográfico y cuyo plan varía a cada momento.

Si nos quedamos quietos nos daremos cuenta de que todo se mueve y nos convertiremos en testigos de viajes ajenos. Como quien mira en el puerto la llegada de un barco, una migración de pájaros o una tormenta que se aproxima.

Ciertas regularidades que encontramos en la naturaleza nos hacen pensar que hay en ella mensajes ocultos. Como los erráticos recorridos que hacen las nubes. Pero cuando se trata de traducir lo natural al lenguaje humano, más que leer el mensaje lo que debemos hacer es decodificar el “ruido”: el mensaje es la interferencia.

En su obra **34s56w Temporal de Santa Rosa**, Brian Mackern registró la interferencia eléctrica (radioestática) ocasionada por la proximidad/presencia del temporal de Santa Rosa en diversas radiofrecuencias. Las grabaciones fueron realizadas entre el 20 de agosto y el 8 de septiembre de 2002, en Montevideo, Uruguay.

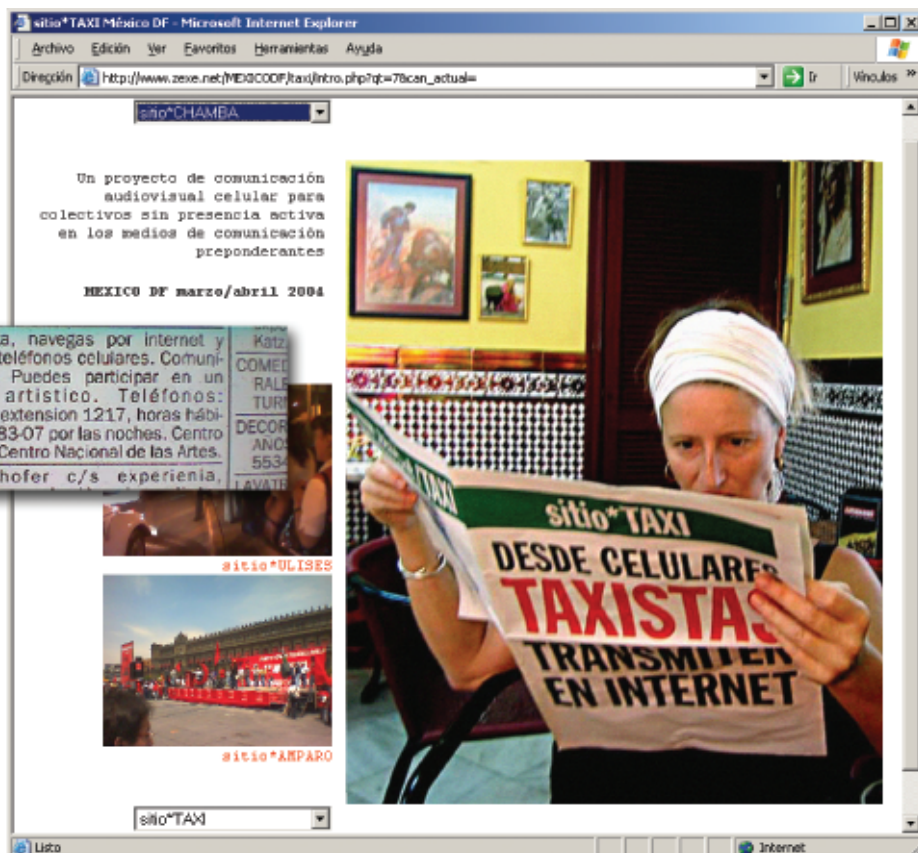
Esta tormenta, que se repite regularmente en las proximidades del 30 de agosto (día de Santa Rosa) en Sudamérica y en especial en el Río de la Plata, parece remarcar la propensión a los “ciclos” en la naturaleza. Fenómeno cíclico que interfiere los ciclos de las frecuencias de radio, los ciclos del sonido. Dejando a su paso, esta interferencia como “souvenir”.

Un sonido cíclico en particular parece obsesionar a los personajes de la obra **Heartbeat** de Dora García. Este hipertexto nos presenta un peculiar modelo de viaje: el de la sangre por dentro de nuestro cuerpo.

Secretamente y sin que nadie se haya dado cuenta hasta ahora, una nueva moda se ha extendido entre nuestros jóvenes: el vicioso hábito de escuchar exclusivamente los latidos del propio corazón. Los que han dado en llamarse a sí mismos “Heartbeaters” (latedores, los que laten) sufren una percepción alterada de lo real, el mundo exterior reducido a un puro eco de sus propios espacios interiores. Esta percusión íntima influye en pensamientos y conductas, y es adictiva.

Como en otros de sus trabajos, la artista nos habla de sociedades paralelas, de códigos compartidos y de la obsesión como método de aproximación al mundo exterior.

El relato desarticulado y a la vez cíclico nos lleva a olvidar que todo recorrido tiene un fin. A pesar de que para estos personajes, al final del viaje se esconde el tesoro más valioso. Como nos lo recuerda Dora García, “*el deseo profundo de todo heartbeater es presenciar la propia muerte, esto es, escuchar el ultimísimo latido de su corazón*”.

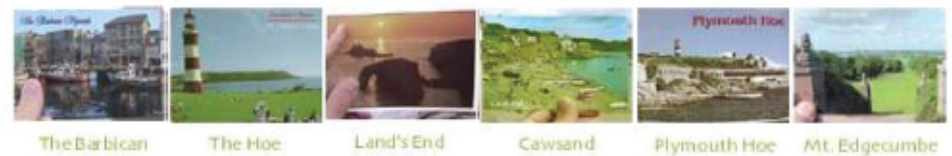


Si eres taxista, navegas por internet y conoces de teléfonos celulares. Comunícate ahora. Puedes participar en un proyecto artístico. Teléfonos: 1253-94-00 extensión 1217, horas hábiles. 0 5538-83-07 por las noches. Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes.

SOLICITO chofer c/s experiencia.



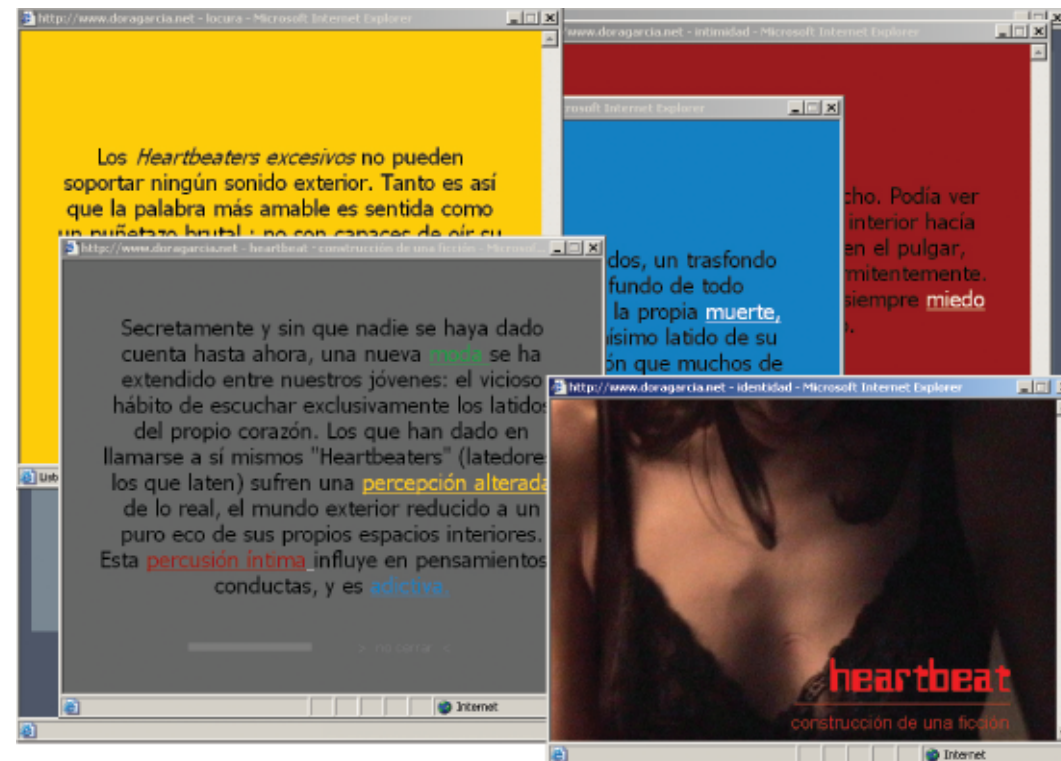
sitio*TAXI
Antoni Abad
2004
http://www.zexe.net/MEXICODF/taxi/intro.php?qt=7&can_actual=



Postcards
Lucas Bambozzi
2000
<http://comum.com/diphusa/postcards/>



3AM
 Arcángel Constantini
 2004
<http://www.unosunosyunosceros.com/animas/3am/index.htm>



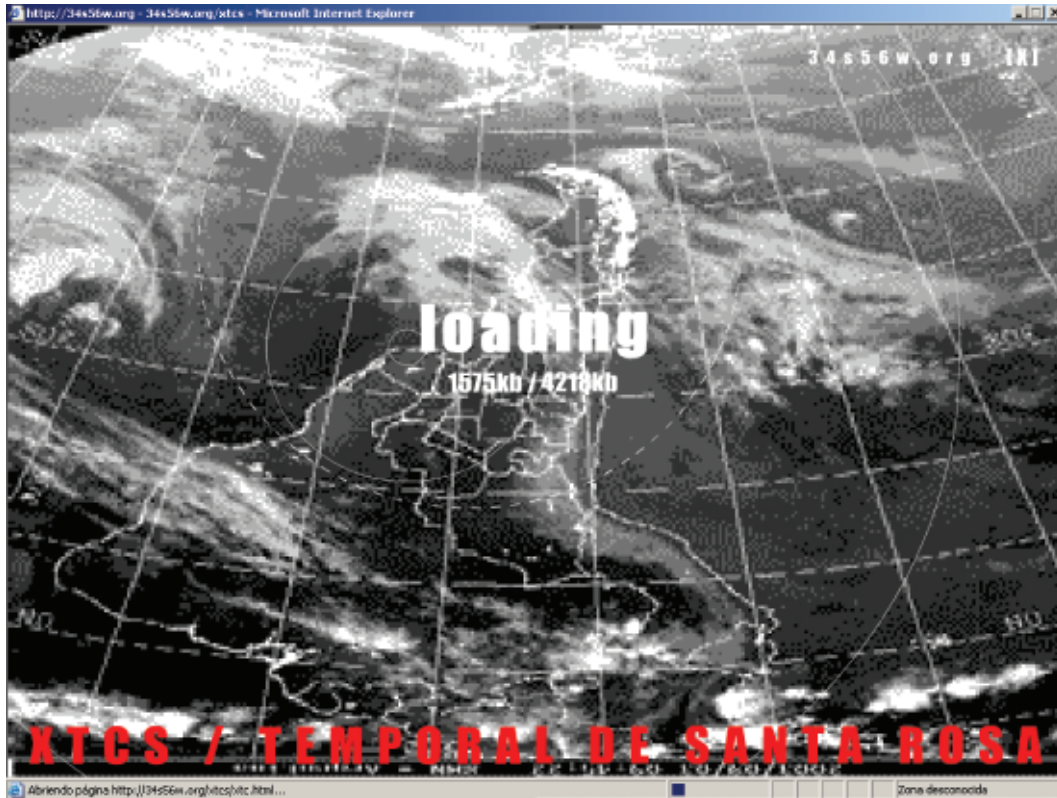
Heartbeat
 Dora García
 2003
<http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>



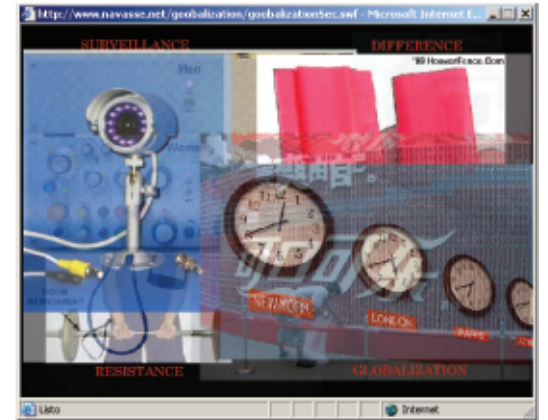
<http://www.cceba.org.ar/cvirtual/tpl/muestra-01/05.htm>



CDROM



34s56w_Temporal de Santa Rosa
 Brian Mackern
 2002
<http://netart.org.uy/xtcs/>



Goobalization
 Eduardo Navas
 2005
<http://www.navasse.net/goobalization/goobSpanish.htm>

ASML
Ivan Abreu
2003

*/**Code_up*
Giselle Beiguelman
2004

VPoem 14
Ladislao Pablo Györi
1996

Genesis
Eduardo Kac
1999

RetroYou R/C
Joan Leandre
2001

On Translation: The Internet Project
Antoni Muntadas
1997

Bacterias Argentinas
Santiago Ortiz
2005

Degenerativa
Eugenio Tisselli
2005

◀RE>CODIFICACIONES

Cut word lines
Cut music lines
Smash the control images
Smash the control machine.
(William Burroughs, Quick Fix)

La irrupción de las nuevas tecnologías supuso una mejora considerable en el área de las comunicaciones. Su aporte, entre otras cosas, fue y es asegurar la transmisión del mensaje con el menor gasto posible, su mejor y más amplia difusión y el menor nivel de error en su recepción. Concepto este último que, para el pensamiento artístico, puede considerarse en algunos casos como un desafío. Las producciones simbólicas que genera el arte, más que apuntar a la claridad del mensaje, promueven su opacidad. En el sistema de la comunicación, el arte funciona como ruido. Como diría Deleuze: “*el arte no comunica, resiste*”.

La producción artística genera un espacio de reflexión que no busca verdades, sino que por el contrario, sabotea el lenguaje, su estructura, sus signos. Las distintas obras que conforman esta selección, adoptan un comportamiento viral que se verá reflejado de maneras muy diferentes, pero haciendo notorio el enfrentamiento entre arte y comunicación. Cuanto menos claro resulta el mensaje, mayor riqueza de sentidos adquieren las obras, y mayor esfuerzo de re-codificación se hace necesario por parte del espectador.

Como lo describe el propio Santiago Ortiz: “***Bacterias Argentinas*** es un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y en donde la información genética es narración”. La obra es un escenario virtual que permite un cruce aleatorio de microestructuras textuales pero dentro de un modelo con rígidas reglas de comportamiento preestablecidas. Agrega Ortiz: “Lo más importante es el proceso de alimentación. Las bacterias se comen entre sí. Cuando una bacteria se come a otra la mata, le roba toda la información genética y la concatena a la suya propia. Es decir extiende su texto con el de la bacteria comida.” Pone en escena el eterno deseo de las ideas de alimentarse,

de canibalizarse, de circular. En definitiva, de perdurar más allá de su portador humano. El usuario, en esta obra, está limitado a un papel de espectador en la batalla por el sentido, en un ecosistema de palabras que compulsivamente, tras cada choque, genera nuevos sentidos.

Nuevos sentidos, generados en este caso en una forma no deseada, resultan como consecuencia de los procesos de traducción. Para la tarea del traductor, las enormes diferencias entre las estructuras de los distintos lenguajes plantean un problema que además se ve agravado por la aparición constante de nuevas lenguas: las informáticas en cada uno de sus nuevos dispositivos, las de las nuevas tribus urbanas y ciberurbanas, las lenguas de ficción, los idiomas transhumanos para comunicarse con otras especies animales, o los diseñados para la comunicación entre máquinas de diferentes “especies”. Lenguajes que, además, crecen a un ritmo mucho mayor al de extinción de las antiguas lenguas.

Antoni Muntadas aborda esta temática en su obra ***On Translation: The Internet Project***, que forma parte de la serie *On Translation* que comenzó en 1994. Para este proyecto web que fuera una coproducción con äda’ web, la Documenta X y el Goethe Institute, Muntadas partió del juego infantil del teléfono descompuesto en el que una frase es transmitida a través de una cadena de personas con las consecuentes transformaciones de sentido. La frase “*Los sistemas de comunicación proveen la posibilidad de desarrollar un mejor entendimiento entre la gente: ¿pero en qué idioma?*” fue traducida por una cadena de 23 traductores de diferentes lenguas. Los resultados pueden verse metaforizados en la imagen de una espiral descendente donde se va deslizando hacia el abismo el sentido de la frase original. Y es que no sólo implicaba una traducción de lenguas humanas (inglés, alemán, ruso, coreano, swahili, japonés o castellano) sino que el propio trabajo de los traductores se veía afectado por las trascodificaciones tecnológicas que estas diferencias implican: diferentes sistemas operativos, distintos mapas de caracteres, diferentes teclados, etc. Pero finalmente lo que vemos es que paralelamente a la pérdida de sentido hay una reposición del mismo por parte de cada lector-traductor. El sentido original lineal, se convierte en una re-significación rizomática, fértil e impredecible.

Estas re-significaciones pueden producirse en otro tipo de código, el genético. Código a imagen del cual edificamos todos nuestros lenguajes y en el que los errores de traducción nos enfrentan a un nuevo concepto: el de mutación. Algo a medio camino entre la entropía y la evolución, entre el azar y la necesidad.

Trabajando en esta dirección Eduardo Kac concibe su obra ***Genesis***. Citando al artista: “El elemento clave de este trabajo es un “gen artístico”; es decir, un gen sintético que inventé y que no existe en la naturaleza. Este gen fue creado traduciendo una frase del libro bíblico del *Génesis* en código Morse, y convirtiendo el código Morse en una base de pares de ADN siguiendo un principio de conversión especialmente desarrollado para este trabajo. El texto dice: “*Que el hombre tenga dominio sobre los peces del mar, sobre los pájaros del aire y sobre todo ser viviente en esta tierra.*”

La exhibición permitió que los participantes tanto locales como remotos (vía web) monitorearan la evolución del trabajo. La muestra consistió en una placa Petri con la bacteria, una microcámara de video flexible, una caja de luz ultra violeta, y un microscopio iluminador. Este armado se conectó a un proyector de video y a una red de dos computadoras. Una computadora trabajó como un servidor web (transmitiendo imagen y audio en vivo) y respondía a los pedidos remotos de activar la luz ultra violeta. El impacto de energía de la luz ultra violeta sobre la bacteria es tal que interrumpe la secuencia del ADN acelerando el ritmo de mutación. Al final de la puesta, la frase bíblica alterada fue decodificada y vuelta a leer en inglés, ofreciendo revelaciones del proceso de comunicación interbacterial transgenético: “LET AAN HAVE DOMINION OVER THE FISH OF THE SEA AND OVER THE FOWL OF THE AIR AND OVER EVERY LIVING THING THAT IOVES UA EON THE EARTH.” Sumado al ruido introducido a partes del texto, el procesamiento de la información a través de la mutación de la bacteria reemplazó MAN por AAN (que sugiere un nombre femenino) y agregó la palabra EON (que significa, en inglés, “un largo período indefinido de tiempo”) antes de THE EARTH.

La tecnología en este caso ¿agrega transparencia u opacidad? ¿Revela o vela? Ya sean genes o memes, la mutación en el campo de batalla del código parece surgir como una pulsión de ruido, para evitar el silencio, la extinción, la muerte.

Frente a la incursión del discurso artístico en el discurso de la ciencia o en sistemas de codificación duros, Iván Abreu parece abordar este cruce en sentido contrario y nos presenta a las ideas como procesos inevitables, cerrados, programados. **ASML** (Art Statement Markup Language) se articula como un híbrido entre software art y documentación de discursos curatoriales. Partiendo de lenguajes de programación que hacen uso de etiquetas, Abreu desarrolla un software para facilitar el análisis y la comprensión de estos textos críticos sobre el arte por parte de la computadora. Selecciona textos de teóricos como Cuahutémoc

Medina, Osvaldo Sánchez o Priamo Lozada, para luego incorporarlos a su programa y etiquetar los distintos fragmentos que los componen. En *ASML*, estos textos codificados en diagramas de flujo, generan nuevas gramáticas que subvierten la relación entre obra y análisis, autor y crítico: la obra como herramienta de análisis del sistema del que forma parte.

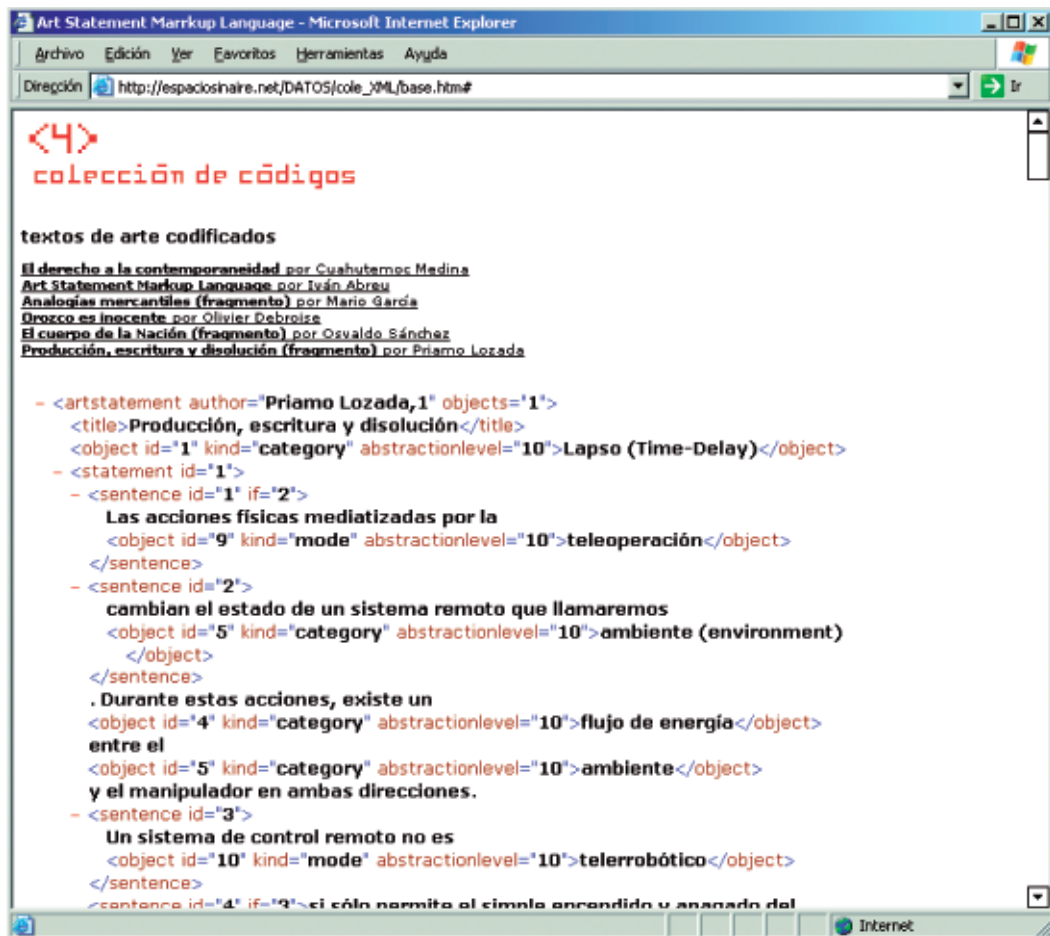
Los códigos cerrados, enlatados y aparentemente inviolables, son a su vez desafiantes blancos de actos de sabotaje. Como el que realiza Joan Leandre en su trabajo *RetroYou R/C*, al intervenir el programa de un videojuego de carreras de automóviles, modificando entre otros parámetros, el de la fuerza de gravedad. A pesar de estas variaciones, el juego es aún reconocible pero la interacción del usuario se halla drásticamente limitada. La experiencia de “realidad” virtual se trastoca en una experiencia meramente digital. Demás está decir que en el mundo digital no hay tal fuerza de gravedad, no hay arriba ni abajo, y si algo ha aportado al mundo “real” es precisamente poner en crisis estas diferencias jerárquicas. Como el automóvil del videojuego en un ambiente ingrávito, vuela por los aires la “simulación” de realidad, así como la inviolabilidad del código cerrado.

La ingravidez de lo digital conduce a la desorientación. O mejor dicho, a nuevas formas de orientación: una navegación sin brújula y sin rutas prefijadas. En su serie de poemas virtuales, Ladislao Pablo Gyori aprovecha las peculiaridades del espacio digital para invitar al lector a recorrer sus arquitecturas textuales, que no sólo rompen la linealidad de las frases sino también la estructura de las palabras que la componen. Invitando a una navegación subatómica en el nivel del signo, como en sus trabajos *VPoem 12* y *VPoem 13*, desarrollados para entornos de VRML o como en su video *VPoem 14*, en el que las mínimas unidades de sentido dentro de las palabras se recombinan, chocan y se entrecruzan para generar nuevos significados. El sentido queda a la deriva, pero se re-construye en cada colisión.

Una colisión peculiar es la que nos propone Antonioni en su película *Blow Up*. Un azaroso encuentro en un parque, un supuesto crimen y una única prueba, perdida entre los imprecisos granos de una fotografía. Puntos blancos y negros que conforman el preámbulo de lo que será la imagen binaria, la imagen digital. En su proyecto *Il**Cod_up*, Giselle Beiguelman nos recuerda que las imágenes digitales son producto del lenguaje. De un lenguaje estrictamente programado. Partiendo de la película de Antonioni, la artista

experimenta con los diferentes parámetros que “describen” la imagen digital, el píxel, la descomposición del color entre el rojo, el verde y el azul, o el sistema de barrido de las pantallas, alterándolos radicalmente. Como el fotógrafo de *Blow Up*, nos encontramos finalmente con que las evidencias documentales no parecen dar cuenta de ninguna realidad.

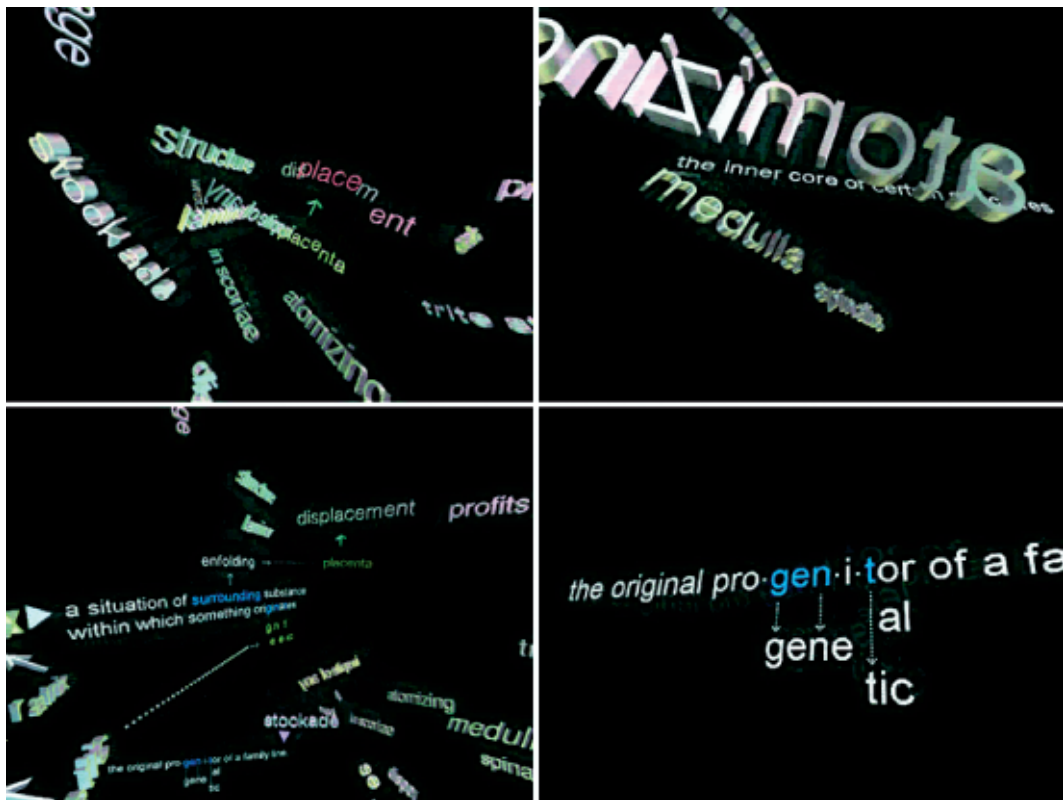
Algo que difícilmente puede asociarse a lo digital es el vestigio del paso del tiempo. Esa es su cualidad más abyecta: lo digital no envejece. Es invariante. Siempre igual a sí mismo. No hay virados al sepia, no se decoloran sus “páginas” ni se degradan los originales de copia en copia. Sin embargo, en su obra *Degenerativa*, Eugenio Tisselli nos enfrenta a una entropía de lo digital en la que un texto, publicado en una página web, es modificado aleatoriamente con cada visita de un lector. Involuntariamente, el visitante va variando los signos que componen el texto y también los que le dan formato a la página. Tisselli nos da cuenta de que no hay miradas objetivas ni presencias invisibles. Cada lector deja su huella y cada lectura modifica el texto. Huellas del paso del tiempo que parecen revertir la asepsia de lo digital y nos permiten presenciar otra derrota de la tecnología como máquina de comunicación: es nuevamente el ruido el que se ha apoderado del sentido.



ASML
 Iván Abreu
 2003
<http://www.espaciosinaire.net/>



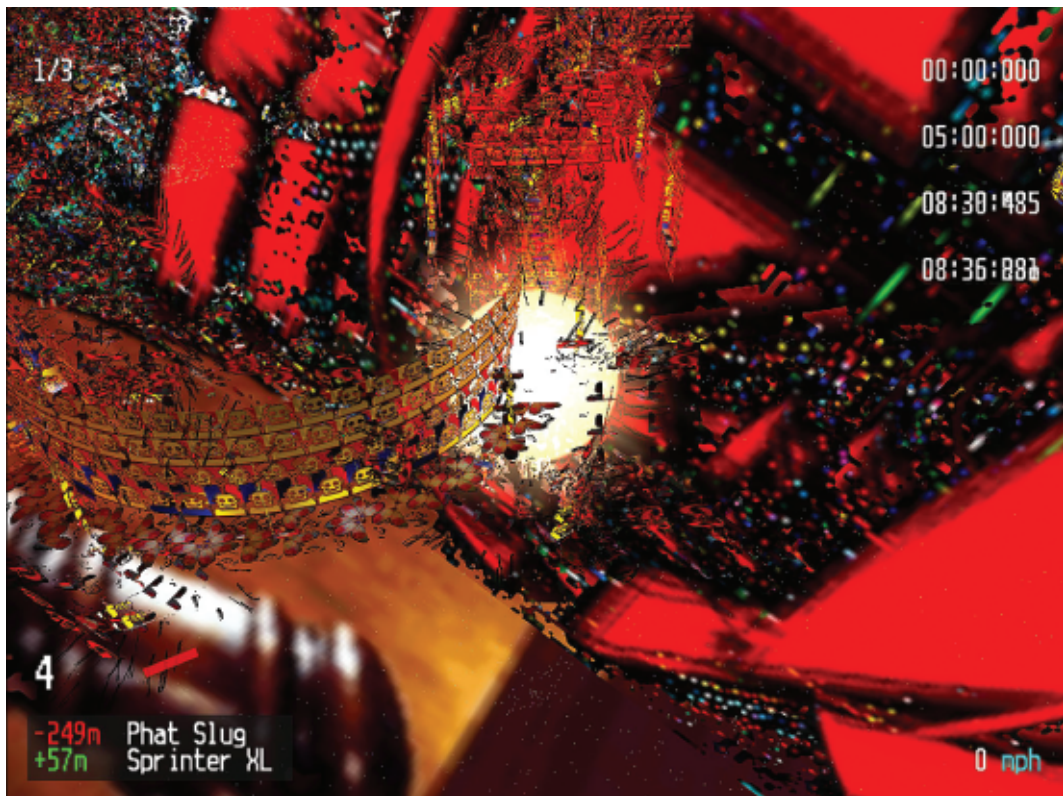
/**Code_up
 Giselle Beiguelman
 2004
http://container.zkm.de/code_up/



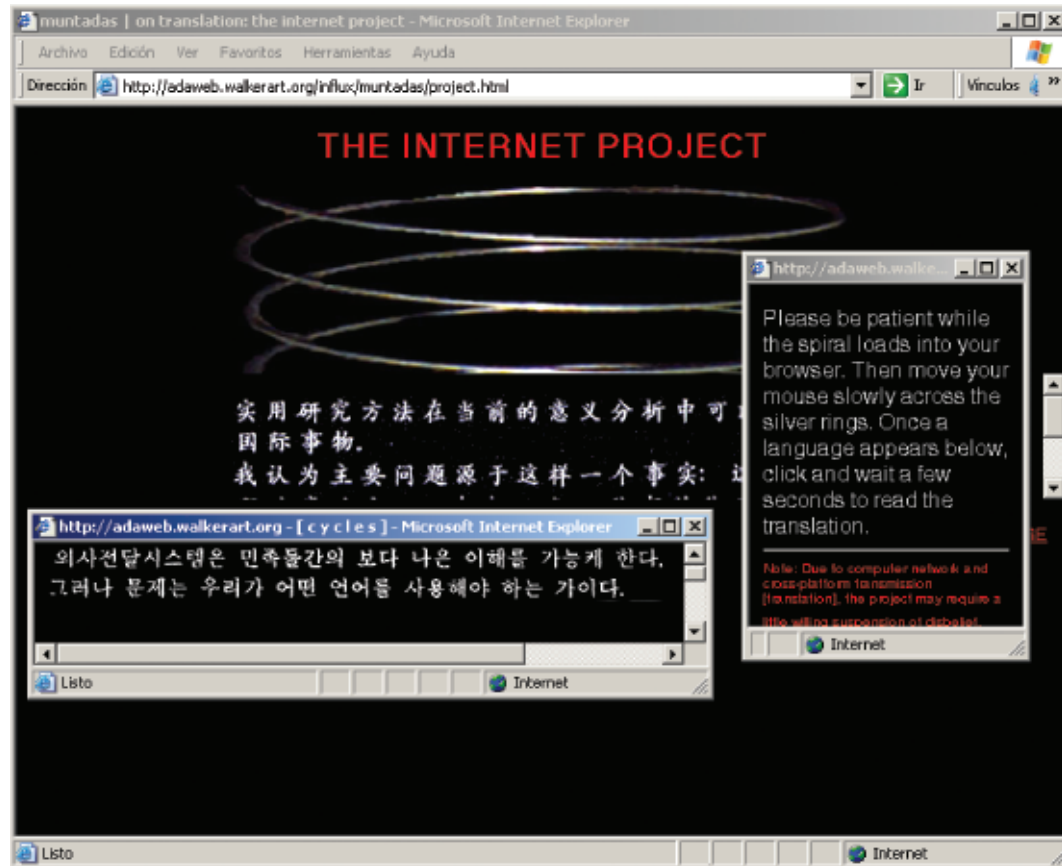
VPOem 14
Ladislao Pablo Györi
1996
<http://www.cceba.org.ar/virtual/tpl/muestra-02/V/poem14.htm>



Genesis
Eduardo Kac
1999
<http://www.ekac.org/geninfo2.html>



RetroYou R/C
Joan Leandre
2001
http://www.retroyou.org/retroyou_RC_full_radioControl/rc100/rc100/retroYou_RC.htm



On Translation: The Internet Project
Antoni Muntadas
1997
<http://adaweb.walkerart.org/influx/muntadas/project.html>

Suspensión amodal
Rafael Lozano-Hemmer
 2003

FMOL (Faust Music On Line)
Sergi Jordá
 1997

Luciérnaga sonora
Julia Masverná
 2004

<voodoochild>
Christian Oyarzún
 2005

Absbytes
Carlos Trilnick
 2006

OP_ERA: a journey
Daniela Kutschat y Rejane Cantoni
 2003

CALEIDOSCOPIOS

KALEIDOSCOPIO proviene de las palabras KALOS- bello, EIDOS-forma y SCOPEO-observar, es decir, significa “instrumento para observar formas hermosas”. Ahora bien... ¿podemos hablar de meras formas hermosas? Recordemos la respuesta que daba Marcel Duchamp en una entrevista que le hiciera Pierre Cabanne en la que le preguntaba por el origen de su actitud antirretiniana: “Es causada por la excesiva importancia atribuida a la retina. Desde Courbet se cree que la pintura se dirige a la retina; eso ha sido un error que ha cometido todo el mundo. ¡El escalofrío retiniano! Antes, la pintura tenía otras funciones, podía ser religiosa, filosófica, moral... Si bien yo tuve la posibilidad de tomar una actitud antirretiniana, eso desgraciadamente no cambió mucho; todo nuestro siglo (el XX) es completamente retiniano, salvo por los surrealistas y de todas formas no fueron demasiado lejos.”

El escalofrío retiniano. Tomando en cuenta sus producciones e investigaciones ópticas como los *Rotoreliefs* o las “precision optics”, esta aseveración se presenta como una falsa antinomia. Es que Duchamp habla como artista, no como público. No se refiere a la contemplación de la obra creada, sino a la mirada del artista a la hora de crear. Su actitud antirretiniana es simplemente una negación a la representación mimética y al virtuosismo esteticista que esta implica. No se trata de pintar lo que se ve sino lo que se piensa y, en este sentido, sus obras evidencian un plan racional y matemático que subyace detrás del resultado visual, a la vez que se plantean como máquinas de sentido que deben ser decodificadas. Algo que resulta muy familiar en el terreno de las producciones digitales. El conjunto de obras seleccionadas para esta muestra tienen en común, por un lado esta construcción racional y por otro, un resultado visual o sonoro cercano a postulados tanto de abstractos como de concretos o cinéticos, y que abordan las nuevas posibilidades de los medios digitales para incluirnos en el entorno no representativo por excelencia: el entorno digital. ¿Qué puede ser más concreto que lo virtual? Y por otro lado: ¿Cómo se trasladan esos postulados al medio digital?

El proyecto *<voodoochild>* de Cristian Oyarzún consiste en una colección de piezas de software entre las que encontramos animaciones, piezas interactivas, generativas, que trabajan sobre distintas aproximaciones

ópticas y cinéticas y que se exhiben tanto en formato web como en presentaciones performáticas. Las citas a los trabajos ópticos de Duchamp, en especial los *Precision Optics*, nos llevan a ver estas experiencias reunidas en <voodoochild> desde las nuevas aproximaciones que nos permite el campo de lo digital: interactividad, feedback, animaciones reactivas a su propio audio o a sonidos que incorpore el usuario. Oyarzún nos plantea un universo puramente digital en el que los algoritmos se convierten en formas visuales puras. Esta relación entre código e imagen nos hace recordar a los juegos de palabras a los que era aficionado Duchamp y al nombre de aquella experiencia fílmica, *Anemic Cinema*, en la que anemic es un anagrama de cinema. En ese film dos niveles de lectura competían, las formas geométricas por un lado y las palabras por otro. Lo que vemos en <voodoochild> es que el nivel de las palabras se esconde de nuestra vista camuflado en figuras geométricas matemáticas que las mismas palabras, convertidas en código, generan.

Esta conversión de lenguajes a formas abstractas puras no miméticas se da también como resultado de una serie de operaciones que conforman la obra ***Suspensión amodal*** de Rafael Lozano-Hemmer. Esta instalación interactiva a gran escala fue diseñada para la inauguración del nuevo centro de arte YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media) en Japón. La instalación permitía a los participantes transformar el firmamento con mensajes cortos enviados por Internet, teléfono celular o terminales locales. Los mensajes se codificaban como secuencias de luz generadas por 20 cañones antiaéreos y permanecían circulando en el cielo hasta que alguien los leyera. Para leer mensajes se podía usar el teléfono móvil o una simulación tridimensional en Internet. Al ser leídos, los mensajes se retiraban del cielo. La pieza estuvo activa del 1 al 24 de noviembre de 2003.

Esta operación en la que la transposición de medios da como resultado una serie de composiciones abstractas en el cielo, reduce a la palabra a su mínima expresión en el entorno digital: sólo ceros y unos iluminando el cielo nocturno en una nube de mensajes vacíos donde, como lo señala el mismo Lozano-Hemmer, “no hay catarsis, no hay narrativa... la pieza se compara mejor con una fuente de agua en una plaza pública que con un show de luces y sonido”. El autor hace referencia también al concepto de integridad tensional (tensegrity) de Richard Buckminster Fuller. La construcción final de *Suspensión amodal*, que se basa en el equilibrio entre tensión y pulsión de sus partes, nos recuerda el concepto

de Fuller, no sólo en su aspecto visual sino por la dinámica de la actividad de los participantes: es que ese equilibrio está sustentado por aquellos que envían el mensaje (si nadie lo hiciera, el cielo quedaría oscuro) y aquellos que leen (si nadie leyera, la nube de luces crecería eternamente). Un caleidoscopio colectivo que se autoorganiza y que no es posible controlar individualmente.

En cuanto a participación colectiva y procesos generativos es particular el caso de ***FMOL (Faust Music On Line)*** de Sergi Jordá. Este trabajo fue una invitación en forma de software, especialmente desarrollado para el espectáculo *Faust v3.0* de la Fura del Baus, para que creadores de todo el mundo pudieran participar a través de Internet en la composición de parte de la banda sonora del espectáculo: breves y numerosos fragmentos (alrededor de 60 temas de 20 segundos cada uno). El software *FMOL*, que una vez bajado de Internet se instala en la computadora del usuario, es una aplicación independiente que combina elevadas prestaciones de síntesis y composición sonoras, con la posibilidad de conexión automática a una base de datos en la que residían todos los temas entregados hasta el momento. Mediante este software, sus usuarios podían no sólo aportar nuevas composiciones, sino también escuchar e incluso ampliar las ya existentes. Cada participante que accedía al servidor con la intención de componer, podía también modificar y enriquecer temas anteriores, con lo que se potenciaba un juego a modo de cadáver exquisito musical, en el que era posible conocer en cada momento a los autores de cualquier tema, y en qué porcentaje se dividirían la autoría en caso de que la pieza en cuestión fuera seleccionada para su uso. De esta forma, una idea o germen musical generado por un autor, podía evolucionar paralelamente en múltiples direcciones, siendo todas ellas igualmente accesibles al estar organizadas en forma de árbol. Como en el caso del caleidoscopio, esta especie de juguete sonoro preprogramado, se enriquecía con la multiplicidad, creando nuevas composiciones con cada movimiento, con cada intercambio.

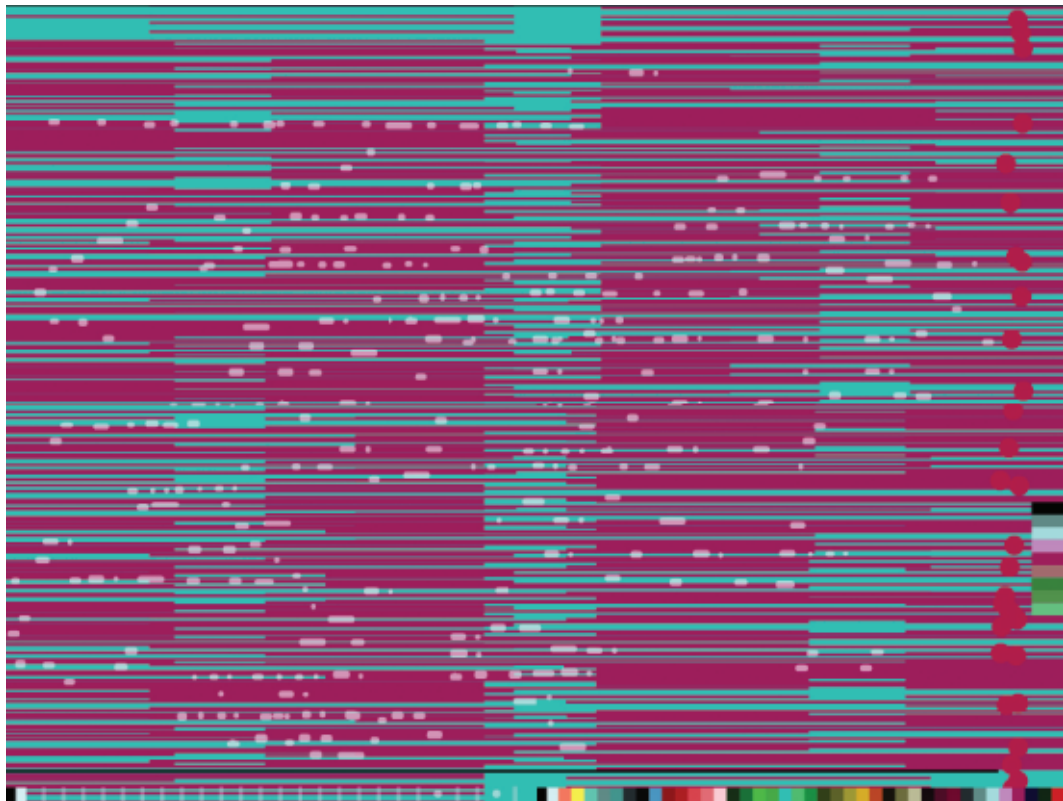
Volviendo al terreno de lo visual pero manteniendo el componente auditivo se encuentra ***Luciérnaga sonora***, una creación grupal interdisciplinaria desarrollada a partir de la idea y dirección de Julia Masvernat. La obra propone experiencias sensoriales manipulando delicadamente luz, forma, color y sonido; todo se modifica con la participación de cada visitante, quien construye y percibe ritmos, espacios y tiempos diferentes. Pliegues, intersticios, desplazamientos, contracciones; un juego efímero de capas entrelazadas. Si bien esta obra guarda estrecha relación con el resto de sus trabajos fuera del campo digital en el que

predomina una particular exploración de lo abstracto, al abordar este nuevo campo, Masvernát aprovecha las posibilidades de lo digital manteniendo los puntos de partida de la abstracción (o quizás sería mejor decir, del arte concreto): el rechazo a lo mimético y la exploración de lo puramente visual con formas y procesos que sitúan a lo matemático dentro del plano de lo sensible.

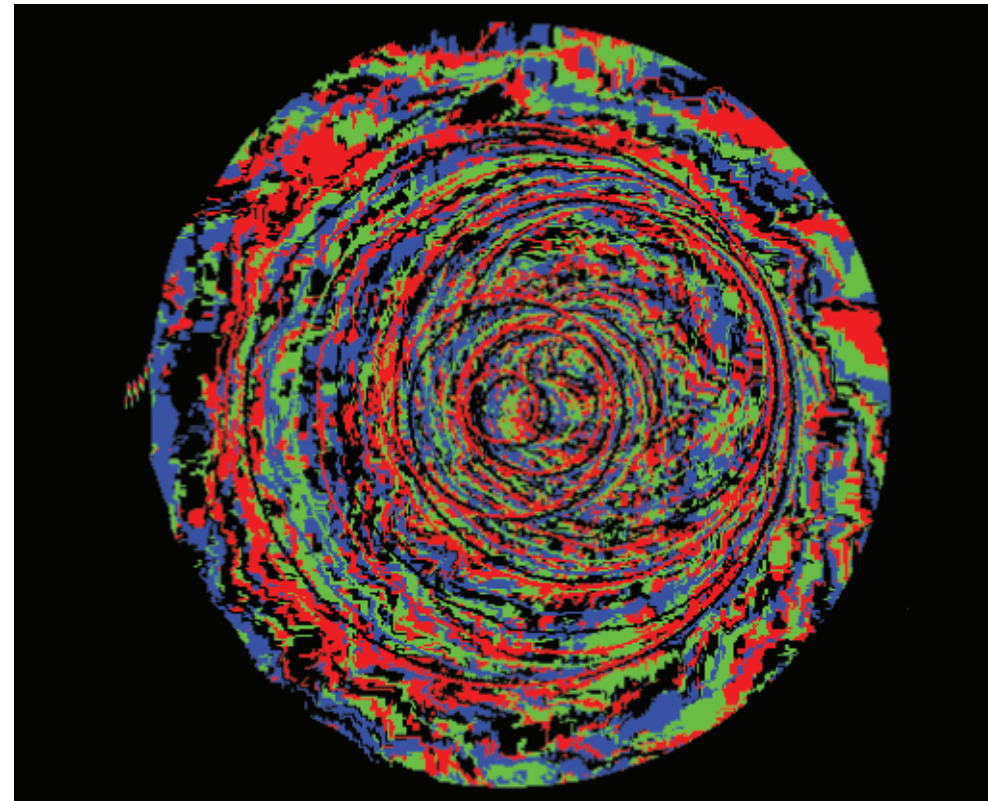
En la misma línea, pero a la manera de los concretistas más extremos, dejando de lado el color y basándose en los impulsos lumínicos básicos, se encuentra el trabajo de Carlos Trilnick, el net-video ***Absbytes***. A modo de homenaje al recientemente desaparecido Nam June Paik, Trilnick remite a la velocidad y la multiplicidad de las que hacía uso el artista coreano, pero lo aborda desde otra perspectiva. En lugar de generar una masa visual abstracta a partir de imágenes figurativas televisivas, Trilnick parte de imágenes sintéticas, puramente abstractas que recuerdan a la simple señal electrónica. En lugar de sentir que imágenes reconocibles se diluyen en un mar caótico de luces y colores, en *Absbytes* nos parece en cambio ver surgir desde el caos del ruido blanco, un universo de formas ordenadas, cambiantes y a la vez efímeras e inabordables como la electricidad misma. Un tubo catódico que nos recuerda al tubo de espejos de un caleidoscopio.

Si en el caso de *Absbytes* la experiencia buscada es únicamente visual, en el caso de ***OP_ERA*** lo que se busca es transformar un universo de formas abstractas en una experiencia inmersiva. En este trabajo conjunto de Daniela Kutschat y Rejane Cantoni, la interacción con el público (ya no espectador) fundamental para la construcción de la obra, no se limita a un uso de determinados dispositivos de navegación, sino que se transforma en un entorno que se debe abordar corporalmente. Y si al mirar de niños un caleidoscopio teníamos la sensación de espiar un universo paralelo, al ingresar al entorno de *OP_ERA* lo que percibiremos es un mundo de abstracciones, una metáfora de la mente, donde nos encontramos inmersos como si pudiéramos ver nuestros propios pensamientos. Perdidos dentro del caleidoscopio, un extraño laberinto de espejos cuyas paredes se caen y se reconstruyen con cada movimiento.

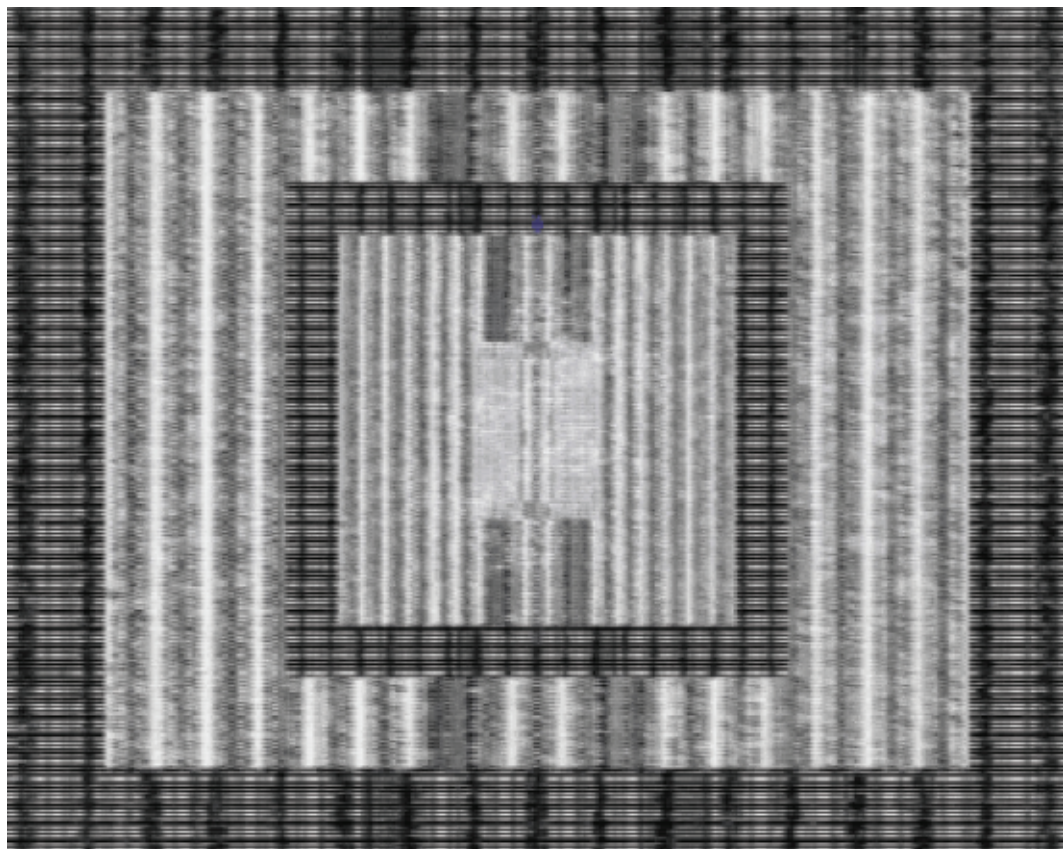




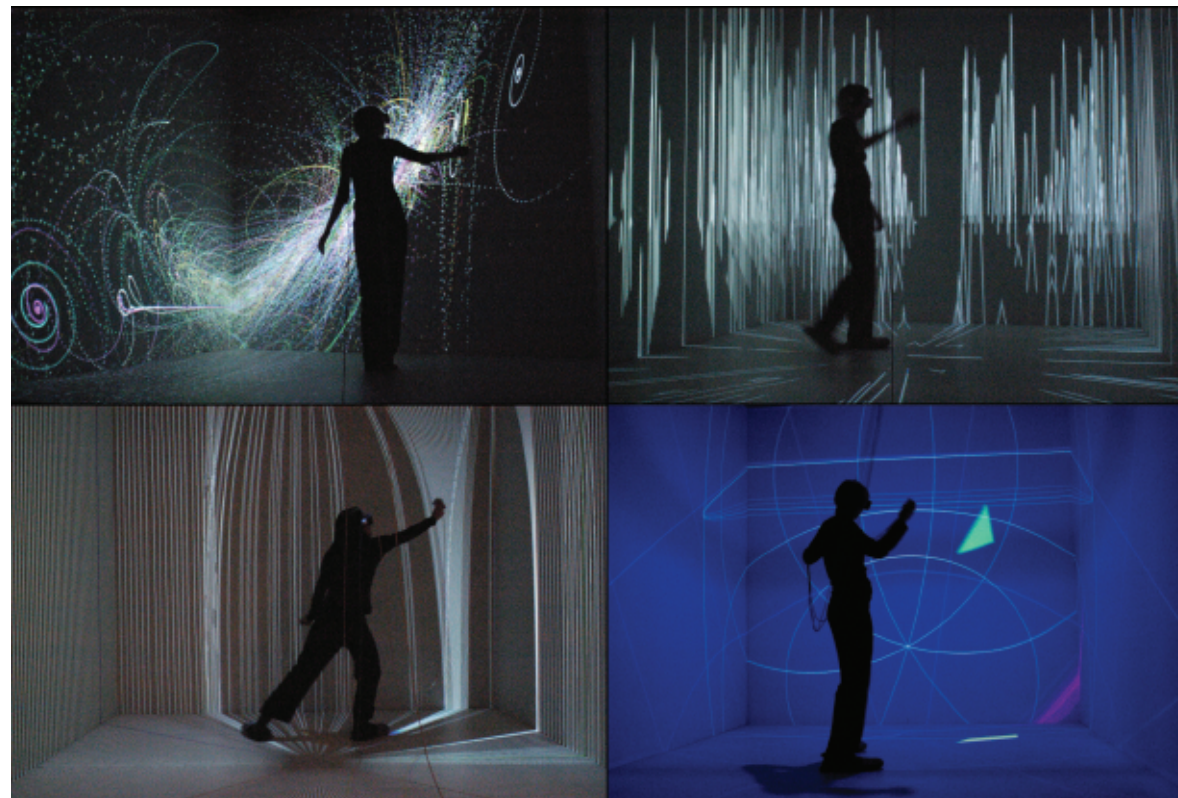
Luciérnaga sonora
 Julia Masverná
 2004
<http://www.cceba.org.ar/cvirtual/tpl/muestra-03/luciernaga.htm>



<voodoochild>
 Christian Oyarzún
 2005
<http://www.error404.cl/voodoochild/>



Absbytes
 Carlos Trilnick
 2006
<http://www.cceba.org.ar/virtual/tpl/muestra-03/06.htm>



OP_ERA: a journey
 Daniela Kutschat y Rejane Cantoni
 2003
<http://www.op-era.com/>

Mejor Vida Corp®
Minerva Cuevas
 1998

Street Access Machine®
Daniel García Andujar
 1997

N.A.C.O. (Net Art Certification Office)
Mario García Torres
 2002

The Chica-Iranian Project, (Orientalism gone wrong in Atzlan)
Guillermo Gómez-Peña y Alí Dadgar
 2004

Art Market Simulator
David Hinojosa Admann
 2004

Subculture_Disco
Antonio Mendoza
 2003

Transfer
Ze dos Bois
 2002

Influenza_Skin
Rafael Marchetti y Raquel Renno
 2004

DE CAMALEONES Y CABALLOS DE TROYA

Ciertos proyectos en la web pueden ser mejor apreciados si los entendemos no como obras cerradas, sino como intervenciones. Se trata por cierto de intervenciones en un nuevo espacio público, Internet, un espacio de intercambio, de reunión, ámbito de transacciones personales o comerciales. Pero como toda intervención en un espacio público, la acción debe camuflarse con el entorno y evitar que se perciba su carácter de proyecto artístico. Es que pareciera ser que en el mismo momento en que aparece la palabra arte, la intervención es desenmascarada y pierde toda peligrosidad. La ficción debe agazaparse, mimetizarse con la realidad para mantener su intensidad y poder subvertirla.

Hay distintas tácticas adoptadas por este tipo de producciones que pueden ser comparadas con los mecanismos de supervivencia de ciertos seres vivos. La capacidad de camuflarse con su entorno por ejemplo, que ha sido la elegida por especies como el camaleón o algunas clases de mariposas o insectos, para no ser percibidos por presas o depredadores. O el caso de ciertas aves cuyo plumaje imita la cabeza de una serpiente, y que se mimetizan con la intención de adquirir, a través del simple cambio de aspecto, los atributos de otras especies más peligrosas. También podemos compararlas con la estratagema de un épico animal de madera: el caballo de Troya. Bien conocido en la red en su versión informática, los troyanos han desplazado en peligrosidad a los virus, debido principalmente a su capacidad de introducirse en nuestros sistemas ocultándose dentro de otros programas. Como los virus o los memes, que se reproducen mediante un portador humano al que utilizan como vehículo, ciertos discursos se mantienen pacientemente agazapados en la sombra para lograr posteriormente su máximo poder de contagio.

En 1996, Daniel García Andujar, con motivo de una exposición en Hamburgo, empieza a desarrollar el proyecto *Technologies To The People* que, hasta ahora, ha presentado tanto en la red, como en CD-Rom y en instalaciones. En este proyecto cuestiona, mediante la ironía y la utilización de estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. En este proyecto, el

artista crea una empresa virtual e inexistente, para la cual elabora una imagen corporativa diseñada al detalle (con sus correspondientes logotipos, videos promocionales y páginas web) que se convierte en una metáfora del uso de las nuevas tecnologías, capaces de hacernos creer que es posible algo que no existe. Uno de los productos de TTTP es **Street Access Machine®**, un dispositivo inalámbrico que permite validar tarjetas de crédito en la calle y que es propuesto para que por ejemplo, los homeless puedan aceptar limosnas aún en el caso de que no se tenga efectivo.

Andujar crea una ficción con el fin de hacernos tomar conciencia de la realidad que nos rodea y del engaño de unas promesas de libre elección que se convierten, irremisiblemente, en nuevas formas de control y desigualdad. Adopta (y pervierte) el discurso de las corporaciones y sus estrategias de difusión, mecanismos que nos recuerdan la gran similitud entre el comportamiento viral de las marcas y los logos en el ecosistema del mercado global y el de los virus (y los memes) en el ciberespacio.

Similar es el caso de Minerva Cuevas con su proyecto **Mejor Vida Corp.** Haciendo uso de todas las herramientas que las tecnologías de la reproducción y distribución de la información ponen a su alcance, esta empresa ha realizado desde 1998 diversas acciones entre las que se cuentan: regalar billetes del metro y sobres con sellos incluidos, ofrecer la posibilidad de imprimirse boletos de lotería, carnets de estudiante para obtener descuentos, e incluso códigos de barras, personalizados según el país del usuario, para rebajar los precios de la comida en los supermercados. Además, MVC ofrece un servicio de cartas de recomendación de galeristas que colaboran con la iniciativa. Según palabras de la artista: “MVC es un proyecto de activismo independiente que utiliza la estructura de la corporación para subvertir sus objetivos y practicar una crítica frontal a la economía de mercado, utilizando los medios de comunicación, llevando a cabo intervenciones públicas de carácter político y ofreciendo al usuario la posibilidad de generar acontecimientos micropolíticos”.

Utilizando las mismas herramientas tecnológicas que han sido desarrolladas para apuntalar el crecimiento de las corporaciones a nivel global, **Mejor Vida Corp** entrega salvoconductos para desarticular este mecanismo a aquellos que han sido relegados al papel de simples consumidores.

Otra empresa con presencia en la web es **Transfer**, creada por el colectivo portugués Zé dos Bois y que se ha constituido como “una agencia de importación legal de ciudadanos estadounidenses interesados

en formas de vida alternativas”. Desde su portada se nos muestra la plaza Martim Moniz donde se simulan una serie de trágicos, pero habituales procedimientos ilegales de inmigración, y donde se proporciona información real sobre los pasos legales que debe seguir un inmigrante en Portugal. Esta página es sólo una parte del proyecto original que se completaba con una instalación titulada *Situación Cero* en el Yerba Buena Center for the Arts de San Francisco en 2001. La instalación invitaba al público a rellenar un formulario donde se exponían todos los mitos y estereotipos de la inmigración y cualquiera que estuviese interesado en emigrar a Portugal podía establecer su primer contacto real con el mercado de empleo de este país. Si bien los contenidos de la página podrían considerarse los de una consultora en aspectos inmigratorios, el lenguaje utilizado nos recuerda al de una oficina de turismo. Con sus paquetes a precios promocionales nos invita a participar de esta nueva práctica masiva en la que el inmigrante, cual camaleón, se disfraza de turista.

Con las atribuciones de una institución fiscalizadora de arte, Mario García Torres nos propone a través de la página de **N.A.C.O. (Net Art Certification Office)**, un servicio gratuito por el cual obtenemos una validación oficial de nuestra propia obra de net art. El criterio de valoración está basado en ciertos estándares que fueron desarrollándose tanto en diversos foros de cultura digital como en otras obras que abordaron esta temática como por ejemplo, *Introduction to Net.Art (1994-1999)*, de Natalie Bookchin y Alexei Shulguin.

En *N.A.C.O.* Mario García Torres nos enfrenta a la paradoja de una obra de net art que juzga a otras obras y para lograrlo debió adoptar ciertas tácticas de camuflaje para resaltar su imagen institucional, tanto en el diseño de la página web como en sus intervenciones a través de las distintas listas de correo ligadas al circuito del net art. En el seno de estas listas la obra generó acalorados debates que, si bien se centraron acerca de los criterios de valoración y de autoridad, lo que realmente demostraron es cómo seguía vigente el formato de “obra” por encima del de proceso (algo tanto más acorde a un medio como el de Internet). Siguiendo con el juego que propone García Torres, finalmente podríamos preguntarnos si *N.A.C.O.* cumple o no con los requisitos que ella misma propone y si logrará su propia certificación.

Dentro de las propuestas artísticas acerca del circuito del arte, se encuentra el sitio de David Hinojosa Admann, **Art Market Simulator**, que utiliza muchos de los elementos característicos de los mercados bursátiles para crear una simulación del mercado del arte, en la que cualquier persona puede participar

para experimentar la emoción de especular con la obra de un artista. Cada usuario registrado puede contribuir con su puntuación a una clasificación pública sobre el prestigio de museos, galerías, comisarios y críticos de arte. El desarrollo del mercado del arte depende del punto de vista e intereses de un selecto grupo de personas e instituciones. Los factores que definen el posicionamiento de un artista en el mercado, nacen de la demanda provocada por la venta, el precio de su obra, la crítica y los lugares donde se expone. *Art Market Simulator* es una propuesta de deconstrucción de este modelo, donde la obra y el artista se comportan como un negocio, simulando el mercado bursátil. El público puede participar de este sistema transaccional, a través de este website, en el que se subastan las acciones y se deja el precio a la libre oferta y demanda. Tanto la demanda de obra como la demanda de acciones se afectan mutuamente en su valor, pudiendo cualquier persona influir en la especulación del valor del artista y de su obra, a través de un proceso de subasta.

Finalmente, la obra, ironiza sobre el comportamiento viral de los nombres de los artistas (las “marcas”) y su lucha por sobrevivir mediante estrategias ligadas al *branding*, dentro del competitivo ecosistema del arte.

Si anteriormente habíamos visto diferentes casos de intervenciones en el espacio público de Internet, *Influenza_Skin* logra intervenir nuestro propio Desktop. A manera de browser invisible nos ofrece links que se entrelazan con los de los íconos de nuestra propia computadora; este trabajo de Raquel Renno y Rafael Marchetti, propone una reflexión sobre el límite de la “obra” artística, a la vez que sobre los modelos de navegación, de autoría y de presentación. La acción de salirse del “marco” repite la actitud de las vanguardias en señalar el valor del proceso, de la intencionalidad del artista, por sobre el fetiche del soporte. La consecuente contaminación por otro lado, se da no solo formalmente, en ese revoltijo de íconos propios y ajenos, sino que lo que principalmente se contamina es nuestra idea de navegabilidad y de usabilidad y nos empuja hacia un concepto ya no de tránsito hacia un sitio previsto, sino al de deriva.

Resaltar la significativa capacidad de mimesis de Guillermo Gómez Peña resulta innecesario si tomamos en cuenta su destacada trayectoria en performance. La Pocha Nostra, fundada por Gomez Peña, Roberto Sifuentes y Nola Mariano en 1993 en California, ha realizado presentaciones performáticas a gran escala en las que incluyen formatos multimedia, DVDs, instalaciones. Pero por sobre todo, es una plataforma de trabajo participativo. Según sus propias palabras “Bien pensado, la Pocha Nostra es un caballo de Troya: dos o tres artistas pueden ser invitados por una gran institución, y entonces nosotros llevamos diez

o veinte y los involucramos a todos en el proceso. La Pocha Nostra es una “maquiladora” virtual que produce metáforas, símbolos, imágenes y palabras “a estrenar” para explicar las nuevas complejidades de nuestros tiempos. El neologismo en splanglish “Pocha Nostra” se traduce tanto como “nuestras impurezas” como “el cartel de los bastardos de la cultura”. Amamos esa ambigüedad. Revela una actitud ante el arte y la sociedad. “Cross-racial, poly-gendered, experi-mental, y qué?”.

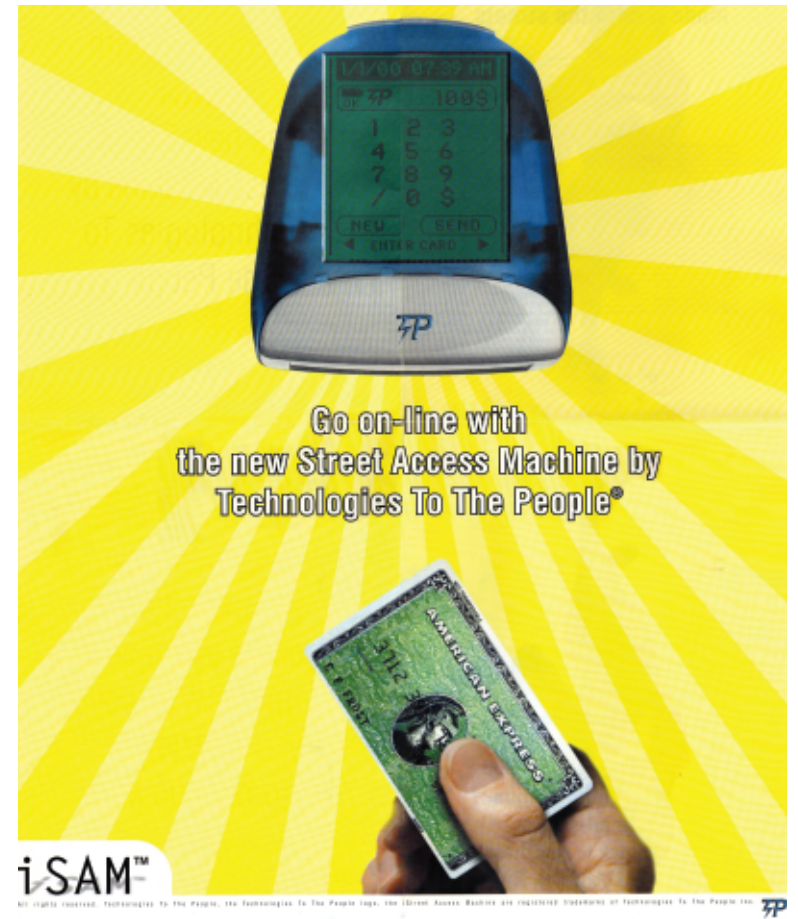
En *The Chica-Iranian Project, (Orientalism gone wrong in Atzlan)*, Guillermo Gómez Peña y Alí Dadgar nos proponen un test para evaluar nuestra capacidad de distinguir diferentes etnias. En septiembre de 2004 artistas chicanos e iraníes intercambiaron identidades frente a la cámara y se retrataron manteniendo y alterando los diferentes estereotipos hollywoodenses o los de la prensa actual como el “terrorista” de Medio Oriente o el “pandillero” latino. Desde el sitio web se invita al visitante a hacer las correspondencias entre las fotografías y los nombres de los personajes. Finalmente se nos pregunta: “En la era post 9/11 ¿Puede EEUU diferenciar entre un chicano y un iraní? ¿Entre un latino y alguien de Medio Oriente?” En este caso se alude al mimetismo pero atacando directamente el concepto que lo genera: al ojo que vigila no le importa tanto diferenciar si es chicano o iraní, lo que verdaderamente le importa es que es un “otro”.

Otro artista de origen latino viviendo en EEUU es Antonio Mendoza. Sus trabajos reunidos en el sitio *Subculture* nos presentan un vertiginoso metacollage de imágenes y sonidos en el que se mezclan casi obscenamente íconos políticos, corporativos, pornográficos, religiosos, marginales, terroristas. Mendoza nos presenta una instantánea contemporánea con el efecto narcótico de lo digital y su principal principio activo: la velocidad. Y con la misma rapidez con la que se suceden y superponen las ventanas del browser en *Subculture*, nos vemos sometidos a experimentar los extremos: el confort y la alineación, el control y el descontrol, las bases de datos y el overflow.

En *Subculture* no hay una navegación segura. Ni siquiera podemos usar la palabra navegar: en todo caso se parece más a caminar sobre un campo minado.

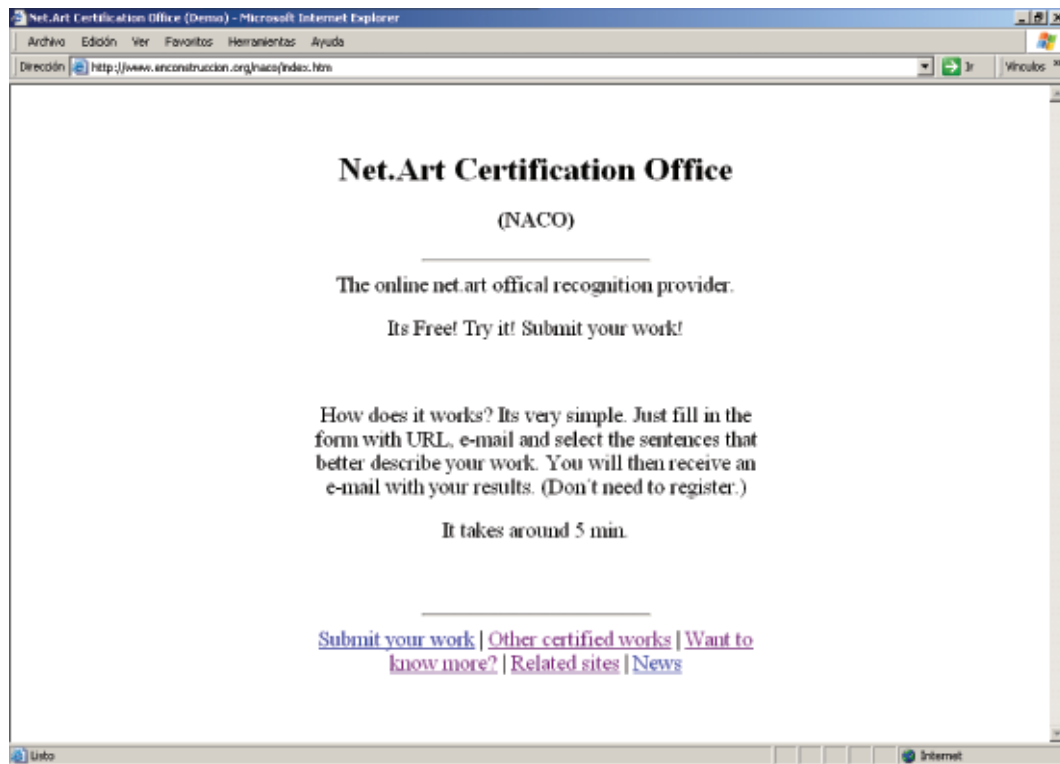
Si pensamos en las páginas como pieles (lo visible) la táctica elegida por Antonio Mendoza parece ser la de un frenético cambio de piel. Si el camaleón nos confunde en su ubicación modificando el color de su piel, lo que ocurre en *Subculture* es que no podemos atraparlo, no porque su piel sea similar al entorno, sino porque siempre vemos una piel diferente. Esta muda nos hipnotiza creando al mismo tiempo un efecto de atracción y repulsión. Oculto como un escorpión entre las piedras y listo para descargar su veneno.

**NUESTRO COMPROMISO
LOS MEJORES PRECIOS**
www.irational.org/mvc/barcode2.html



Mejor Vida Corp®
Minerva Cuevas
1998
<http://irational.org/mvc/espanol.html>

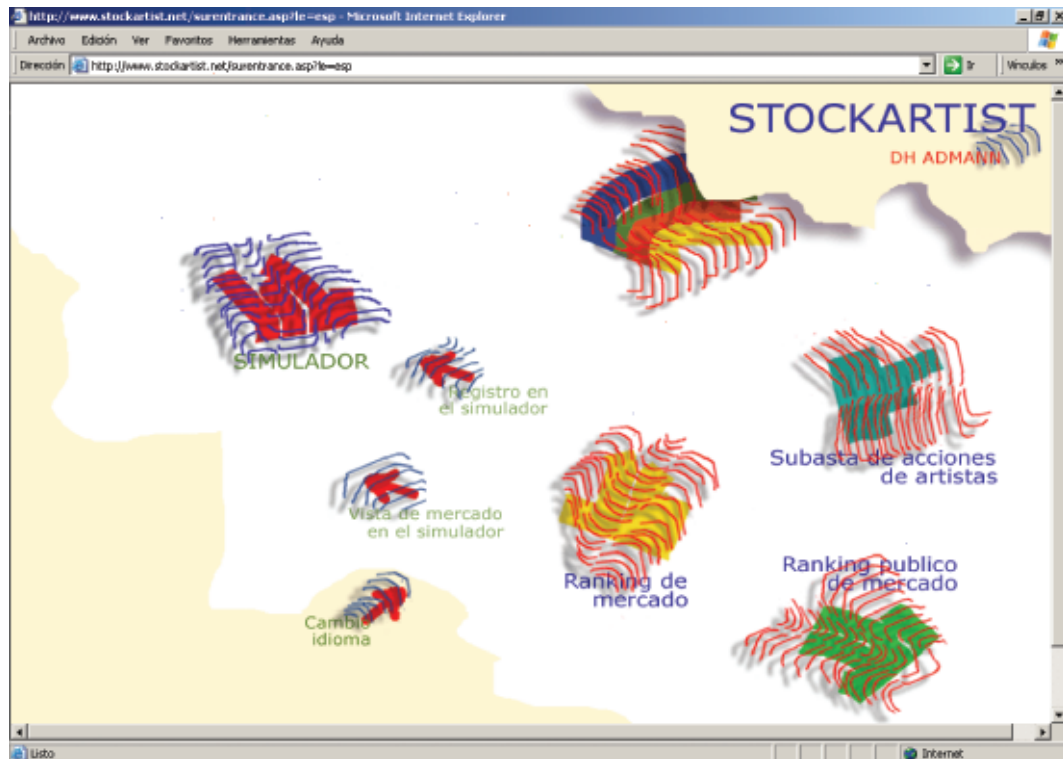
Street Access Machine®
Daniel García Andujar
1997
<http://www.irational.org/http/TTTP/TTTP.html>



N.A.C.O. (Net Art Certification Office)
Mario García Torres
2002
<http://www.enconstruccion.org/naco/index.htm>



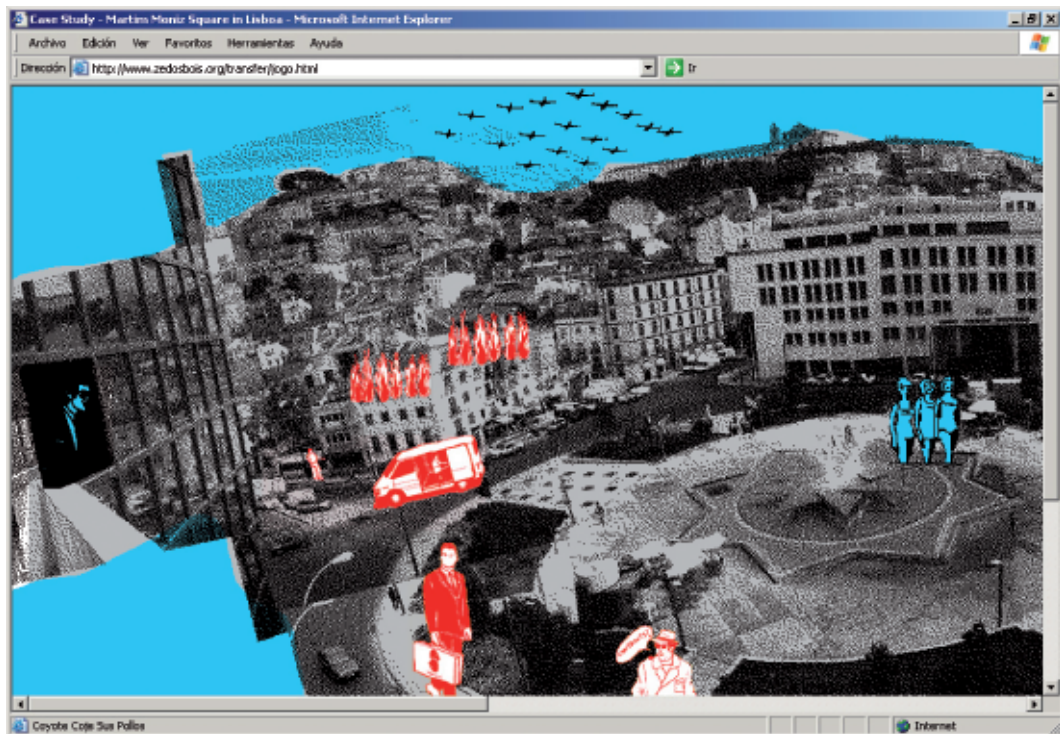
The Chica-Iranian Project, (Orientalism gone wrong in Atzlan)
Guillermo Gómez-Peña y Ali Dadgar
2004
http://www.pochanostra.com/#Scene_14



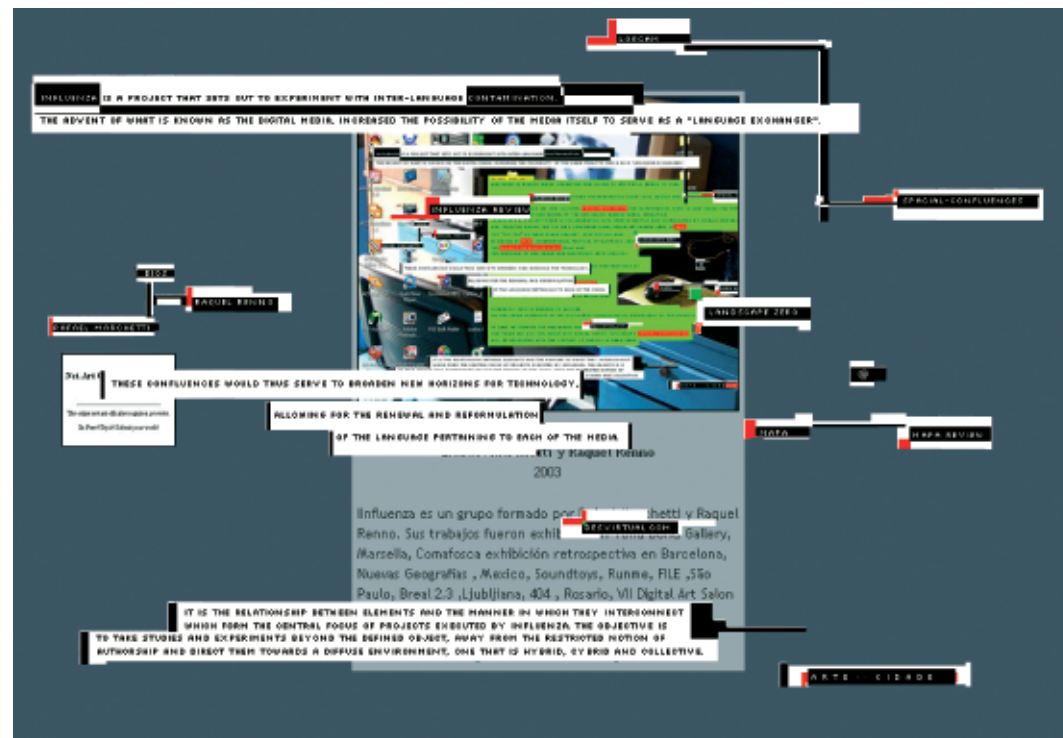
Art Market Simulator
David Hinojosa Admann
2004
<http://www.stockartist.net/>



Subculture_Disco
Antonio Mendoza
2003
<http://www.subculture.com/>



Transfer
Ze dos Bois
2002
<http://www.zedosbois.org/transfer/index.html>



Influenza_Skin
Rafael Marchetti y Raquel Renno
2004
<http://www.influenza.etc.br/influe.html>

Afalud
Marcelí Antúnez
2002

Cyberdance
Ricardo Barreto y Paula Perissinotto
1999

Wordtoys
Belén Gache
2006

Tomb Gallery
Daniel García
2001

Soundtoys #1 / #2 / #3 & #4
Jorge Haro y Brian Mackern
2002

Vi Video
Fernando Llanos
2005

7 sabores
Iván Lozano
2003

Noproject
Mashica
2002

ROBOT LUDENS

“Shall we play a game?”
Joshua, en War Games

La máquina es ahora capaz de jugar y a través del juego, aprender. Y es capaz de tomar sus propias decisiones. Al menos esto es lo que nos adelantaba la película *War Games* en la que Joshua, la computadora que controlaba la maquinaria bélica nuclear de una de las superpotencias, descubre que a veces la única movida que nos asegura ganar el juego es no jugar. La capacidad de jugar es quizás lo que definitivamente nos diferencie a los humanos del resto de las especies. En 1938 Johannes Huizinga publicaba *Homo Ludens*. Al comienzo, el autor dice: *“Cuando se vio claro que la designación de homo sapiens no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en su ingenuo optimismo, se le adjuntó la de homo faber. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de faber”*. Aplicando esto a la evolución de las máquinas, robot sapiens, robot faber... ¿no estaremos ahora ante la aparición de un nuevo estadio de máquinas lúdicas?

Pero de ser así, ¿significará esto un nuevo escalón para las máquinas o para el ser humano? La simbiosis creciente entre hombre y máquina es la que, en todo caso, ha llevado a que los dispositivos tecnológicos se humanicen y logren adoptar en el futuro, no sólo nuestro razonamiento sino nuestras dudas, temores, sueños y pesadillas. Y por supuesto, nuestra natural predisposición al juego. Recientemente se difundía la noticia de un experimento científico en el cual un hombre logró mover con su pensamiento, a través de un chip conectado a su cerebro, distintos dispositivos electrónicos. Entre las proezas que se enumeraban figuraban la de mover a un robot... y jugar al Pong.

Las actuales condiciones entre juego y tecnología, se presentan como un escenario muy atractivo para la producción artística. Aunque el arte, invadiendo el terreno del juego, actúa como la poesía subvirtiendo

al lenguaje. Generando juegos sin reglas, juguetes paradójicos, puzzles sin solución que nos recuerdan a los koans, pequeñas historias con forma de adivinanza que usaban los maestros Zen para enseñar a sus alumnos. Según esta filosofía, no se puede enseñar con palabras lo que es el Zen, por lo que será el alumno quien deberá aprender por sí solo. Estos juguetes lingüísticos nos atraen sobre todo porque tenemos la intuición de que ya sabemos la respuesta. Pero sin embargo, al tenerlo en nuestras manos, al manipularlo en nuestra mente como si fuera un cubo mágico sin memoria, veremos que tras cada movimiento todo se altera y que la solución está cada vez más lejos. Perdidos en un laberinto de posibilidades y combinaciones, terminaremos viendo lo que hasta hace poco era familiar y cotidiano desde una perspectiva nueva. Algo muy cercano a ciertas estrategias del arte.

Avatares, héroes fantásticos, aventuras gráficas, juguetes virtuales, puzzles, tableros, sonajeros, son algunos de los ejemplos que encontraremos en esta selección de trabajos que, como en un koan, pondrán en duda si somos las piezas o los jugadores.

¿Quién mueve a quién? En la obra **Afalud**, Marcell Antúnez nos presenta al personaje de su performance *Afasia* en versión interactiva. Afasia, término que significa alteración del lenguaje hablado o escrito producida por una lesión en el cerebro, es el título que resume la singular interpretación que Antúnez hace de *La Odisea* de Homero. El argumento de este mito fundador es adaptado a un conjunto de imágenes y sonidos que Marcell controla a través de su dreskeleton, en un conjunto de situaciones no verbales que provocan una narración discontinua y chocante. El verso original es sustituido por un amplio dispositivo interactivo que ubica al espectador, frente a, por ejemplo, una psicodélica isla de los lotófagos, una Circe en clave de dibujos animados o las sirenas consumando un rito orgiástico. La metamorfosis de la performance *Afasia* al juego *Afalud* (Afasia / Lúdica) comprime la complejidad del espectáculo al entorno que propician las interfaces habituales de un videojuego: pantalla, altavoces, teclado y mouse. Este tránsito ha obligado a dar mayor importancia a Antugroc, el protagonista del juego, y aumentar la relación lúdica con el usuario. Antugroc, un Ulises robótico, actor y a la vez espectador de su propio destino que es manipulado no ya por los dioses sino por el público, emprende una aventura siempre cambiante y se transforma, de personaje homérico, en avatar digital.

Otro personaje cuya popularidad es bastante más reciente que la de Ulises, es el que utiliza Daniel García en su obra **Tomb Gallery**. Lara Croft, quien es quizás la primera modelo 3D que ha logrado competir con las de carne y hueso, es la protagonista del juego Tomb Raider, en el que la aventura se mezcla con el desciframiento de secretos y la búsqueda de tesoros arqueológicos ocultos. García utilizó el Tomb Raider Level Editor para diseñar los diferentes espacios así como el guión del juego, aunque respetando el clima general de la serie Tomb Raider. García convierte a esta aristócrata excéntrica y cazadora de tesoros en un avatar, a través del cual el público deberá recorrer y desentrañar una muestra de pinturas del propio García, que está montada en las recámaras del edificio en donde transcurre el juego. A la manera de un artista squater, apropiándose de un espacio para realizar eventos culturales, García convierte este edificio abandonado en una galería de arte, la *Tomb Gallery* (Galería de la tumba) al mismo tiempo que declara la muerte de la pintura y nos propone hacer nuestro propio desciframiento en un recorrido a través de los oscuros laberintos del arte.

Siguiendo con la estrategia de la intervención y de los recorridos como derivas lúdicas, Fernando Llanos realiza su proyecto **Vi Video**, videointervenciones móviles en contextos urbanos específicos. Vistiendo un arnés especialmente diseñado en el que ubica una cámara de video, un proyector, una laptop, y demás accesorios electrónicos, Llanos se convierte en *Videoman* y comienza su recorrido por diferentes espacios públicos. Aeropuertos, monumentos, camiones de carga, e incluso museos, se convertirán en blancos a ser transformados por sus rayos de luz. Mediante la acción de registro, mezcla y proyección de imágenes que se superponen sobre la textura visual urbana y los transeúntes, logra convertir este graffiti electrónico en una superposición de capas de sentido y de percepciones visuales. Videoman, paseante activo con superpoderes electrónicos, mezcla de ekeko, enmascarado de lucha libre, y vendedor ambulante, cual superhéroe popular, hace de la calle su “arena” y de la imagen su arma.

En su trabajo **7 sabores**, siguiendo con el tema de los devaluados superhéroes populares latinoamericanos, Iván Lozano construye algunos nuevos, *Combimen*, *Lucha King's*, *Insert Coin* o *Virtual Vedette*, basándose en estereotipos locales. El nombre de la obra, *7 sabores*, proviene de un plato de comida que se expende de manera informal; consiste en la colorida mezcla de varios potajes criollos limeños que crean así un abanico de colores, olores y sabores. Con cierta estética de videogame mezclado con kitsch

digital, Lozano utiliza estos iconos de consumo popular para introducirnos de un modo subrepticio a un mundo de marginación, convierte mediante tácticas de seducción, el rechazo en curiosidad. Esta “rica combinación” de antihéroes que nos propone Lozano, nos la presenta empaquetada en forma de un videogame, que bien podría ser ofrecido para su venta callejera por alguno de sus personajes, reciclando en forma lúdica elementos cotidianos, colores y sabores, miserias, sueños y desvelos.

Otra combinación de piezas que conforman un kit lúdico es la que vemos en la obra **Wordtoys** de Belén Gache, quien nos propone el ejercicio de la lectura como tarea de desciframiento a la vez que como juguete narrativo. El proyecto *Wordtoys* reúne una serie de trabajos de hipertexto, poesía electrónica, y audiovisual que ha realizado desde 1996 hasta el presente. Enmarcados en el contexto de la net poesía, con raíces en las vanguardias históricas que enfatizaban la materialidad de los signos, estos trabajos están contruidos a partir de estrategias de aleatoriedad, permutabilidad, proceso, juego y reescritura. Esta especie de analogía digital de un libro, un libro juguete, nos permite acceder a piezas como el *Procesador de textos Rimbaudeano* que produce vocales de colores siguiendo el poema “Voyelles” de Rimbaud: “A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu: voyelles...”; o *Biblioteca*, que invita al visitante a redactar reseñas de libros de los cuales la única referencia son las tapas, y parece invertir la lógica del libro haciendo participar al lector convertido en autor. En la pieza *Escribe tu propio Quijote*, Gache profundiza este concepto y nos recuerda que en su *Quijote*, Cervantes narrador nos cuenta que él no es el autor de la obra, sino que ha encontrado un manuscrito escrito en árabe, firmado por un tal Cide Hamete Benengeli en un mercado de Toledo, y que en 1944, por su parte, Jorge Luis Borges escribe *Pierre Menard, autor del Quijote*, en el que Menard, un escritor simbolista francés de segunda línea, intenta reescribir el texto original del *Quijote*. Gache nos propone escribir nuestro propio Quijote a través de una consola de procesador de textos en el que por más que intentemos otra cosa y que apelemos a toda nuestra imaginación, no podremos escribir mas que el texto original de Cervantes.

En el caso de *El idioma de los pájaros*, nos presenta una serie de aves autómatas recitando con voces sintéticas poemas sobre pájaros de autores célebres. Estos pájaros convertidos en máquinas-poetas han sido programados para re-citar palabras. Gache nos recuerda “¿Acaso las palabras no son siempre ajenas?”

De los autómatas poetas pasamos, en la obra **Cyberdance**, a los autómatas danzantes. Este trabajo de Ricardo Barreto y Paula Perissinotto nos propone una danza partida fragmentada e imposible, en un

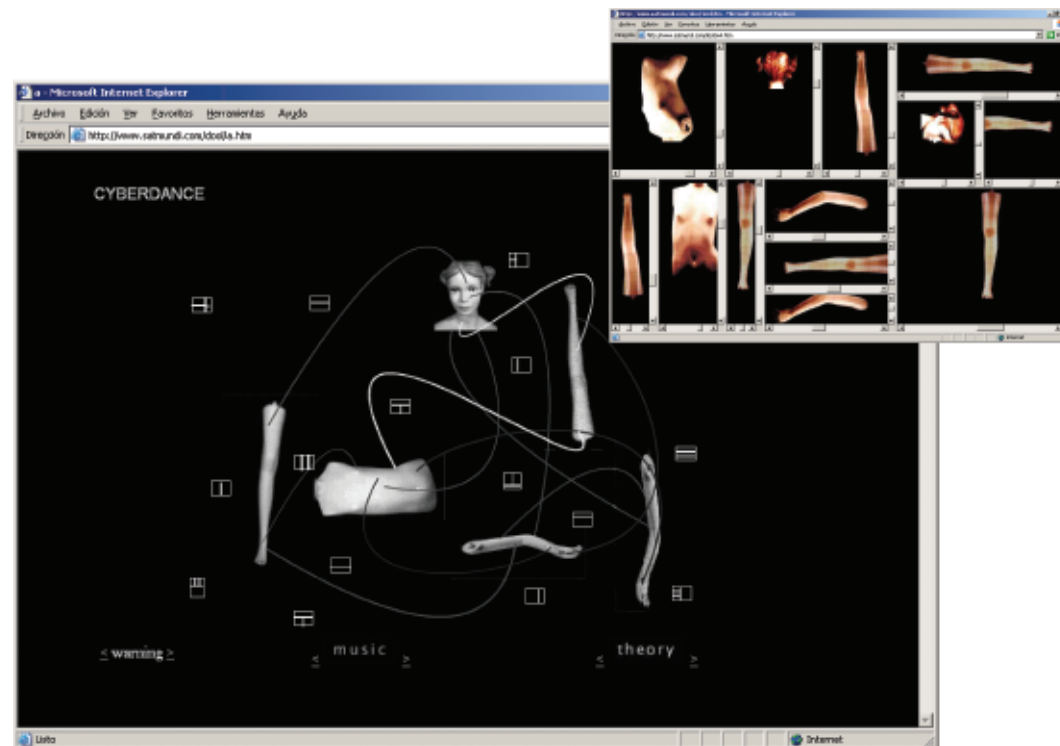
espacio dividido y al mismo tiempo multiplicado. *Cyberdance* consiste en la combinación y re-combinación de los elementos que representan las diferentes partes del cuerpo humano. Un maniquí fue fotografiado como modelo en distintas posiciones y luego estas imágenes convertidas en animaciones que permiten al usuario combinar unas con otras, y también relacionarlas con las distintas nomenclaturas de la danza, los nombres de las posturas y las posiciones de ballet clásico. En una página dividida en marcos que contiene fragmentos del maniquí, podemos ver girar su cabeza, piernas, torso y brazos, a la vez que nos permite volver a subdividir con sucesivos clicks cada marco componiendo una muñeca aberrante cuyos fragmentos danzan en forma independiente y por otro lado, silenciosa. No hay música ni ritmo, del mismo modo que no hay espacio. Es una danza digital, una danza en la que el tiempo y el espacio han sido convertidos en tablero.

Este modo de concebir espacio y tiempo como tablero, se repite en los **soundtoys** que han producido en forma conjunta Jorge Haro y Brian Mackern. Los soundtoys, son desarrollos interactivos ejecutables o vía web que permiten al usuario generar, mezclar y recombinar sonidos y elementos visuales. Estos sonajeros o juguetes sonoros virtuales, son también juguetes de experimentación y descubrimiento. Experimentación de un sonido espacializado digitalmente o mejor dicho, de un espacio reducido a coordenadas. Como niños descubriendo el mundo de lo sonoro y al mismo tiempo nuestras capacidades perceptivas y motrices, nos dejamos llevar en esta deriva de sentido, en este deambular combinatorio en el que se hace presente el juego como negación de la narración, aun cuando percibamos que por detrás, hay un texto, el texto de su programación.

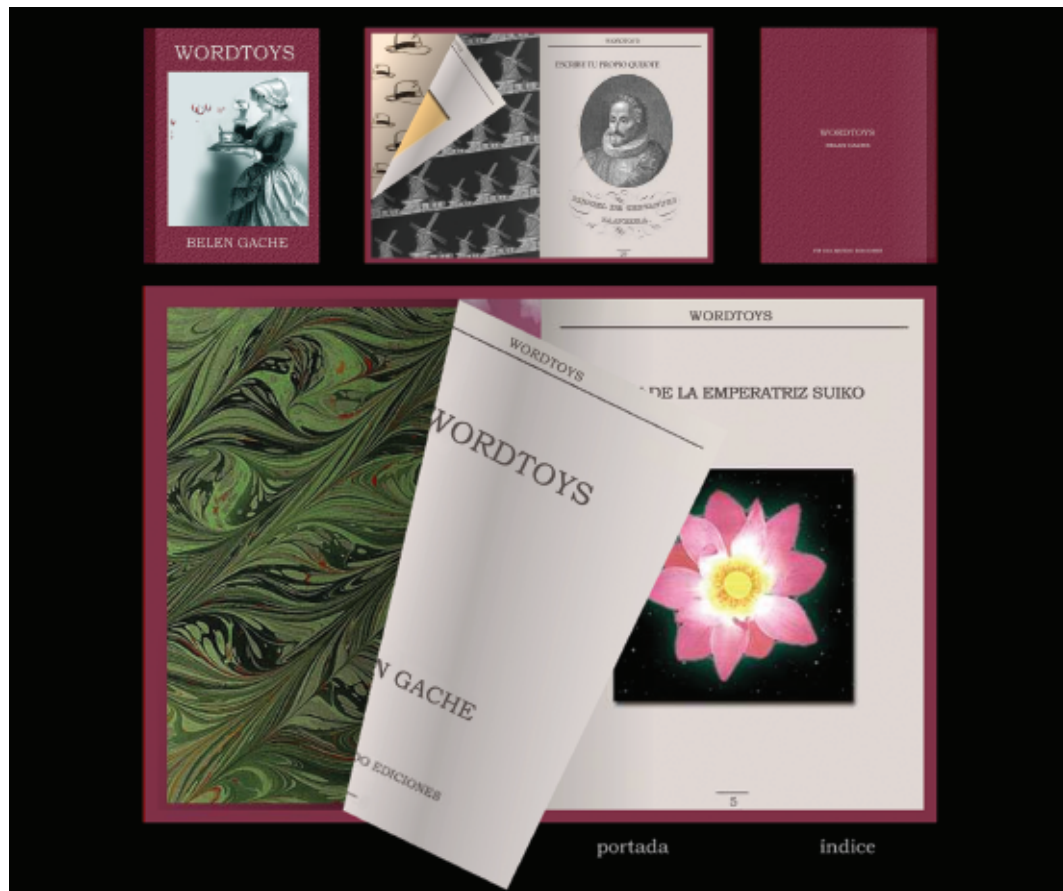
En la serie de trabajos reunidos con el título de **Noproject**, Mashica parece querer prescindir también de la narración pero manteniendo el esquema de un juego cuyas reglas, por lo inusuales, no acabamos de entender hasta que nos encontramos jugándolo. La trilogía comenzada con *Nowork*, una máquina para olvidar los recuerdos desagradables, siguió con *Nowash*, una lavadora de imágenes para limpiar significados confusos, y luego con el atípico juego multiusuario on line *Nocamping*. Una suerte de batalla campal interactiva en la que no hay ganadores ni perdedores, y en la que todo se reduce a experimentar la lucha por el terreno, o mejor, por la organización del mismo. Elidiendo el objetivo principal de los juegos de tablero (ganar), lo que se pone de relieve es el simple factor de jugar. Nos descubrimos dentro de una máquina lúdica cuya finalidad olvidamos, cuyas reglas se nos presentan como confusas y cambiantes y en la cual estamos inmersos. Casi una metáfora de nuestra propia presencia en la tierra.



Afalud
Marcelí Antúnez
 2002
<http://www.marceliantunez.com/newsite/afalud/index.html>



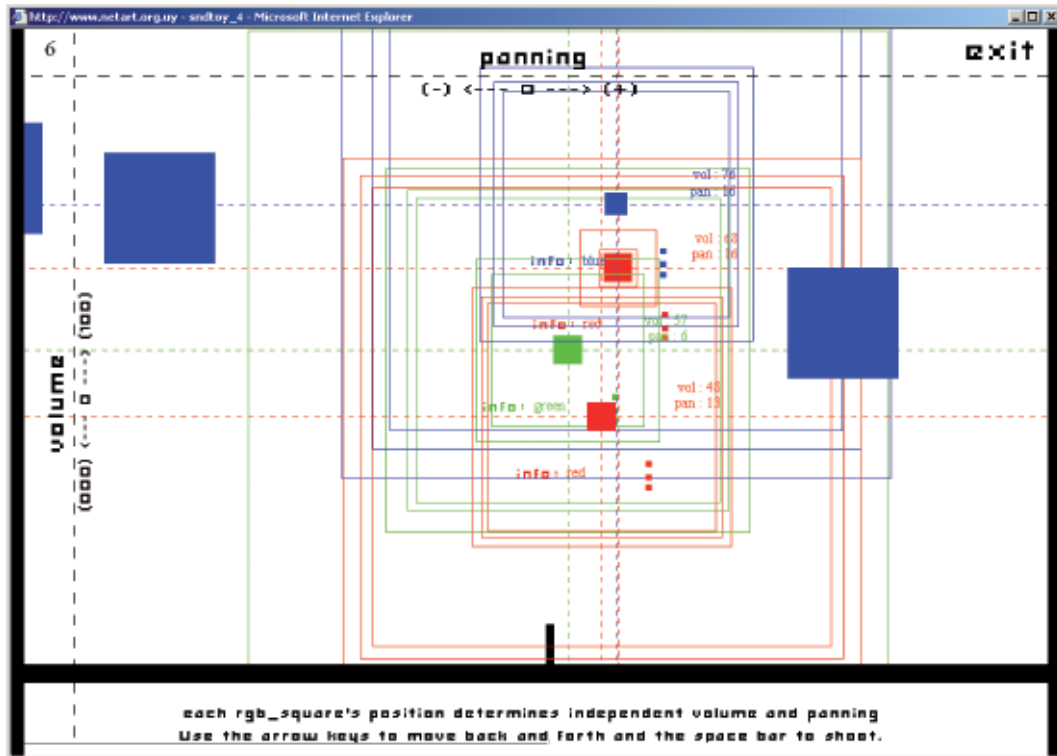
Cyberdance
Ricardo Barreto y Paula Perissinotto
 1999
<http://www.satmundi.com/dool/a.htm>



Wordtoys
 Belén Gache
 2006
<http://www.wordtoys.com.ar>



Tomb Gallery
 Daniel García
 2001
 CDROM



Soundtoys #1 / #2 / #3 & #4
 Jorge Haro y Brian Mackern
 2002
<http://www.netart.org.uy/haro/flash6.html>

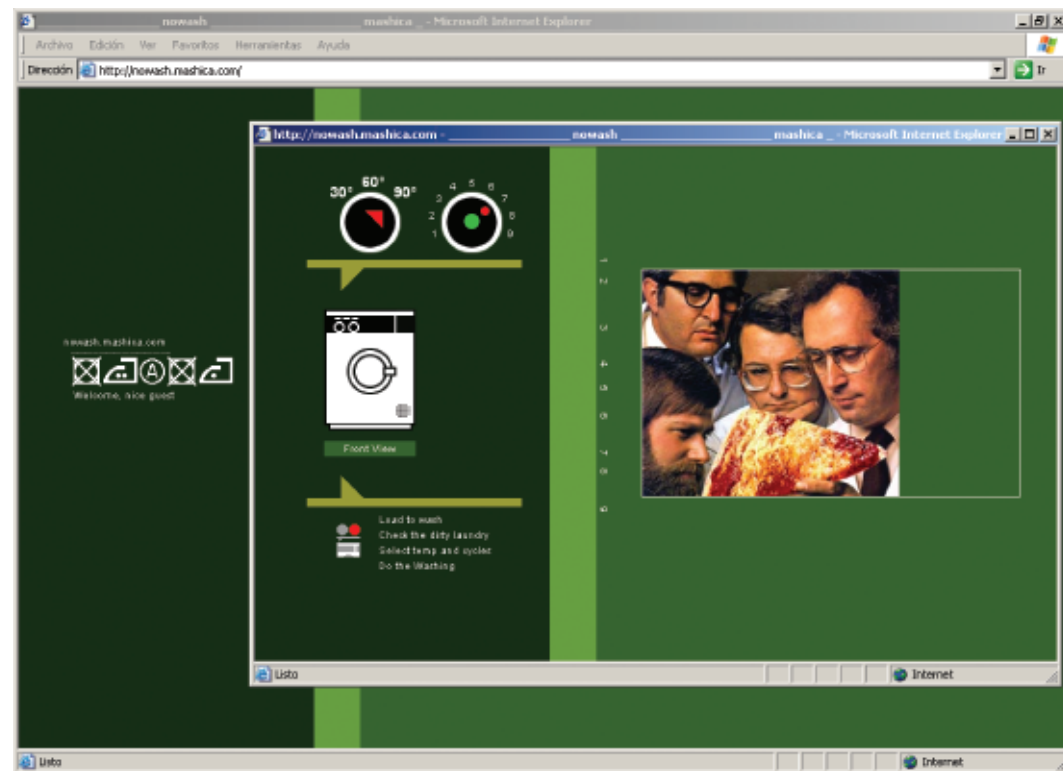


Vi Video
 Fernando Llanos
 2005

http://www.fllanos.com/vi_video/index.html



7 sabores
Iván Lozano
2003
<http://www.7sabores.com/>



Noproject
Mashica
2002
<http://www.mashica.com/no/>

<i>Borderhack</i> 2000	
<i>Burn Station</i> (<i>Estación Copiadora Ambulante</i>) Platoniq 2005	
<i>Constitución</i> Taller d'Intangibles (Jaume Ferrer y David Gómez) 2004	
<i>e-valencia.org</i> Proyecto iniciado por Daniel García Andujar 2001	
<i>Fadaiat, libertad de movimiento - libertad de conocimiento</i> 2004	
<i>Infomera</i> Varios artistas. Propuesta de Arcángel Constantini 2002	
<i>Medellín WIFI</i> Proyecto colaborativo pro-redes sin cables 2003	
<i>Re:combo</i> Colectivo de artistas 2002	
<i>Red Libre Red Visible</i> Clara Boj y Diego Díaz 2004	

NET(ART)WORKING

Selección de proyectos, eventos e iniciativas de Net Art

Podemos definir “networking” como la acción de promover la creación de redes y sacar provecho de las herramientas de comunicación bidireccional que las nuevas tecnologías nos ofrecen. Partiendo de esta perspectiva, vemos que no todo el net art se ubicaría en esta categoría, sino sólo aquellas propuestas en las que el arte deja de ser un “objeto (aún siendo virtual) hecho por artistas”, para ser una plataforma, un entorno, una máquina de sentido cuyas piezas se van acoplando constantemente en función de la participación que éstas generen.

En algunos de estos casos, el artista intenta desaparecer, hacerse invisible tras un “colectivo”. En otros casos ni siquiera esto resulta relevante ya que el artista adopta el rol de promotor, de alguien que pone en escena un argumento del que nadie conoce su final y ni aún su próxima escena. En algunos casos, este desplazamiento del artista parecería estar ligado a aquella idea de Beuys de que “cada hombre es un artista”, en tanto que se pretende una participación activa y decidida y la transformación del usuario en “networker”.

Esta selección de iniciativas las vemos en un momento en que parece conformarse una nueva Internet. De una web 1.0, de contenidos estáticos y cerrados, estamos pasando a lo que Dale Dougherty denominara la web 2.0, en la que el uso de los weblogs, los rss, los wikis, ha ido jerarquizando la interacción y creación de redes sociales por sobre la mera publicación de contenidos para un consumo pasivo. Bajo este nuevo paradigma de red, cabe preguntarse si no estaremos ante la aparición de un nuevo modelo de net art, el net art 2.0

A las redes virtuales las preceden y le dan sentido las redes físicas. No hace falta aclarar que la mayor interactividad se da en un “gathering”, en un encuentro físico entre personas que comparten puntos de vista similares. Pero lo que agrega mayor alcance geográfico y mayor velocidad es el encuentro virtual que posibilitan las nuevas tecnologías. Tal el caso de ***Borderhack***, cuyos orígenes debemos rastrearlos en

la iniciativa de diversos artistas que vivían muy lejos geográficamente de Tijuana y muy lejos entre sí, pero que se contactaron compartiendo intereses a través de redes virtuales, como por ejemplo la de Nettime. Fue en Europa donde en 1997 durante la Documenta X de Kassel, se creó un festival a modo de campamento que se llamó “kein mensch ist illegal” (nadie es ilegal), donde activistas y artistas manifestaron su descontento contra el trato a los emigrantes “ilegales” en la frontera Alemania/Polonia. Tres años después, este festival-campamento-medialab se trasladó hacia la ciudad de Tijuana donde tomó el nombre de *Borderhack!*, con la intención no de disolver la frontera, sino de hacerle un “reverse engineering”, comprender su estructura y descubrir su funcionamiento.

Durante tres días se montó un campamento donde se realizaron diversas actividades como conferencias, talleres, exposiciones fotográficas, de arte digital e interactivo, proyecciones de documentales y películas, así como un área de cómputo donde, por medio de la red, el festival estuvo en contacto con el resto del mundo transmitiendo algunas de las actividades y colocando información diaria en la página del evento, así como dando acceso gratuito de servicios de larga distancia e Internet a migrantes que querían comunicarse con sus familias.

El festival generó gran preocupación en aquellas entidades encargadas de controlar la frontera a quienes podemos imaginar haciéndose muy extrañas preguntas: un muro no puede detener lo virtual, pero... ¿puede lo virtual derribar el muro? ¿Existe la posibilidad de que alguien logre hackear la frontera? ¿Y qué demonios significa eso, después de todo?

Del proyecto de hackear la frontera, vayamos a otro proyecto, el de construir un puente virtual sobre el Estrecho de Gibraltar: **Fadaiat**, que en árabe, significa satélite, trasbordador espacial y también, antena parabólica, icono de identificación del inmigrante, convertida en herramienta de comunicación bidireccional. Este evento que, en su primera edición tuvo lugar el 22 y 23 de junio de 2004 simultáneamente en un castillo histórico en Tarifa (Andalucía), situado en el Estrecho de Gibraltar, y en Tánger (Marruecos) fue promovido por colectivos y personas que trabajan en los ámbitos del arte, multimedia, medios independientes, comunicación y movimientos sociales de base para fomentar la creatividad, el pensamiento y la acción en torno a las ideas de libertad del conocimiento y libertad de movimiento en el contexto de la reciente historia geopolítica de la zona. Se dispuso una red de streams en directo de audio y video, producidos

desde Tarifa, Tánger y otras partes del mundo, para construir un puente virtual sobre el Estrecho, documentando los eventos que ocurrieron entre los dos lugares.

Este puente virtual entre nodos libres, promoviendo la libertad de información pero también la de movimiento, puede pensarse como un caso de arquitectura virtual, una de posibles nuevas arquitecturas del siglo XXI.

Otro ejemplo de nueva arquitectura, en este caso arquitectura social, lo representa **e-valencia.org**, un foro público, abierto, sin restricciones, jerarquías, ni presiones desde los estamentos de poder, a través del cual la comunidad artística y cultural valenciana articula una propia organización de sus intereses. *e-valencia.org*, inicialmente un proyecto artístico de Daniel García Andújar presentado en 2001 dentro de su muestra, *The Power of Security* y concebida como una revista y un archivo de noticias culturales en el ámbito valenciano, logra trascender esa instancia y se constituye en un muy concurrido espacio de libre acceso en el que cualquiera puede comunicar sus opiniones públicamente y sin mediaciones, creándose así un espacio para el debate, difusión y discusión de la política cultural valenciana, en Internet. De esta forma, por ejemplo, se denunciaron las paradojas del Encuentro Mundial de las Artes y la Bienal de Valencia, y se organizó la oposición al cierre del Centre del Carme mientras se denunciaba el deterioro de la programación del IVAM.

Esta herramienta de discusión de la cultura y de las decisiones de las instituciones públicas en el ámbito local, se termina posteriormente reproduciendo, como lo haría un ente vivo, desde el networking local al global, y se crean los sitios *e-barcelona*, *e-norte*, *e-seoul*.

En todos los casos vemos el uso de la red, de la web 2.0 como medio y a la vez como sistema, como paradigma de convivencia y de contrato social. Toda red necesita sus protocolos de comunicación. Toda sociedad, su constitución. ¿La sociedad en la era de Internet no se merece un protocolo editable, consensuado en tiempo real? Esto parece haber pensado el Taller d'Intangibles que convirtió la constitución española en un Wiki, una página web que cualquiera puede editar desde su navegador, volcando los títulos y artículos de la constitución de 1978. En el tiempo en que **Constitución** estuvo funcionando (actualmente el wiki está deshabilitado), se podía acceder al índice, elegir el artículo que se deseara modificar, luego “editar” y cambiar lo que se quisiera. Cada artículo tenía además una página de discusión para fomentar el debate.

Podríamos preguntarnos y analizar por qué se terminó el proyecto de la wiki constitución. Es que si bien este formato ha sido una herramienta que ha generado importantes y, hoy en día, indispensables fuentes de información consensuada, como por ejemplo la que ofrece la Wikipedia, debemos recordar que también se han producido allí feroces batallas virtuales como la ocurrida con respecto a la página correspondiente a George W. Bush durante la invasión a Iraq, y que obligó a cerrar definitivamente el libre acceso para su edición. La red se nos presenta como un espacio de libre tránsito e intercambio virtual, pero también como espacio de disputas, como un escenario efímero de discusiones, construcciones, luchas y consagraciones. Donde se han producido, desde aquella renombrada primera guerra de hackers en 1991 (The Great Hacker War) previa a la www y con tecnologías ya obsoletas, cientos de batallas y ataques virtuales de los cuales la única huella hoy rastreable, es cierta reseña de algún cibercronista bélico.

Dentro del campo del net art y cercano a estas luchas digitales encontramos el proyecto *infomera.net*, nombre que surgió de las palabras información y efímera, y que consistió en una serie de acciones performáticas en las que a lo largo de siete encuentros, a manera de un mano a mano mediático, sin reglas y en tiempo real, dos artistas en red durante cuarenta y ocho horas, modificaban libremente el contenido de la página, cuya composición y destino era una incógnita constante y cada instante único e irrepetible. El público no sólo pudo seguir lo que ocurría en los eventos, sino que podía ser partícipe de la transformación del sitio, ya que el nombre de usuario (infra01) y la contraseña (b0207) eran de carácter público. El proyecto, en el que participaron catorce artistas de diversos países y bajo la coordinación de Arcángel Constantini, fue presentado dentro de las actividades del Museo Tamayo.

Las luchas de *Infomera* no perseguían la destrucción del rival (a diferencia de las batallas de hackers EEUU vs. China, 2001 o Chile vs. Perú, 2005), sino cierto exhibicionismo en la destreza en el uso del software aplicado al absurdo. Pero estos luchadores, en lugar de una combinación de llaves y patadas, dominaban un abanico de trucos baratos en javascript; en lugar de disfraces y maquillaje, hacían uso de una batería de gráficos recuperados del caché del navegador o de un CD de clipart; en lugar de trofeos de guerra, aspiraban al honor eterno de ingresar al hall de la fama de los net campeones del wild wild web.

Siguiendo la lógica del remix pero focalizado en la construcción de un entorno de uso común, de una plataforma de intercambio paralela y alternativa al concepto de Copyright, se encuentra la iniciativa de **Re:combo**, uno de los pioneros en cuestionar el tema de la autoría en medios digitales. Según sus propias palabras: “*Re:combo* es más que una banda pop, un ensayo teórico sobre la autoría y la propiedad intelectual en el siglo XXI hecho para bailar”. Un colectivo de músicos, artistas plásticos, ingenieros de software, DJs, profesores y académicos, que trabajan en proyectos de arte digital y música de una forma descentralizada y colaborativa. El grupo se desenvuelve en ciudades como Recife, João Pessoa, Salvador, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, San Pablo y Caruaru, ofreciendo su propio material para que éste sea reutilizado y recibiendo imágenes y sonidos del resto del mundo.

Re:combo es sobre todo, una plataforma a la que uno se suma, una forma no apropiativa de creación a la cual se adhiere al llenar el formulario para “ingresar” a la red de remixers. En 2004, basándose en este formato de aceptación de condiciones, (Licença de Uso Completo Re:combo v.1.0) Creative Commons creó una nueva licencia de libre remix (the Recombo licence).

Lo recombinable debe recombinarse, lo reproducible, reproducirse. Y las redes digitales son el medio propicio para que esto ocurra y a la máxima velocidad. Pero si las leyes le impiden seguir reproduciéndose en el mundo virtual, el networking debe trasladarse a lo físico. **Burn Station**, literalmente la “estación de quemado”, es una instalación y una acción por el derecho a una cultura libre que se basa en el desarrollo de un software para el sistema operativo GNU/Linux y un servidor local. Este kit de distribución-difusión libre de audio se comporta como un self-service de contenidos digitales. Se trata de una base de datos local compuesta por grupos y autores de música independiente, así como contenidos radiofónicos documentales de carácter social y activista que automatiza el proceso de selección y grabación de archivos. El núcleo del proyecto son el colectivo Platoniq y Ramiro Cosentino. Platoniq es una plataforma de producción, distribución de contenidos digitales, un sello de net cultura que además se ocupa de organizar actividades gratuitas en el espacio público.

Burn Station, la estación copiadora ambulante, surge como respuesta a leyes de copyright, hechas por y para las corporaciones, que impiden compartir por Internet archivos de una minoría (los que cobran

derechos de autor) pero también, y sobre todo, los de la mayoría, aquellos que solo quieren reproducir y difundir sus producciones y hacer uso de la potencialidad de las herramientas digitales y de la red.

En esta línea de reapropiación tecnológica se encuentra el proyecto **Medellín WIFI**: usar la información (y las herramientas que nos ofrece la era de la información) para consolidar la libertad del uso de la información (y de estas herramientas). Este proyecto colaborativo pro-redes sin cables en Medellín surge con el objetivo de “crear en las ciudades, los pueblos y los barrios una nube que Techo-a-Techo permita el acceso libre a las redes e Internet.” Cuenta hoy con cinco nodos estables, puntos de acceso inalámbricos que darán vía en el futuro, a una red de contenidos culturales y sociales. *Medellín WIFI* es un grupo autónomo que trabaja localmente por impulsar todo tipo de apropiaciones tecnológicas.

Compartir la información sobre cómo acceder libremente a una red es una forma de comportamiento en red que no aparece con las nuevas tecnologías sino que, su existencia previa, preconfigura la estructura que terminará adoptando finalmente esta red en Internet. ¿Pero hay un único posible comportamiento en red? Definitivamente no. Una red puede describirse tanto por lo que se ofrece y lo que se niega, lo que se abre y lo que se cierra. Son redes las agrupaciones libertarias y también las sociedades secretas. Las que se ven, y las que se ocultan.

Red Libre Red Visible es un proyecto que combina diferentes herramientas y procesos para visualizar, flotando en el espacio, la información que intercambian los usuarios de una red. Mediante la utilización de un software de realidad aumentada que han desarrollado y disponible a través del sitio web, es posible ver objetos virtuales de colores, que representan los datos digitales, flotando alrededor. Estos objetos virtuales cambian de forma, tamaño y color en relación con las diferentes características de la información que está circulando por la red.

Entender el funcionamiento de las redes, nos permite saber a cuáles tendremos acceso y a cuáles no. A cuáles nuestro trabajo se sumará y contra cuáles chocará. Y dentro de ese flujo efímero y turbulento, nuestras palabras se podrán reproducir infinitamente como memes en el mar de Internet, o bien desaparecer en un instante, con la velocidad de la electricidad, cual si estuvieran en una memoria RAM que alguien acaba de desconectar.

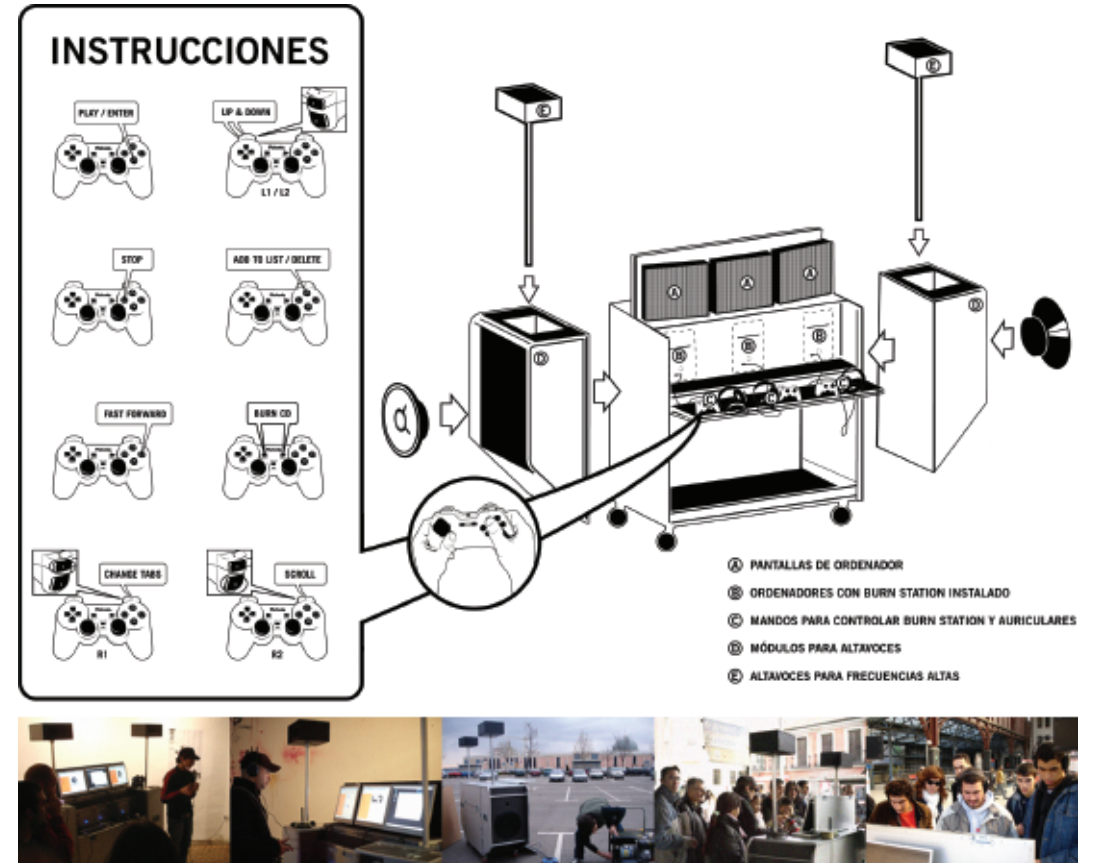


Borderhack

2000

(Artículo en Escaner Cultural sobre Borderhack)

<http://www.escaner.cl/escaner56/articulo.html>



Burn Station (Estación Copiadora Ambulante)

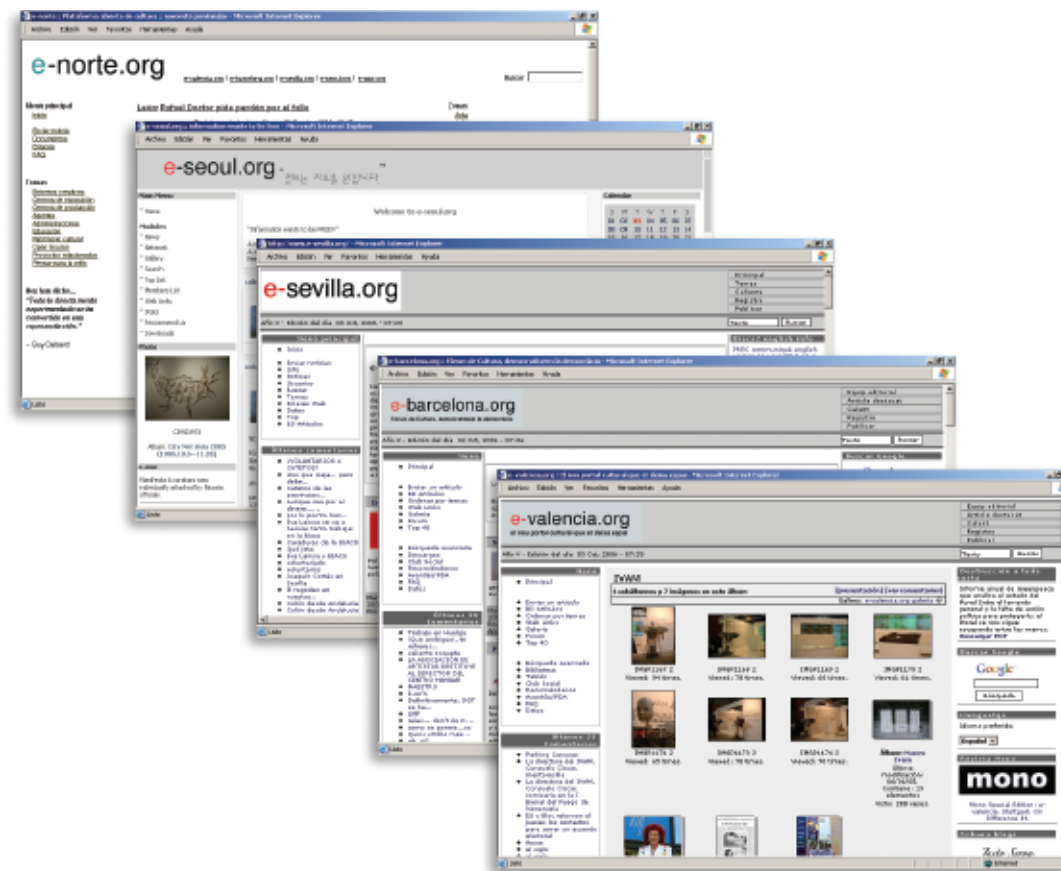
Platoniq

2005

<http://www.platoniq.net/burnstation/>



Constitución
Taller d'Intangibles (Jaume Ferrer y David Gómez)
2004
<http://www.enlloc.org/constitucion/descongelat/index.htm>



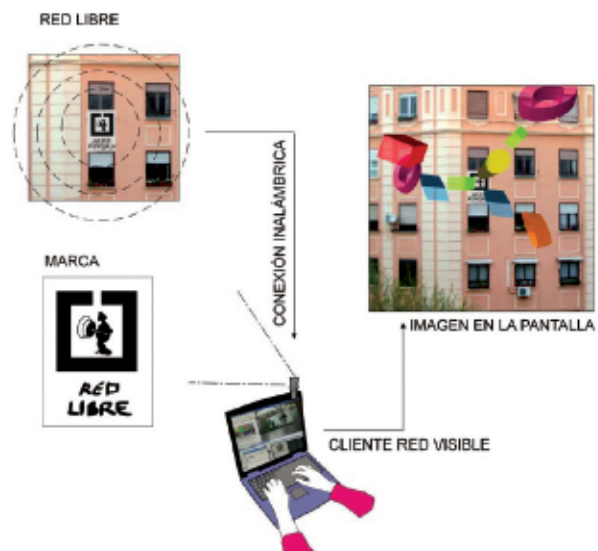
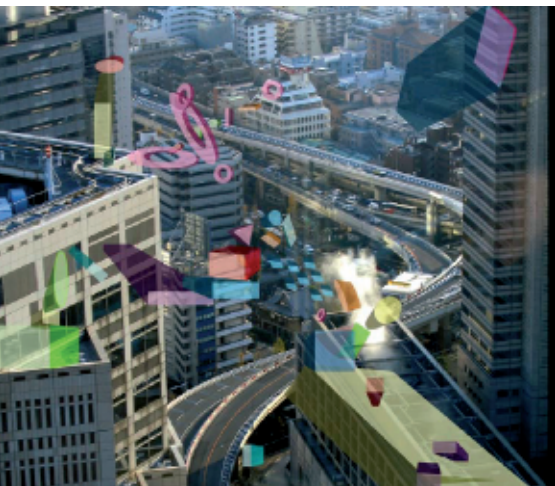
e-valencia.org
Proyecto iniciado por Daniel García Andujar
2001
<http://www.e-valencia.org/>



Medellín WIFI
Proyecto colaborativo pro-redes sin cables
2003
<http://www.medellinwireless.net/>



Re:combo
Colectivo de artistas
2002
<http://www.recombo.art.br/>



DATOS BIOGRÁFICOS

Antoni Abad (España)

Licenciado en Historia del Arte de la Universidad de Barcelona. Artista multimedia, sus proyectos han sido expuestos en el Museo d'Art Contemporani de Barcelona, 2003; P.S.1., Long Island City, Nueva York, 2003; Hamburger Bahnhof, Berlín, 2002; Media Lounge/New Museum of Contemporary Art, Nueva York, 2001; artista invitado en Le Fresnoy, 2000; Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, 1999; 2ª Bial Iberoamericana de Lima, 1999; *ZKM'net_condition*, Karlsruhe, 1999; *Dapertutto* / Bial de Venecia, 1999; Espacio Uno/Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1997. Gana el premio *Arco Electrónico* con su obra *1.000.000*, en 1999; y en 2006 por su trabajo *Canal Accesible*; obtiene el Golden Nica en la categoría Comunidades Digitales en *Ars Electronica*.

síto*TAXI. <http://www.zexe.net/>

Ivan Abreu (Cuba-México)

Es artista y programador. Nació en La Habana y reside actualmente en México DF. Concibe las prácticas artísticas como un espacio de investigaciones emergentes cuya finalidad es la producción de sentido y nuevas identidades estéticas. Su trabajo es un proceso de fronteras que diluye los límites entre arte y tecnología, su producción se articula a manera de software art, instalaciones interactivas, fotografía, documentos, arte-media y prácticas discursivas entre otros. Ha realizado exposiciones en el Laboratorio de Arte Alameda; Museo Rufino Tamayo y Museo Xteresa Arte Actual, México; ARCO 2005 y Museo Conde Duque, Madrid; Ogaki Museum, Tokio, entre otros espacios. Es fundador y director de medios y tecnología de Centro de Diseño, Cine y Televisión en México. Ha sido también curador y organizador de la Muestra de Media Art Contemporáneo Latinoamericano “Centro + Media”, y director artístico del Festival Internacional de Artes Electrónicas, Transitio MX 2005.

ASML. <http://www.espaciosinaire.com/>

Marcelí Antúnez (España)

Internacionalmente conocido por sus performances mecatrónicas y por sus instalaciones robóticas, su trabajo se ha caracterizado por el interés del porqué de los deseos del hombre. Primero desde la performance tribal con La Fura dels Baus y más tarde en solitario, a través de un tipo de obras que proponen sistemas complejos y que a menudo se convierten en híbridos sin categoría. En 1994, realiza su performance EPIZOO en la que por primera vez la acción corporal del performer estaba bajo el control del espectador. Su trabajo se ha presentado en espacios internacionales como la Fundación Telefónica de Madrid, el P.A.C. de Milán, el Lieu Unique de Nantes, el I.C.A. de Londres, la SOU Kapelica Ljubljana, la Cena Contemporánea de Río de Janeiro, el MACBA de Barcelona, el DOM Cultural Center Moscú o el DAF de Tokio, entre otros. Se destacan sus performances en los festivales internacionales EMAF Osnabruc Alemania, Muu Media Festival Helsinki, Nouveaux Cinéma Nouveaux Médias Montreal, DEAF Róterdam, Spiel.Art Munich, Ars Electronica de Linz, y Performing Arts de Seúl Corea.

Afalud. <http://www.marceliantunez.com>

Lucas Bambozzi (Brasil)

Su obra es construida con diferentes soportes: video, filmes, instalaciones, trabajos de net art, clips, proyectos interactivos, y cdroms. Fue uno de los creadores y coordinadores del ForumBHZvideo-Festival Internacional de Video de Belo Horizonte, y coordinador del Departamento de Video del MIS - Museu da Imagem e do Som de San Pablo. En 1996 creó Diphusa, institución que distribuye y produce obras de video y arte electrónico; y al tiempo creó el primer Museo Virtual de su país. Participó en la Bial de La Habana, ISEA 2000 en París, Intimate Technologies en Banff en Canadá, Centro CaiiA-STAR en el Reino Unido y la 25ª Bial de San Pablo.

Postcards. <http://www.comum.com/lucas/>

Ricardo Barreto y Paula Perissinotto (Brasil)

Ricardo Barreto es egresado de la Facultad de Bellas Artes de San Pablo, graduado en Filosofía en la Universidad de San Pablo. Ha experimentado con diferentes medios desde los años 80. A finales de los 90, junto con Paula Perissinotto, se vuelcan más decididamente al uso de Internet, tanto como artistas como productores de eventos: en 1998 lanzan el sitio Satmundi, y desde 2000 organizan FILE-Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Entre sus trabajos podemos encontrar propuestas para CDROMs interactivos, realidad virtual, y net art.

Cyberdance. <http://www.file.org.br/>

Giselle Beiguelman (Brasil)

Artista de nuevos medios y profesora del programa de posgrado en Comunicación y Semiótica de la PUC-SP, San Pablo. Participó en varios eventos y exposiciones de arte web y cultura digital tanto en Europa como en EE UU: Net_Condition, ZKM, Alemania; el final del eclipse, Fundación Telefónica, Madrid; Desk Topping - Computer Disasters, Smart Project Space, Amsterdam; Arte/Cidade, San Pablo; 25º Bienal de San Pablo, Algorithmic Revolution, ZKM; entre otras. Entre sus trabajos se encuentran el premiado El libro después del libro, egoscopio y Landscape0 (con Marcus Bastos y Rafael Marchetti). Ha desarrollado proyectos artísticos para teléfonos móviles (Wop Art, 2001), y arte colaborativo de acceso público a través de la web, SMS y MMS a carteles electrónicos como: Leste o Leste? y egoscópio, 2002; Poétrica, 2003; esc for escape, 2004.

//****Code_UP.** <http://www.desvirtual.com/>

Clara Boj y Diego Díaz (España)

Combinan su actividad artística en solitario con proyectos en colaboración desde el año 2000. Su trabajo se centra principalmente en la observación del espacio público y las diversas transformaciones resultantes de la incorporación de las nuevas tecnologías al espacio de la cotidianeidad, a partir de lo cual generan instalaciones que combinan cualidades físicas y virtuales para intentar generar lazos de continuidad entre las viejas y las nuevas formas de relación social, entre los viejos y los nuevos espacios de comunicación. En 2003 fueron artistas en residencia en el Mixed Reality Lab de la Universidad Nacional de Singapore y comenzaron a introducir la Realidad Aumentada en su trabajo, tecnología con la que continúan experimentando. Han participado conjuntamente en diversas exposiciones colectivas entre las que cabe destacar: Interrupt, Singapore Art Museum, 2003; C.A.S.T., Singapore Art Museum, 2003; Del mono azul al cuello blanco, Lonja del pescado, Alicante, 2003. Han presentado su trabajo en diversos foros nacionales e internacionales.

Red Libre Red Visible. <http://www.lalalab.org/>

Borderhack (Varios artistas)

Durante Documenta X en 1997, se creó un festival a modo de campamento llamado kein mensch ist illegal (nadie es ilegal), donde activistas y artistas manifestaron su descontento contra el trato a los emigrantes “ilegales” en la frontera Alemania/Polonia. Tres años después este campamento se trasladó a la ciudad de Tijuana, donde tomó el nombre de Borderhack!, con la intención no de disolver la frontera, sino de hacerle un “reverse engeneering”, comprender su estructura y descubrir su funcionamiento. Durante tres días se montó un campamento donde se realizaron diversas actividades como conferencias, talleres, exposiciones, así como un área de cómputo donde, por medio de la red, el festival estuvo en contacto con el resto del mundo transmitiendo algunas de estas actividades. <http://archives.openflows.org/hacktivism/hacktivism00444.html>

Arcángel Constantini (México)

Reconocido internacionalmente por su trabajo de Arte en la Red, ha participado en numerosas muestras, eventos y selecciones de arte en la red. Desarrolla obra de carácter lúdico experimental, altamente influenciado por los procesos fortuitos y caóticos de la urbe que se refleja en el empleo ordenado y sistemático de la estética del error. Coleccionista de tecnologías post uso, que valida e integra a su trabajo como deconstrucción natural de fenómenos tecnológicos que resignifica en el contexto del arte. Entre las distinciones que ha recibido se destacan: Primer premio Vid@rte; Premio Bronce, Machida City Museum of Graphic Arts, Tokio; y Premio a Instalaciones, Festival Interferences. Es curador del espacio Cyberlounge en el Museo Rufino Tamayo, México DF.

3AM. <http://www.unosunosyunosceros.com/>

Minerva Cuevas (México)

Desde el inicio de su carrera basa su obra en el uso del video y la instalación, actualmente su trabajo fusiona el arte con el activismo social mediante el uso de medios electrónicos: video, Internet, radio y medios impresos. Sus proyectos abarcan áreas como: identidad corporativa, procesos económicos y sociales, medios masivos de comunicación y biotecnología. Pertenece al colectivo de Irational.org desde 1998. Ha expuesto en la 27ª Bienal de San Pablo; la Bienal de Estambul, 2003; la Bienal de Sydney, 2004; la DAAD Galerie, Berlín, 2004; el Palais de Tokyo de París, 2003; entre otros.

Mejor Vida Corp@. <http://www.irational.org/minerva/resume.html>

e-valencia.org (Proyecto iniciado por Daniel García Andújar y bajo el patrocinio de Technologies To The People)

e-valencia.org, inicialmente un proyecto artístico de Daniel García Andújar presentado en 2001 dentro de su muestra The Power of Security, y concebida como una revista y un archivo de noticias culturales en el ámbito valenciano, logra trascender esa instancia y se constituye en un muy concurrido espacio de libre acceso en el que cualquiera puede comunicar sus opiniones públicamente y sin mediaciones, creándose así un espacio para el debate, difusión y discusión de la política cultural valenciana, en Internet. De esta forma, por ejemplo, se denunciaron las paradojas del Encuentro Mundial de las Artes y la Bienal de Valencia, y se organizó la oposición al cierre del Centre del Carme mientras se denunciaba el deterioro de la programación del IVAM.

<http://e-valencia.org/>

Fadaiat (Varios colectivos de artistas)

Evento que, en su primera edición tuvo lugar el 22 y 23 de junio de 2004 simultáneamente en un castillo histórico en Tarifa, Andalucía, situado en el Estrecho de Gibraltar, y en Tánger. El proyecto fue promovido por colectivos y personas que trabajan en los ámbitos del arte, multimedia, medios independientes, comunicación y movimientos sociales de base para fomentar la creatividad, y la acción en torno a las ideas de libertad del conocimiento y libertad de movimiento en el contexto de la reciente historia geopolítica de la zona. Se dispuso una red de streams en directo de audio y video, producidos desde Tarifa, Tánger y otras partes del mundo, para construir un puente virtual sobre el Estrecho, documentando los eventos que ocurrieron entre los dos lugares.

<http://fadaiat.net/>

Fran Ilich (México)

Cineasta, escritor y redactor. Actualmente produce su proyecto <http://de-lete.tv>, es editor de la revista de cultura digital Sputnik, moderador de Nettleme-latino, Cinemátik y ASCIItext, y editor regional en México de Rhizome. Ha organizado Cinemátik 1.0 [el 1er Festival

Internacional de Cyber-Cultura en Latinoamérica] , y junto con Natalie Bookchin la serie de conferencias [net.net.net.mx], y el festival Borderhack . Es autor de la novela Metro-Pop. Actualmente dirige la iniciativa de medios y server autónomo cooperativo Possible Worlds, que lanzó como proyecto para la Sexta Declaración de la Selva Lacandona del Ejército Zapatista de Liberación Nacional. Fue co-fundador de la lista de mail Nettime Latino.

These kids are narcojuniors. <http://possibleworlds.org/>

Belén Gache (Argentina)

Escritora. Publicó las novelas *Lunas eléctricas para las noches sin luna*, Sudamericana, 2004; *Divina anarquía*, Sudamericana, 1999; y *Luna India*, Planeta, 1994. Su novela *La vida y obra de Ambrosia Pons* fue finalista en el XXIII Premio Herralde de Novela, Barcelona, 2005, y del Premio Planeta, Buenos Aires, 2006. Su trabajo formó parte de la antología de escritores argentinos *Selección argentina*, Tusquets 2000. Ha publicado numerosos ensayos de literatura y artes visuales entre los que se destaca *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*, LIMbØ, 2004, Trea, 2006. Su libro de poemas *El libro del fin del mundo*, Fin del mundo Ediciones, 2002, incluye un CDrom con obras electrónicas, algunas de las cuales han recibido Menciones Especiales del Jurado en los eventos Post Cagayan Interactive Sounds, Machida City Museum, Japón, Buenos Aires Video XXIII-Premio ICI de video y multimedia experimental, y han participado en eventos como Hypertext 01, Universidad de Aarhus, Dinamarca, y FILE. Desde 1996 realiza los Wordtoys, serie de obras para Internet. Es Licenciada en Historia del Arte y posee un Master en Análisis del Discurso, Universidad de Buenos Aires. Es co-directora del site Fin del mundo y del proyecto LIMbØ.

Wordtoys. <http://www.belengache.com.ar/>

Daniel García Andujar (España)

Comenzó su actividad artística en los años 80, interviniendo en proyectos, dentro de la esfera pública, sobre los tópicos del racismo y la xenofobia; así como, tratando el mal uso de la tecnología en los sistemas de vigilancia. Desde 1996, desarrolla el proyecto *Technologies To The People* tanto en la red como en el medio físico en donde cuestiona, mediante la ironía y la utilización de estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. Es director de proyectos como art.net.dortmund, e-barcelona.org o e-valencia.org y forma parte del colectivo irational.org. Otras presentaciones en el medio físico: Un- Frieden/ Discord: Sabotage of Realities, Hamburgo; Desde la imagen, Valencia; Scattered Affinities, New York, Madrid; Reservate der Sehnsucht, Dortmund.

Technologies To The People. <http://www.irational.org/daniel/>

Mario García Torres (México)

Master en Bellas Artes del California Institute of the Arts. Sus obras han sido exhibidas internacionalmente en: Galerie Jan Mot, Bruselas; Via Farini, Milán; Galería de Arte Mexicano, México DF; Art In General, New Cork; Frieze Art, Londres; Museo d'Art Moderne de la Ville de Paris / Couvent des Cordeliers; entre otros. Reside actualmente en Los Ángeles.

N.A.C.O. <http://enconstruccion.org/recentwork/>

Daniel García (Argentina)

Rosario, 1958. Artista Plástico. Expone desde 1982. Ha realizado numerosas muestras individuales en Buenos Aires y en el exterior: Galerías Ruth Benzacar, Ramis Barquet, Sicardi, OMR, entre otras. Participó en la 47ª Bial de Venecia, 1997, y en la Bial de La Habana del mismo año. Expuso en las I y II Bial del Mercosur en Porto Alegre, y en 2002 en *De Ponta-Cabeça*, la I Bial de Fortaleza.

Fue considerado como el *Artista Joven del Año 1995* por la Asociación Argentina de Críticos de Arte. Obtuvo el *Konex de Platino* de la Fundación Konex en el año 2002.

Tomb Gallery. <http://www.daniel-garcia.com.ar/>

Dora García (España)

Entre sus numerosas exposiciones individuales destacan: *forever*, Frac lorraine, Francia, 2004; *Luz intolerable & La Esfinge*, Museo Patio Herreriano, Valladolid, 2004; *The Kingdom*, Macba, Barcelona, 2003; la Bial de Estambul, 2003, *The Breating Lesson*, Galeria Juan Mot, Bruselas, 2002; *Tow Mirrors*, Ellen de Bruyne Projects, Amsterdam, 2001; *Sleep (Clouse Up)*, Arco Proyect Rooms, Madrid, 2000. Ha participado en festivales como: Róterdam Film Festival, 2004; Monocanal, Museo Nacional Reina Sofía, 2003. Actualmente realiza proyectos individuales en el Museo Nacional Reina Sofía, el FRAC, Bourgogne, Francia, y el MUSAC, León, España.

Heartbeat. <http://www.doragarcia.net/>

Guillermo Gómez-Peña (México)

México DF, 1955. En 1978 viajó a los EEUU. En su trabajo, donde incluye performance art, video, audio, instalaciones, poesía, periodismo, escritos críticos y teoría cultural, explora el aspecto del cruce cultural en las relaciones del Norte y el Sur. Usa su arte y su escritura para revelar los laberintos de identidad y los precipicios de la nacionalidad. Fue miembro fundador del colectivo Border Arts Workshop / Taller de Arte Fronterizo, 1985-1990, con el cual participó en 1990 en la Bial de Venecia.

The Chica-Iranian Project. <http://www.pochanostra.com/>

Ladislao Pablo Györi (Argentina)

Buenos Aires, 1963. Es ingeniero en electrónica, poeta y artista digital. Inició sus experimentaciones en computación gráfica a mediados de los años 80. Su libro Estiajes utilizó la teoría de la información y el cálculo de probabilidades por computadora en poesía. Co-fundador del grupo interdisciplinario TEVAT junto a Gyula Kosice y el semiólogo García Mayoraz. Creador, en 1995, de la poesía virtual. Desde entonces ha intervenido en numerosas muestras de arte digital y realizado publicaciones sobre literatura electrónica y teoría del arte en el ámbito nacional e internacional. Una extensa bibliografía reseña su obra.

Vpoem14. <http://www.postypographika.com.ar/>

Jorge Haro (Argentina)

Investiga en el campo de la música experimental, las piezas audiovisuales y las instalaciones sonoras. Ha editado cuatro CDs: *u_xy*, *u_2003*, *Música 200(0)* y *Fin de siècle*. Ha participado en festivales internacionales como Sónar, LEM Observatori, Ertz, Confluencias, Champ Libre, Contacto, Internationale Filmmusik Biennale, entre otros. Es co-director del site Fin del mundo y del proyecto LIMbØ.

sndToys #1 / #2 / #3 & #4. <http://www.jorgeharo.com.ar/>

David Hinojosa Admann (México)

México, 1967. Vive y trabaja en Berlín. Ingeniero en Ciencias de la Computación, ITESM México,1990; Diploma en Marketing, ITESM México, 1998; Master en Arte Contemporáneo Contemporary Art, Universidad Complutense, Madrid, 2003. “Espacio F” Premio de Arte Contemporáneo Madrid 2003 con su obra “Collecting figures to motivate office employees”. Participa en ARCO 05, Museo Conde Duque de Madrid, el Festival de Arte Electrónico Transito 05, México, Laboratorio Arte Alameda con su trabajo “Art Market Simulator”.

Art Market Simulator. <http://www.stockartist.net/dhadmann.html>

Influenza - Rafael Marchetti (Argentina) **y Raquel Renno** (Brasil)

Influenza es un grupo formado por Rafael Marchetti y Raquel Renno. Algunos de sus trabajos obtuvieron premios como FILE, 2004, y Prog:me, 2005, Festivals y fueron exhibidos en Tohu Bohu Gallery, Marsella; Comafosca exhibición retrospectiva, Barcelona; Nuevas Geografías, México; Soundtoys, Runme, FILE, San Pablo; Breal 2.3 ,Ljubljana; 404 , Rosario; VII Digital Art Salon en La Habana, ARS Electronica, Linz; entre otros. Rafael Marchetti formó parte en varios proyectos de arte digital con artistas, investigadores y centros de nuevos medios como Landscape0, Delirious Lazyness, No Plata dot Us con Giselle Beiguelman y Marcus Bastos; WikimapMadrid con Nicolas Naveau de Futurelab (ARS Electronica) en colaboración con MediaLab Madrid. Ganó el premio Sergio Motta en su 3ª edición. Raquel Renno desarrolla su tesis de maestría sobre Medios y espacios urbanos para el Programa de Semiótica y Comunicación de la Universidad Católica de San Pablo.

Influenza_Skin. <http://www.influenza.etc.br>

Infomera

infomera.net, nombre que surgió de las palabras, información y efímera, consistió en una serie de acciones performáticas en las que a lo largo de siete encuentros, a manera de un mano a mano mediático, sin reglas y en tiempo real, dos artistas en red durante 48 horas, estuvieron modificando libremente el contenido de la página, cuya composición y destino era una incógnita constante y cada instante único e irreplicable. El público no sólo pudo seguir lo que ocurría en los eventos, sino que podía ser partícipe de la transformación del sitio, ya que el nombre de usuario (infra01) y la contraseña (b0207) eran de carácter público. El proyecto, en la que participaron 14 artistas de diversos países y bajo la coordinación de Arcángel Constantini, fue presentado dentro de las actividades del Museo Tamayo. <http://www.museotamayo.org/inmerso/infomera/>

Joan Leandre (España)

Es miembro de OVNI-Observatorio de Video No Identificado. Desde 1992 a 1999 fue organizador de OVNI Scanner en Barcelona. De 1994 a 1996 autor de MAP Series Mega Assemble Project; entre 1996 y 1998, el Oigo Rom Project en el Institut Universitari del Audiovisual, Barcelona. En 1999 recupera su interés por los softwares de entretenimiento de masas y empieza el proyecto retroyou RC, continuando más tarde con retroyou nostalg(G) y la larga serie aún en proceso retroyou nostalg2. Sus trabajos fueron presentados en OnedotZero, Barcelona; dina digital is not analog, Bologna; Arco 2001, Madrid, Transmediale, Ars Electronica entre otros.

Retro You R/C. <http://retroyou.org>.

Sergi Jordá (España)

Inicia sus actividades en el campo de informática musical en 1984, combinando investigación, pensamiento teórico y creación artística. Durante los años 80 trabaja en síntesis de voz, explora los ámbitos del análisis, la escucha, y la improvisación musicales por ordenador. Desde principios de los noventa, trabaja en proyectos multimedia más amplios, instalaciones y performances, colaborando con otros artistas como La Fura dels Baus, F@ust Music On Line y DQ, y Marcellí Antúnez. Es codirector del Master en Artes Digitales y director del curso de postgrado Programación Orientada al Multimedia del Institut de l'Audiovisual, y profesor asociado en la Universitat Pompeu Fabra.

FMOL (Faust Music on Line). <http://www.iaa.upf.es/~sergi/>

Daniela Kutschat y Rejane Cantoni (Brasil)

Daniela Kutschat es artista e investigadora en tecnologías digitales. Atenta a la relación simbiótica entre sistemas humanos y artificiales, desarrolla sistemas de integración para ambientes interactivos y de realidad virtual. Es doctora en Artes de la Universidad de San Pablo

y profesora de los cursos de Diseño Multimedia y el Postgrado de Medios Interactivos del SENAC.

Rejane Cantoni es artista e investigadora en nuevas tecnologías y desarrolla interfaces hombre-máquina dentro de ambientes inmersivos interactivos. Es doctora en Comunicación y Semiótica de la Universidad Católica de San Pablo y profesora asociada de Tecnología y Medios Digitales en el Departamento de Ciencias de la Computación.

Fernando Llanos (México)

Artista visual, trabaja principalmente con video, Internet y el dibujo. Sus videos han participado en varios festivales como el Festival de Nuevo Cine y Nuevos Medios de Montreal; World Wide Video Festival, Ámsterdam; Transmediale, Berlín; Interferente, Francia; Viart, Venezuela; INPUT, Panamá; Vid@arte, México; Videochroniques, Marsella; Video do Minuto, Brasil; entre otros. Durante los últimos años trabajó con el videoarte en línea, y con presentaciones en vivo de manipulación y mezcla de video. Es profesor de Arte Digital de la Universidad Iberoamericana y de Video en “La Esmeralda ”, La Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado, México DF. ***Vi video.*** <http://www.fllanos.com/>

Iván Lozano (Perú)

Realizó estudios de arte en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Perú. La temática de sus trabajos se relaciona directamente con la sociedad de masas y consumo, sus imágenes icónicas se agrupan en unidades simbólicas compactas, reflejando un modo de fetichismo iconográfico de la sociedad. Ha realizado trabajos de video así como también de animación, instalaciones interactivas y desarrollos para la web. Sus trabajos han sido expuestos en muestras colectivas así como en festivales en Brasil, EEUU, México, Holanda, España, Argentina y Perú, lugar donde actualmente reside y trabaja.

7sabores. <http://www.7sabores.com/>

Rafael Lozano-Hemmer (México)

Es artista electrónico y realiza intervenciones interactivas a gran escala en espacios públicos utilizando nuevas tecnologías. Su trabajo se ha exhibido internacionalmente, incluyendo la Bienal de Liverpool, la Bienal de Estambul, el Festival Capital Cultural de Europa, y la Bienal de La Habana. Recibió el encargo de crear una pieza de arte interactivo monumental para la celebración del nuevo milenio en el Zócalo de México DF. Su trabajo ha recibido distinciones como: Premio Golden Nica de Ars Electrónica; Premio de la Academia Británica BAFTA al Arte Interactivo en Londres; Premio a la Excelencia del Festival CG Arts Media Art de Tokio; Premio Internacional Bauhaus en Dessau.

Suspensión Amodal. www.lozano-hemmer.com/

Jorge Macchi (Argentina)

Artista visual. Cursó estudios en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires. Expuso su trabajo en las galerías Ruth Benzacar, Buenos Aires; Luisa Strina, San Pablo; Distrito4, Madrid; y Peter Kilchmann, Zürich. Realizó exposiciones en The University of Essex, Reino Unido; en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires; en el Museo de Arte Contemporáneo de Amberes MUHKA, Bélgica. Participó en diversas exposiciones en centros de arte contemporáneo de la Argentina y el exterior. Participó de las bienales de La Habana, 2000; Porto Alegre, 2003; Estambul, 2003; San Pablo, 2004; Venecia, 2005. En 2000 recibió el Premio Banco de la Nación Argentina, y en 2001 recibió la beca Guggenheim. Entre 1994 y 2002 realizó residencias en el exterior invitado por fundaciones e instituciones de Francia, Holanda, Reino Unido, Alemania e Italia. Vive y trabaja en Buenos Aires.

Buenos Aires Tour. www.jorgemacchi.com

Brian Mackern (Uruguay)

Director/editor de <artefactos virtuales>, uno de los primeros espacios virtuales latinoamericanos dedicados a la investigación, desarrollo e implementación de proyectos de netart (1996). Desarrollador/diseñador de diversos proyectos de arte net/cd y compositor de estructuras y entornos sonoros autogenerativos/reactivos. Sus trabajos, enfocados principalmente en estructuras de proceso, exploran el diseño de interfaces, navegaciones alternativas, concatenaciones aleatorias de eventos, estocástica, la creación de soundtoys y animaciones video-data en tiempo real, netart y soundart. Desde 2000 trabaja en la elaboración, organización y estructuración de una database de netartistas latinoamericanos [netart_latino database]. Ha compuesto música para piezas de teatro, video/movies, y diseña settings/entornos sonoros para performances, y desde 1999 se desempeña como video-data jockey dentro de muy diversos entornos, realizando proyecciones en tiempo real y diseños visuales específicos junto a artistas sonoros/músicos. Su obra ha recibido diversos reconocimientos institucionales entre ellos el Primer Premio Mejor Autor Multimedia, XI Canarias Mediafest y el 3er Premio 11th International Media Art Biennale Wro 05, Wroclaw, Polonia.

34s56w_Temporal de Santa Rosa sndToys #1 / #2 / #3 & #4. <http://netart.org.uy>

Mashica (España)

Fue fundada en 1998 como cooperativa internacional de artistas, con base en Madrid, España y Oaxaca, México. Mezclando Internet con otros medios más tradicionales, pone en práctica demostraciones de la simbiosis entre la crítica social y métodos modernos de la comunicación. Ha auto-escogido el rol de proveedor de arte para definir su relación con su audiencia. Esta calidad de valor añadido de sus productos y servicios artísticos enfatizan la multiplicidad de fuerzas sociales en situaciones de la vida cotidiana. Tejer estas fuerzas en productos consumibles es la actividad principal con la que Mashica quiere ser identificada.

Noproject Triptych. <http://www.mashica.com/>

Julia Masverná (Argentina)

Artista visual y diseñadora multimedia. En su trabajo investiga la relación entre sonido e imagen interactiva. Desarrolla además una obra objetual y se dedica al diseño de interfases en plataformas web. Seleccionada para el Taller para las Artes Visuales Rojas-UBA/Kuitca. Participó activamente en el colectivo Terraza y colaboró con el Movimiento de Trabajadores Desocupados de Lanús. Es docente de Producciones digitales, Licenciatura en Multimedia, Universidad Maimónides. Realizó exposiciones individuales en el espacio de arte Juana de Arco, en Belleza y Felicidad, en el espacio Casablanca de la galería de arte contemporáneo Braga Menéndez Schuster y en el Centro Cultural Recoleta.

Luciérnaga sonora. <http://www.terrazared.com.ar/>

Medellín WIFI (Colombia)

Proyecto colaborativo pro-redes sin cables en Medellín y en Colombia que se planteó el objetivo de “crear en las ciudades, los pueblos y los barrios una nube que Techo-a-Techo permita el acceso libre a las redes e Internet.” Cuenta hoy con 5 nodos estables, puntos de acceso inalámbricos que darán vía a una red de contenidos culturales y sociales. Es un grupo autónomo que trabaja localmente por impulsar todo tipo de apropiaciones tecnológicas.

<http://www.medellinwireless.net/>

Antonio Mendoza (Cuba-EE.UU.)

Es hijo de exiliados cubanos, nacido en Miami y criado en Madrid. Luego de haber recibido el grado en Semiótica por la Brown University , traslado su residencia a Los Ángeles. Ha expuesto en galerías y museos de Los Ángeles, San Diego, Las Vegas, Houston, Zurich, Frankfurt, Karlsruhe, San Pablo, Sevilla y Madrid. Su trabajo ha sido abordado por Artforum , New York Post, Newsweek, Los Angeles Times, El País, Blue Magazine, Access, Wired y otras cyber publicaciones. Sus dos sitios web combinan el interés dual por el arte y el crimen. Juntos acumulan alrededor de 40000 impresiones de página por día. En 2000 terminó su libro Killers on the Loose editado por Virgen Books. En sus días libres, toca música con el colectivo digital Mr. Tamale.

Subculture_Disco. <http://www.subculture.com/>

Antoni Muntadas (España)

Nació en Barcelona. Es artista multidisciplinar. Vive y trabaja en Nueva York desde 1971. Ha recibido premios y becas de las fundaciones Rockefeller y Guggenheim, del National Endowment for the Arts en EE.UU., Centre National d'Arts Plastiques en Francia. Ha sido artista residente en Rochester, Banff y Sidney. Sus obras han sido expuestas en las bienales de París, Venecia, San Pablo, Lyon, Documenta de Kassel, Whitney y Guggenheim de Nueva York, Museo de Arte Moderno de París, Palacio de Bellas Artes de Bruselas, MNCARS de Madrid, IVAM de Valencia, MAMBA Buenos Aires. Su práctica artística se centra en el análisis crítico de los medios de comunicación, lo que el llama “the media landscape” enfrentándose a la problemática de la traducción en los intercambios de información y abordando cuestiones como la publicidad, el marketing, los círculos de poder, la crítica al sistema del arte. Sus proyectos se especifican en: instalaciones, videos, entrevistas, performances, articulaciones multimedias, intervenciones. Entre estos podemos citar: Between the frames; The fille room(por el cual recibe el Golden Nica de Ars Electronica en 1995); On Translation; Anarchive # 1: Muntadas: Media, Architecture; Installations; Political Advertisement VI: 1952-2004.

On translation. <http://adaweb.com/influx/muntadas/>

Eduardo Navas (El Salvador-EE.UU.)

Es artista, historiador y escritor especializado en nuevos medios. Su trabajo ha sido presentado en MACAY, Mérida; Centro de Diseño, Cine y Televisión, México DF; Museo Whitney, el New Museum y Turbulence. Org, Nueva York, entre otros espacios. Ha dado conferencias y ha presentado sus trabajos en encuentros y conferencias en el Museo Rufino Tamayo, México DF; Fundación Telefónica, Museo de Arte Moderno, Buenos Aires; y Centro Cultural de España en Santiago de Chile. Fue jurado para Turbulence.org en 2004 y es jurado para las comisiones de Rhizome.org de 2006-07, en Nueva York. Es fundador y editor contribuyente de Net Art Review, 2003-2005; es co-fundador de newmediaFIX, desde 2005. Se licenció en Otis, Escuela de Bellas Artes y Diseño, Los Ángeles, California, 1998; tiene un post-grado en Bellas Artes del Instituto de Artes de California, 2000, y fue estudiante residente en la Escuela de Pintura y Escultura, Skowhegan, Maine, 1998. Es docente y consultor en Teoría y Práctica de Bellas Artes en Otis Escuela de Arte y Diseño en Los Ángeles, y realiza un doctorado en letras con la beca Cota Robles en el Departamento de Historia de Arte y Medios de Comunicación, Teoría y Crítica en la Universidad de San Diego (California).

Goobalization. <http://navasse.net/>

Santiago Ortiz (Colombia)

Artista, matemático e investigador en temas de arte, ciencia y espacios de representación, Bogotá, Colombia. Explora la construcción de espacios comunes para conocimientos diversos. Asimismo maneja técnicas de comunicación, creación, expresión, divulgación y

representación, en donde se combinan narrativa y literatura, espacio digital y espacio arquitectónico y expositivo. Se desempeña activamente como profesor de seminarios y talleres en España, Portugal y Latinoamérica. Cofundador de la revista de arte y cultura digital Blank. Parte del equipo de investigación y desarrollo de proyectos de MediaLabMadrid.

Bacterias argentinas. <http://moebio.com/>

Christian Oyarzún (Chile)

Es artista visual. Desde 1998 ha desarrollado un trabajo práctico y teórico sobre los medios digitales, participando en numerosas exhibiciones, festivales, foros y mesas redondas. En términos generales, su trabajo refleja cómo los paradigmas del espacio físico son modificados hacia concepciones más analíticas, cuando la instancia de la experiencia y la interacción son mediatizadas por las tecnologías de la información. Es actualmente profesor de postgrado en el Programa de Arte y Nuevas Tecnologías en la Universidad de Chile, y trabaja también como desarrollador y programador. Desde 1999 su trabajo ha sido publicado en su sitio personal.

Platoniq (España)

Es una plataforma de producción y distribución Internet. Opserver.org, las jornadas de media activismo Media Space Invaders, el proyecto Burn Station, una estación copiadora de audio documentación y música libre de derechos y la creación de la licencia copyleft Aire Incondicional.

Burn Station (Estación Copiadora Ambulante). <http://www.platoniq.net/>

Recombo (Colectivo de artistas) (Brasil)

Según sus propias palabras, “Re:combo es más que una banda pop, un ensayo teórico sobre la autoría y la propiedad intelectual en el siglo XXI hecho para bailar”. Un colectivo de músicos, artistas plásticos, ingenieros de software, DJs, profesores y académicos, que trabajan en proyectos de arte digital y música de una forma descentralizada y colaborativa. El grupo se desenvuelve en ciudades como Recife, João Pessoa, Salvador, Belo Horizonte, Río de Janeiro, San Pablo y Caruaru, ofreciendo su propio material para que ser reutilizado y recibiendo imágenes y sonidos del resto del mundo.

<http://www.recombo.art.br/>

Taller d'Intangibles - Jaume Ferrer y David Gómez (España)

Es un equipo de trabajo artístico creado el año 1996 y formado por Jaume Ferrer y David Gómez. Su trabajo se centra en las artes digitales y de red y ha realizado varias intervenciones en el espacio entre ellas tol tol tol, Laberints d'enlloc que ha recibido el premio Mòbius Barcelona Multimedia a la mejor aplicación artístico-cultural.

Constitución. <http://www.enlloc.org/>

Eugenio Tisselli (México)

México DF, 1972. Escritor y programador. Áreas de interés: diseño de interfases físicas, creación de software multimedia y narraciones digitales. Miembro y co-fundador del grupo interdisciplinario Vaina Systems, dedicado al desarrollo de hardware y software para la Interacción Física. Ha mostrado su trabajo en diferentes exposiciones y festivales internacionales. Ha colaborado como programador en proyectos de otros artistas, tales como Antoni Abad o Marcellí Antúñez. Es co-director del Master en Arts Digitals en la Universitat Pompeu Fabra.

Degenerativa. <http://www.motorhueso.net>

Carlos Trilnick (Argentina)

Es artista y diseñador audiovisual. Trabaja desde mediados de los años setenta con la producción de fotografías y desde principios de los años 80 con video e instalación. Es codirector del sitio Fin del Mundo dedicado a producciones de net art. Sus obras forman parte de colecciones de museos y galerías, como The Museum of Modern Art, Nueva York; Museu da Imagem e do Som, San Pablo; CICC, Montbeliard, Francia; y Cinemateca de Montevideo; entre otros. Es Profesor Titular de Taller de Diseño Audiovisual 1, 2 y 3, Diseño de Imagen y Sonido y Adjunto de Medios Expresivos II, Diseño Gráfico, en la Universidad de Buenos Aires.

Absbytes. <http://www.findelmundo.com.ar/>

Ze dos Bois (Portugal)

Es una estructura de creación, producción y difusión de arte emergente, generada colectivamente desde 1994, que también ha ocupado y recuperado diversos espacios abandonados de la ciudad de Lisboa. Como colectivo artístico, ZDB presenta iniciativas de autoría colectiva que se centran en el desarrollo de un trabajo crítico sobre la especificidad de los medios culturales, sus valores, usos y abusos. Sus “acciones” son siempre intervenciones específicas, normalmente situadas entre la performance y la instalación; entre ellas destacan Transfer, en el YerbaBuena Arts Center de San Francisco, Dados adquiridos, en ARCO'98 y Parole en La Casa Encendida.

Transfer. www.zedosbois.org/

José Luis Barrios Lara

México DF. Tras obtener la Maestría y la Licenciatura en Filosofía, se doctoró en Historia del Arte en la Universidad Nacional Autónoma de México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores y se ha especializado en estudios de estética y teoría del arte y su relación con el arte y la cultura visual contemporáneos. Ha publicado ensayos de crítica cultural, así como de filosofía, estética y teoría del arte, en revistas tales como Exit, Luna Cornea, Art Nexus, Fractal. Ha sido curador invitado en diversos museos: MUNAL, MUCA, MAM. Es profesor-investigador de tiempo completo en el Departamento de Filosofía en la Universidad Iberoamericana, también imparte clases de teoría del arte en la Universidad Nacional Autónoma de México. Es director de CURARE, Espacio Crítico para la Artes desde noviembre de 2000, donde publica con regularidad.

Gustavo Romano

Es artista plástico, y ha desarrollado su obra a partir de diversos medios: instalaciones, acciones, video, proyectos para Internet. Ha realizado exposiciones individuales en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, la Galería Ruth Benzacar, el Centro Cultural de España en Buenos Aires, entre otras. Sus obras han sido exhibidas también en New Museum of Contemporary Art, Nueva York; Casa de América, Fundación Telefónica, Madrid; MEIAC de Badajoz; IFA, Bonn, Stuttgart, Berlín; e incluidas en la VII Bienal de La Habana, la I Bienal de Singapur, la I Bienal Iberoamericana de Lima, la II Bienal del Mercosur. Es uno de los directores del website Fin del Mundo, y del proyecto LIMBØ. Coordina el Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires. Ha recibido entre otros premios la beca Guggenheim, el premio Estimulo de Vida 7.0 de Telefónica de España y el de la Asociación Argentina de Críticos de Arte.

APÉNDICE



TALLERES 2006

Julio de 2006

EDUARDO NAVAS

Cultura Remix. Seminario, presentación de trabajos recientes y análisis de obra.

A través de la presentación de trabajos del propio Navas y de otros artistas, el taller propuso la reflexión sobre la producción artística ligada a los nuevos medios, y el análisis de trabajos de los participantes del encuentro. La investigación de Navas como artista y teórico se enfoca en el fenómeno de "Remix Culture", la cual se ha popularizado globalmente debido a las posibilidades que ofrece Internet. La definición general de la cultura remix está ligada a la estética de "copy/cut & paste", común en los nuevos medios gracias a las computadoras. Hoy, la idea del remixar (tomar segmentos de material pre-existente para combinarlo en nuevas formas de acuerdo al gusto del individuo) ha sido extendida a otras áreas de la cultura, incluyendo las bellas artes, al mismo tiempo que juega un papel vital en la comunicación masiva.

<http://www.navasse.net>

Agosto de 2006

JOAN LEANDRE Y SIMONA MARCHESI. (Miembros de OVNI -Observatorio de Video No Identificado)

Arqueología Mediática: Misión Boomerang

El taller elaboró una doble propuesta de investigación sobre estructuras de información/desinformación y distracción/entretenimiento en contextos de medios contemporáneos de masas, su rastro en la red y en la calle. La información impuesta en lo común, el intercambio y la experiencia personal con el espectáculo, la apropiación de los medios y sus restos.

Mediante prácticas de arqueología mediática en la red, se propuso la recuperación del pasado y de la actualidad mediática invisible en la red. Los desechos de la moda, de la publicidad, la propaganda militar, corporativa y gubernamental, la promoción de la euforia tecnológica, el progreso como actualización permanente, producen cantidades ingentes de material gráfico, audiovisual y software destinado al consumo ultra rápido, al olvido, o a su propia caricaturización casi instantánea. Con el tiempo constituyen una documentación única y valiosa sobre su propio contexto histórico, con frecuencia la versión no oficial de la historia.

<http://retroyou.org>

<http://desorg.org>

Septiembre de 2006

ALEJANDRO QUINTEROS

Medios y métodos para la creación de arte interactivo

Introducción al uso de Teleo, MAX/MSP, Jitter, Parallax, Basic Stamp 2.

Durante el taller se estudiaron las posibilidades prácticas de la interacción física para crear obras plásticas que reaccionen e interactúen con la presencia y acción del público.

Se discutieron y crearon distintos sistemas electrónicos para instalaciones, performances, videos y esculturas interactivas, utilizando las herramientas antes mencionadas.

<http://www.alejandroquinteros.net/>

Octubre de 2006

IVÁN ABREU

Arte en contextos programables

El taller exploró narrativas dependientes de contextos programables, comunes en prácticas de software-art, net-art o performances visual-sonoras. Se experimentó con la creación de reglas que generan situaciones estéticas, o proyectos articulados narrativa y técnicamente a la red.

Se hizo una introducción a la aplicación de ActionScript con PureData para performances visual-sonoras, y ActionScript con PHP-MySQL para proyectos en red.

<http://www.ivanabreu.net/>

Noviembre de 2006

SANTIAGO ORTIZ

Vida y código

El taller repasó de forma teórica y práctica la vida artificial en la ciencia y en el arte, la variedad de definiciones de la vida, los diferentes tipos de modelos que imitan lo viviente y las técnicas teóricas y computacionales que para esto se usan. A lo largo de la semana estos temas se fueron abriendo para relacionar la vida artificial y las técnicas de programación repasadas con otros temas y técnicas como las redes sociales, la memética, la interacción física, juegos informáticos, simulaciones sociales.

Los proyectos que crearon los asistentes fueron desarrollados con diversos medios, incluyendo medios no digitales (mientras que involucraran procesos biológicos, en el sentido que el propio taller definió).

<http://moebio.com/>

Marzo de 2007

ANTONI ABAD

canal*AIRES

El experimento se propuso la localización de un colectivo o comunidad de Buenos Aires, susceptible de llevar adelante un proyecto de comunicación audiovisual en Internet a partir de teléfonos móviles con cámara integrada.

En reuniones preliminares se propusieron colectivos y comunidades de Buenos Aires carentes de presencia activa en los medios de comunicación preponderantes, en la línea de los distintos grupos que con anterioridad crearon sus propios canales audiovisuales en www.zexe.net. Cada participante contactó un colectivo distinto y documentó su experiencia en directo en www.zexe.net/AIRES

www.zexe.net

Abril de 2007

LEA MAUAS Y DIEGO ROTMAN (Colectivo Sala-Manca)

Crear plataformas independientes de arte. Taller de autogestión en el ámbito artístico.

El objetivo del taller fue proveer a los participantes de herramientas para el desarrollo de autogestión en el ámbito artístico, y creación de redes de colaboración, basándose en el concepto de DIY (do it yourself). El taller se basó en el desarrollo de tácticas de producción independiente de arte en espacios públicos, instituciones, Internet, publicaciones, etc.

La semana de trabajo comenzó con una introducción a diferentes plataformas independientes de arte, análisis y críticas de las mismas, para continuar con el planeamiento y generación de plataformas propuestas por los participantes.

sala-manca.net

no-org.net

Junio de 2007

JOSÉ MANUEL BERENGUER

Elementos computacionales para la creación de objetos sonoros y visuales, autónomos o interactivos.

Taller de arte computacional aplicado a la realización de objetos con comportamientos preponderantemente sonoros y visuales interrelacionados en el dominio de la percepción pero con capacidades abiertas para la interacción con humanos y otras máquinas por medio de sensores próximos o remotos, a través de una red.

La herramienta de trabajo básica con la que se analizaron las propuestas de José Manuel Berenguer fue Max MSP-Jitter. Sin embargo, como el contexto actual de la creación computacional se caracteriza por una gran diversidad de herramientas equivalentes, no se excluyó la consideración de otras.

www.sonoscop.net/jmb

Julio de 2007
DAVID CUARTIELLES
Primer taller de Arduino en Buenos Aires

Este taller de Arduino, el primero realizado en la Argentina y dictado por uno de sus creadores, tuvo como objetivo describir los diferentes usos posibles de esta herramienta en el campo del arte y formar a futuros desarrolladores y docentes en este campo. Arduino es una plataforma open-hardware basada en una sencilla placa con entradas y salidas (E/S), analógicas y digitales, y en un entorno de desarrollo que implementa el lenguaje Processing/Wiring. Al ser open-hardware, tanto su diseño como su distribución es libre. Es decir, puede utilizarse libremente para desarrollar cualquier tipo de proyecto sin tener que adquirir ningún tipo de licencia. Arduino puede utilizarse en el desarrollo de objetos interactivos autónomos o puede conectarse a un PC a través del puerto serie utilizando lenguajes como Flash, Processing, Pure Data, entre otros.
<http://www.arduino.cc/es/>

Agosto de 2007
RICARDO IGLESIAS
Introducción a la robótica

Basándose principalmente en la utilización de “Lego Mindstorms”, el taller tuvo como objetivo una introducción teórica al concepto del robot y un desarrollo práctico en el montaje y análisis de diferentes robots. Se propuso abrir un campo de trabajo muy interesante para la creación con nuevas herramientas sin necesidad de ser un ingeniero o un programador especializado. Los objetivos fueron por un lado a nivel teórico, investigar sobre los conceptos de robótica, control, interferencias entre la esfera humana y la esfera tecnológica, telerobótica, flujo de información, etc.; y por otro, a nivel práctico, analizar una serie de robots básicos y su programación.
<http://www.mediainterventions.net/>

Septiembre de 2007
EUGENI BONET
Entre medios (y entre la creación y la reflexión)

En estas jornadas, Eugeni Bonet planteó un recorrido por la creación audiovisual y sus expansiones, abrazando la experimentación técnica y la inventiva estética. En sus principales estaciones, puso en relación su obra de creación personal con los principales temas de los que se ha ocupado como curador e investigador privado:

- La creación imaginaria o cómo hacer algo con casi nada. Letrismo y Fluxus.
- La programación de las máquinas: la imagen calculada. Cine estructural y cibernética, síntesis y procesamiento audiovisual.
- Desmontaje: apropiaciones y reciclajes. *Found Footage*, situacionistas, archivología documental, *scratch video*, neoismos...
- La obra secreta de José Val del Omar. Cómo se hizo *Tira tu reloj al agua*: un *making of* oral.
- El metamedio digital. Encrucijadas actuales. A propósito de un proyecto en curso: *eGolem*.

Octubre de 2007
ALEJANDRO QUINTEROS
Robótica e instalaciones interactivas.

Durante el taller se eligieron de modo colectivo algunos de los proyectos presentados por los participantes y se desarrollaron conjuntamente en el medialab del CCEBA. Este taller abordó las posibilidades prácticas de la interacción física para crear obras plásticas que reaccionen e interactúen con la presencia y acción del público. Se discutieron y desarrollaron distintos sistemas electrónicos para instalaciones y esculturas interactivas: introducción al uso de Telex en conjunción con MAX/MSP, Jitter.(diseño de un sistema de switch para activar: video, sonido y movimiento), control a distancia y tele presencia, comunicación entre múltiples CPU y componentes, pequeños robots.
<http://www.alejandroquinteros.net>

Noviembre de 2007
DORA GARCÍA
Relatos low tech. Estrategias de creación con tecnologías de bajo coste para construir narraciones a través de la participación.

El taller propuso pensar y poner en práctica pequeños proyectos que conectaran el espacio del taller con el contexto circundante -ya sea el entorno físico o el espacio de la red- utilizando tecnologías cotidianas de una manera inusual para dar lugar a situaciones nuevas a través de la narración, la conversación, el juego o el azar. Por ejemplo, utilizando reproductores mp3, grabadoras de sonido, teléfonos móviles, correo electrónico, blogs o buscadores web. Los contenidos prácticos del taller fueron definidos conjuntamente con los participantes desde un inicio, mediante las propuestas que ellos incluyeron en el formulario de inscripción al taller. Por lo tanto, además de investigar el potencial de estas tecnologías se examinaron las diferentes propuestas y cómo estas pueden dar forma a las intervenciones narrativas, posibilitando, además, un debate más general acerca de la relevancia de estos proyectos en el ámbito de la práctica artística interactiva y performativa.
www.doragarcia.net

Embajada de España

Rafael Estrella Pedrola
Embajador

CCEBA - Centro Cultural de España en Buenos Aires

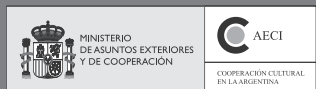
Lidia Blanco
Directora

Equipo de Producción: Mercedes Viviani, Sebastián Quintana, Marcela Continanza y Javier Cánepa.
Administración: Carlos Navas y Fernando Vasconi.
Biblioteca: José A. Gómez.
Secretaría: Mary Gay.

NETART.IB

1996 / 2006
Curador: Gustavo Romano
Producción: CCEBA

Catálogo
Textos: Lidia Blanco, José Luis Barrios y Gustavo Romano.
Artistas: Antoni Abad, Ivan Abreu, Marcellí Antúnez, Lucas Bambozzi, Ricardo Barreto y Paula Perissinotto, Giselle Beiguelman, Clara Boj y Diego Díaz, Borderhack, Arcángel Constantini, Minerva Cuevas, e-valencia.org, Fadaiat, Fran Ilich, Belén Gache, Daniel García Andujar, Mario García Torres, Daniel García, Dora García, Guillermo Gómez-Peña, Ladislao Pablo Györi, David Hinojosa Admann, Influenza - Rafael Marchetti y Raquel Renno, Infomera, Joan Leandre, Sergi Jordá, Daniela Kutschat y Rejane Cantoni, Fernando Llanos, Iván Lozano, Rafael Lozano-Hemmer, Jorge Macchi, Brian Mackern, Mashica, Julia Masvernat, Medellín WIFI, Antonio Mendoza, Antoni Muntadas, Eduardo Navas, Santiago Ortiz, Christian Oyarzún, Platoniq, Burn Station, Recombo, Taller d'Intangibles - Jaume Ferrer y David Gómez, Eugenio Tisselli, Carlos Trilnick y Ze dos Bois.
Diseño: Estudio Bernardo + Celis.
Impresión: Latin Gráfica.



CCEBA Centro Cultural de España en Buenos Aires

Florida 943 (C1005AAS) Bs. As., Argentina
Paraná 1159 PB (C1018ADC) Bs. As., Argentina
Tel 5411 4312.3214 / Fax 5411 4313.2432

www.cceba.org.ar / info@cceba.org.ar

Lunes a viernes 10,30 a 20 hs. / sábados 10,30 a 14 hs.