

//////////////////// TROYANO o.3 //////////////////////

INSTALANDO / INSTALLING

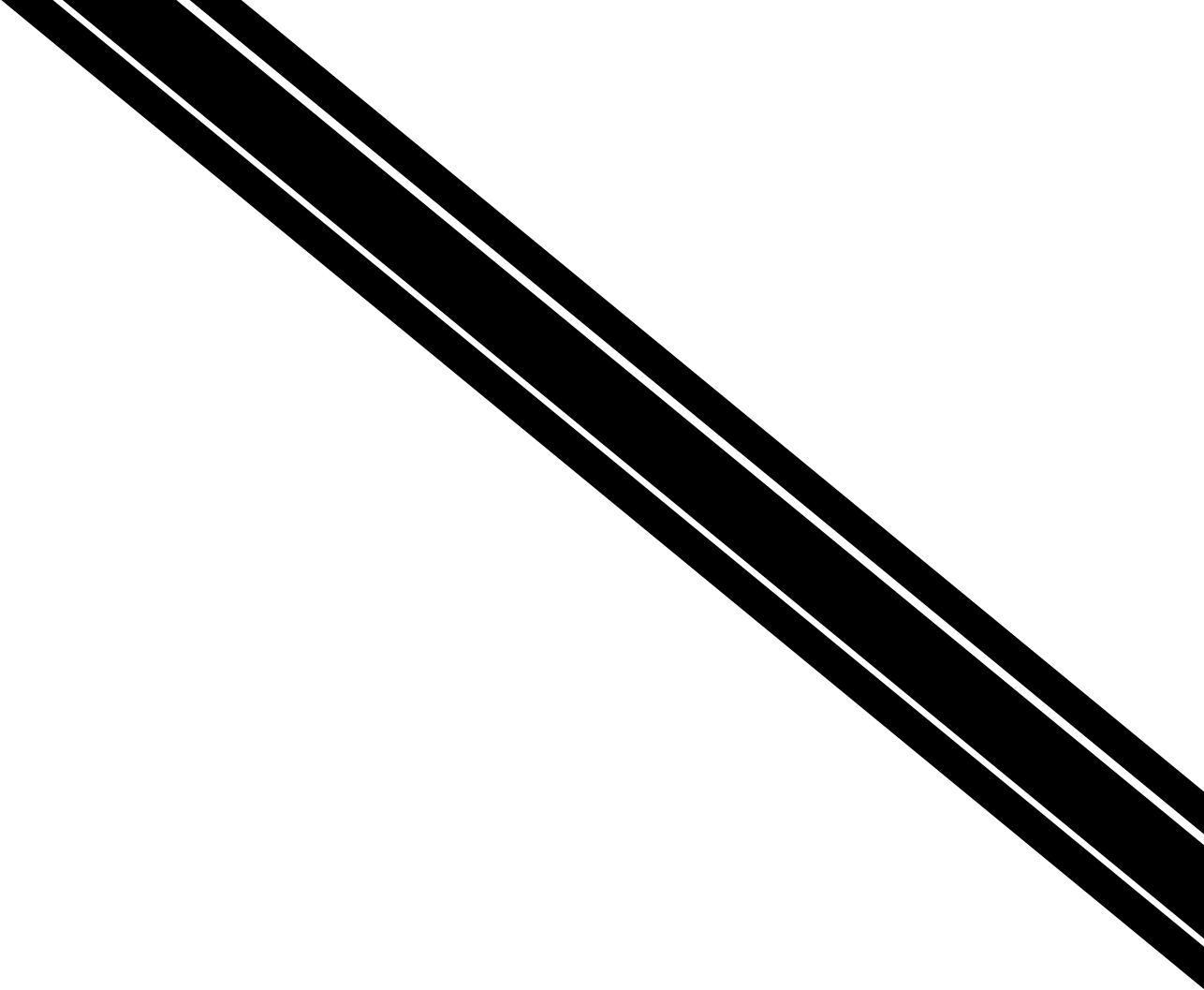
Arte y Cultura Digital / Art and Digital Culture

Troyano 0.3

INSTALANDO / INSTALLING

Arte y Cultura Digital / Art and Digital Culture





Troyano 0.3

INSTALANDO / INSTALLING

Arte y Cultura Digital / Art and Digital Culture





TROYANO

Troyano 0.3

INSTALANDO / INSTALLING

Arte y Cultura Digital / Art and Digital Culture

EDITADO POR / EDITED BY

Troyano:

Ignacio Nieto, Italo Tello, Ricardo Vega

<http://www.t-r-o-y-a-n-o.cl>

DISEÑO / DESIGN

Ricardo Vega

PRIMERA EDICION:

600 EJEMPLARES / FIRST EDITION: 600 COPIES

IMPRESO EN CHILE, LOM EDICIONES EN EL MES DE ABRIL
DEL AÑO 2007

PRINTED IN CHILE, LOM EDITIONS DURING THE MONTH OF
APRIL 2007

INDICE

O1 /* INTRODUCCIÓN */

Sam Nemeth / El Mundo es tu Ostra y empieza en Santiago, un Caso de Estudio	10
Ignacio Nieto / Instalando...	12
Ricardo Vega /	13
Italo Tello / Nuestro Futuro	14
Ine Poppe / Desde Chile a Canadá	15

O2 /* PASADO, PRESENTE Y FUTURO. APROXIMACIONES HISTÓRICAS */

Rodrigo Alonso / A Propósito de la Hibridez de los Nuevos Medios	22
Alejandro Albornoz / Música & Tecnología en Chile: Reflexiones sobre su Desarrollo e Implicancias Culturales	28
Fernando Llanos / Remix de Textos Hablados o Impresos, a la Salud del Chile Troyano	36
Andrés Burbano / Señales Particulares	42
Marcelo Tramontano / Habitares Interactivos: 12 Notas Preliminares	48
Mirko Petrovich / Control Gestual de Sistemas Audiovisuales	52
Dmitry Bulatov / La Tercera Modernización: Una Obra de Arte Tecno – Biológica	56

O3 /* DESCRIPCIONES Y ANÁLISIS DE OBRAS */

Bojana Kunst / Conexiones Desobedientes	62
Marina Zerbarini / Calor, Vapor y Humedad. Turner en el Siglo XXI	68
Marc Tuterts / Celebración Móvil y Arte Inflable	72
Demain Schopf / Máquina Cóndor	76
Matthew Kenyon y Doug Easterly / S.W.A.M.P.	80

O4 /* SOPORTES Y PLATAFORMAS SOCIO – POLÍTICAS */

Netzfunk / Memoria Histórica de la Alameda	86
Melissa Trojani / Trabajar con la Memoria	87
David Boardman / Hacking en Santiago	88
Diego Mometti / Apuntes por el Traspaso del “Ambiente Hostil”	90
Bárbara Palomino / Mochileando...	93
Lila Pagola / Software Libre: Caja Abierta y Transparente	96
Eduardo Navas / El Blogger Como Productor	104
Jenifer Gutiérrez / Televisión Comunitaria: Señal 3 La Victoria, Primera Experiencia en Chile	110
Lucrezia Cippitelli / Laboratorio Alamar Express	114
Catalina Ossa y Enrique Rivera / Las Herramientas de la Ciencia para el Pueblo	120



O5 / * TEXT (ENGLISH VERSIONS) */

O1 / * INTRODUCCION */

Sam Nemeth / The World is your Oyster and Starts in Santiago, a Case Study	119
Ignacio Nieto / Installing...	120
Ricardo Vega /	122
Italo Tello / Our Future	123
Ine Poppe / From Chile to Canada	123

O2 / * PAST, PRESENT AND FUTURE. HISTORICAL APPROACHES. */

Rodrigo Alonso / Apropos of Hybridism in the New Media	127
Alejandro Albornoz / Music & Technology in Chile: Reflections about its Development and Cultural Implications	130
Fernando Llanos / Remix of Spoken or Written Texts, to the Cheers of Chile Troyano	135
Andres Burbano / Particular Signs	139
Marcelo Tramontano / Interactive Living-Spaces: 12 Preliminary Notes	143
Mirko Petrovich / Gestural Control of Audiovisual Systems	145
Dmitry Bulatov / The Third Modernization: A Techno-Biological Artwork	146

O3 / * ANALISIS AND DESCRIPTIONS OF ART WORKS */

Bojana Kunst / Disobedient Connections	151
Marina Zerbarini / Heat, Humidity and Steam. Turner in the XXI Century	155
Marc Tuters / Fête Mobile and Inflatable Art	157
Demain Schopf / Condor Machine	158
Matthew Kenyon & Doug Easterly / S.W.A.M.P.	160

O4 / * SOCIO – POLITICS SUPPORTS AND PLATAFORMS */

Netzfunk / Memoria Histórica de la Alameda	163
Melissa Trojani / To wWork Over the Memory	163
David Boardman / Hacking in Santiago	164
Diego Mometti / Notes for the Transfer from “Hostile Environment”	165
Bárbara Palomino / Back Packing...	168
Lila Pagola / Free Software: Open and Transparent Box	170
Eduardo Navas / The Blogger as Producer	174
Jenifer Gutiérrez / Communitarian Televisión: Signal 3 La Victoria, First Experience in Chile	177
Lucrezia Cippitelli / Alamar Express Lab	178
Catalina Ossa & Enrique Rivera / The Tools of Science to the People	181

O6 / * ANEXOS */

Biografías en Español	188
English Biographies	192
Agradecimientos / Thanks to	196
Colofón / Colophon	198
Partners / Colaboradores	199



A mis padres Sergio y Carmen, y a mi familia Brenda, Eloisa y Victoria.

(Ignacio Nieto)

A mi madre Patricia, y a mi familia Edith Morgado, Pedro y Juan Tello.

(Italo Tello)

A mis padres, Alicia y Enrique, familiares y a María José Ríos.

(Ricardo Vega)

INTRODUCCIÓN

Sam Nemeth /

Ignacio Nieto, Ricardo Vega, Italo Tello / Troyano

Ine Poppe /



Sam Nemeth dando la conferencia acerca de Waag Society en el Teatro Auditorio del Centro Cultural de España de Santiago. Proyecto Elena 2005.

Sam Nemeth giving a lecture about the Waag Society in the Auditorium Theatre of the Cultural Centre of Spain. Project Elena 2005.



EL MUNDO ES TU OSTRAS Y EMPIEZA EN SANTIAGO, UN CASO DE ESTUDIO

Sam Nemeth

En Noviembre de 2005, mi pareja Ine Poppe y yo, fuimos invitados a visitar una Bienal de Arte Contemporáneo en Santiago de Chile. Fue Ignacio Nieto, del colectivo de arte Troyano, quien me contactó a través de la website de Waag Society, el medialab en Amsterdam, Holanda, donde trabajo.

La razón por la que nos invitaron fue un documental que Ine Poppe dirigió –y que yo filmé y edité– llamado ‘Hippies from Hell’ sobre la comunidad hacker holandesa. Waag Society puso el documental en el sitio web y así es como el Sr. Nieto encontró mi dirección. Acordamos que Ine Poppe hablaría sobre ‘Hippies from Hell’ y la forma en que fue filmada y producida. El tema de mi lectura sería la comunidad hacker de los Países Bajos.

Ine y yo somos parte de la comunidad digital internacional desde hace un tiempo, pero América Latina era un área de la que renegamos por una serie de razones, la más importante de ellas es que no hablamos español, y que la mayoría de los americanos no habla inglés (sólo únicamente los del norte). Ahora Latinoamérica se está des-colonizando así misma entonces hay espacio para un movimiento digital. La Internet está hecha para la democracia, pese a que algunos regímenes, como China, tratan de usarla de otra manera, la web está construída para el libre flujo de la información, de la forma en que cada uno quiera. Sentíamos curiosidad sobre cuál sería la visión latinoamericana de esta noción.

Fuimos recibidos muy amistosamente por Ricardo Vega, también del colectivo Troyano, quien nos llevó a nuestro hotel. El Sr. Vega hablaba inglés, lo que pareció ser la lengua franca durante nuestra visita. Nos invitó a

la inauguración de la Bienal en el Museo de Arte Contemporáneo esa misma tarde. Así que nos sacamos la mayor parte de nuestro jetlag y fuimos al museo, acompañados por el Sr. Vega.

El edificio colonial, de alguna manera descuidado, del museo contrastaba de una forma muy peculiar con el arte que se mostraba, una mezcla de artistas chilenos de renombre internacional, y de jóvenes foráneos. La división foránea estaba obviamente planificada por Troyano, quienes curaron un espacio con ehhhh, llamémoslo, arte inusual.

Habían artistas del Norte, quienes estaban comprometidos políticamente, artistas del Este (Argentina), que se especializaban en piezas de audio de escala pequeña, pero lo que me atrapó fue que, pese a estar a 12.000 kilómetros de casa, la exhibición se sintió notablemente familiar. Gracias a nuestra cultura global

Esta característica, incluyendo la forma –la tecnología– mantienen por lo menos un diálogo, que da como resultado una forma de arte con la que uno puede relacionarse internacionalmente. Era fácil entablar conversaciones y conocer a las personas. Descubrimos que éramos parte de un grupo internacional que consistía en personas invitadas a la Bienal, por Troyano y por otros. Muy pronto, se formó una cuadrilla con Eduardo Navas, Matt Kenyon, Lucrezia Cippitelli, y un servidor y su pareja, como personajes principales. Los días siguientes, fuimos empujados de evento en evento, desde charlas a visitas de interés, por el grupo de Ignacio. Nos llevaron a ‘La Victoria’, un barrio donde un canal de TV independiente transmitía desde el refugio abandonado de un traficante, hasta la asotea de un departamento muy chic del centro de Santiago para almorzar y divertirnos.

La pieza de resistencia fue el viaje a Valparaíso, donde conocimos un pueblo en la playa, hecho por arquitectos, a partir de pedazos de madera, una de las experiencias arquitectónicas más intensas que haya tenido. Pasamos la noche en un hotel increíble con vista al Puerto y a la ciudad.

Al día siguiente, teníamos nuestra conferencia. Los chilenos llegaron tarde por defecto, así que un poco retrasados mostramos el documental y le contamos a la audiencia sobre nuestro trabajo, sus repercusiones culturales y sociales, y el clima político en Holanda que es, contrariamente a Latinoamérica, conservador y pro-Bush.

Las discusiones terminaron y fuimos invitados a una última cena, la que tuvimos con Troyano. Durante la semana, asistimos a interesantes conferencias, vimos arte increíble, pero lo más importante fue que compartimos con los Troyanos y sus compañeros. Desde entonces que formamos un grupo internacional que se contacta mediante e-mails, se reúne e intercambia ideas y lo que pueda ser intercambiado a través de la web.

Tuvimos a Navas y a Cippitelli por acá en Amsterdam. Eduardo Navas dio una charla en el Theatrum Anatomicum del edificio de la Waag. Ambos hablaron sobre su trabajo para los estudiantes de arte de Ine en Rotterdam, de la Academia Willem de Kooning. Lucrezia Cippitelli acaba de recibirnos en Roma, y fue invitada a través de Skype al programa KillerTV (Asesino de Televisión) en Amsterdam. Esperamos recibir muy pronto a nuestros amigos chilenos también.

La bienal de Santiago aclaró el cielo digital en una serie de formas, pero lo más importante es que descubrimos que el mundo digital es extenso, y América Latina está más que dispuesta a contribuir con ello. Despertando después de una década de represión, el continente está ansioso de jugar un rol en la arena social y cultural. Y todo esto depende de gente con ideas. Chile puede estar orgullosos de que Nieto y su clan-Troyano esté al frente de este movimiento, y le dé al arte contemporáneo en su país el empuje que se merece.

INSTALANDO...

Ignacio Nieto

“There is a sense in these poems that no language boundary is impermeable. Thus, languages mix, form part of the process of making poetry, whether, Spanish, other non-English, languages, or codes and protocols of digital writing.”⁽¹⁾

“New Media is about collaborating”⁽²⁾

En el mes Marzo, mes que empiezo a redactar este texto, se cumplen dos años de la primera reunión que sostuve con Italo Tello y Ricardo Vega, donde surgió la necesidad de constituir una plataforma que revisara una serie de manifestaciones teórica-productivas aparecidas a raíz de una mezcla de disciplinas o posturas (entre ellas la programación, el arte, la música, el activismo, la escritura, la teoría del arte, el hacking, el diseño y la genética, entre otras), generada por la Nueva Economía y que hasta ese momento, es decir, hace un par de años atrás, en Chile, no se había planteado en la escena local de forma clara y exhaustiva.

De esa reunión, surge la emergencia de realizar dos experiencias; la primera de ellas, era establecer una historiografía de cómo se había gestado esta mezcla, y una vez establecida esta base, la de proponer, como segunda actividad, puntos de fuga que se estarían produciendo al interior de ella. En la primera experiencia, se hizo una retrospectiva histórica de estos fenómenos, con exposición y una serie de charlas con respecto a ellas, y la segunda actividad, comprendió una serie de conferencias que abordaron tres ejes temáticos. En ambas instancias, participaron un gran número personas (cerca de setenta), entre artistas, investigadores, teóricos del arte, activistas, músicos, programadores y periodistas, por lo que para esta publicación tuvo que realizarse de acuerdo al presupuesto con que contábamos, una selección de autores. Por lo tanto, esta publicación es solamente un reflejo parcializado de la gran cantidad de personas que han colaborado para producir dichas actividades.

Se establecieron dos criterios de selección; el primero de ellos, consideró el nivel de compromiso que demostraron algunos colaboradores con las actividades producidas por Troyano, recordándonos la disposición y los medios con que contaban los primeros programadores que elaboraron los diferentes protocolos que darían paso a la construcción de Internet. Dice Janet Abbate en su libro *Inventing the Internet*⁽³⁾: “no poseían un interés comercial, pero por el contrario un fin social consistente en desarrollar programas, (softwares) de forma colectiva, a través de una red de trabajo que estimaban la computadora y su conectividad con otra(s) computadora(s) para producirla”. Paralelamente a esta consideración, se estimó importante hacer visibles algunas de estas manifestaciones que han sido producidas en Latinoamérica, y poderlas contrastar con las desarrolladas fuera de ella, demostrando que las personas que trabajan en esta interdisciplinariedad, tanto dentro o fuera de Latinoamérica, desarrollan su trabajo principalmente a partir de las posibilidades técnicas de los protocolos que poseen las redes y las computadoras. En este punto como tarea, propongo al lector tapar los nombres de los autores, no leer su biografías y finalizar todos los textos, y luego tratar de adivinar de que país proviene cada uno de los autores. El Mapa (no) es el Territorio⁽⁴⁾, como diría Valentina Culatti.

Una vez establecido los criterios de selección, recopilación y traducción, se ordenó el libro en cuatro partes, dependiendo del énfasis con que cada texto ha sido escrito, independientemente de la multiplicidad de vínculos que se generan al momento de leer todos los textos. La primera parte de este libro, da referencias sobre el colectivo Troyano, y da pie para las otras tres secciones, correspondientes a observaciones individuales realizadas desde el punto de vista históricos, es decir, de dónde vienen, en qué están y hacia dónde van este tipo de manifestaciones. La tercera sección, comprende textos que analizan obras realizadas por artistas / investigadores, tanto desde el punto de vista técnico como filosófico, que comúnmente no son materia al momento de analizar un trabajo proveniente de esta área en particular (llámese nuevos medios, arte electrónico, arte interactivo, arte digital o software art). La última sección de textos, comprende cómo este tipo de herramientas pueden tener implicancias socio-políticas, borrando esa noción de control y automatización que algunas veces se le tiende ingenuamente a dar a las redes y a las computadoras.

Para finalizar, esta publicación da cuenta el final de un ciclo de investigación de varios años, y el nombre dado a él: *Instalando. Arte y Cultura Digital*, propone ampliar la noción de “arte digital”, que generalmente es entendida por todo lo que se produce a través de una computadora; entiéndase computadora en este nivel a aquella caja ne-

gra donde el usuario está destinado a realizar productos artísticos de acuerdo a las posibilidades que le presentan los softwares de origen comercial, y que facilite gatillar nuevos procesos que deriven en cuestionar o criticar los paradigmas que vienen. Como decía William Gibson, vivimos en el futuro, lo que pasa es que aún no nos damos cuenta de ello.

Notas.

(1) “Está la sensación de que en estos poemas ningún límite del idioma es impermeable. Así, la mezcla de idiomas, forman parte del proceso de hacer poesía, sea el Español, o cualquier otro idioma que no sea Inglés, o los códigos y protocolos de la escritura digital”. Loss Pequeño Glazier: Anatman, Pumpkin, Seed, Algorithm. Notas página 97. Salt Publishing, Cambridge, Reino Unido. 2003

(2) “Los Nuevos Medios son para colaborar”. Frase retenida por el autor de este texto, expresada por Matt Kenyon en un café de la Plaza de Armas de Santiago, Chile, en el mes de Noviembre del 2005

(3) Janet Abbate, *Inventing the Internet*. Página 27. MIT Press Cambridge, EEUU, 1999

(4) Culatti, Valentina. *The Map is (not) the Territory*. Página 13. Revista Neural N° 24. Editor, Alessandro Ludovico Bari, Italia 2005

ARTE, TECNOLOGIA EN CHILE, UNA BREVE MIRADA.

Ricardo Vega

Chile, en la actualidad, goza de una reconocimiento regional como país que ha logrado sortear problemas políticos extremos, con una transición pacífica (aunque no libre de problemas) entre dictadura militar (régimen militar algunos dirían) y la renaciente democracia que aseguro un modelo económico basado en el libre mercado. Poco a poco nuestro país ha conseguido posicionarse como líder en Latinoamérica por su manejo macroeconómico y su estabilidad política. La los buenos tiempos de la economía (generada a partir de los años noventa principalmente), la implementación de una serie de políticas culturales y fuentes de financiamiento mas estables a la vez que regulares, han permitido el surgimiento y desarrollo de propuestas de mayor calidad, continuidad y eficiencia, en el campo de las producciones intelectuales (arte, ciencias, literatura, etc).

Sin embargo, los temas relacionados con las tecnologías y el impacto de estas en la creación, producción, distribución y acceso de bienes y servicios culturales, han tenido una limitada consideración en nuestro contexto, remitiéndose la mayoría de las veces a la discusión de modelos relacionados con el vídeo, el net-art y la multimedia, esta última asociada a la necesidad del mercado por contar con personas preparadas en el dominio de las herramientas necesarias para la producción de servicios relacionados con el marketing y la publicidad. Esto sumado, a que las nociones habituales de tecnología están asociadas a aquellas que el mercado ha instalado, tanto como objetos como en modelos de uso. Esta fetichización de la tecnología va de la mano con el discurso de exhuberancia en infraestructura, instalando principalmente objetualidades visibles y mesurables (wifi en muchos lugares, super carreteras, mega computadores y teléfonos móviles para todos).

Sobre el Contexto Chileno

Dado que instituciones, por su tamaño, tendencia a la tradición y burocracia, han sido lentas en la absorción de estos nuevos temas, han sido los individuos y los colectivos con mas independencia de las escenas de arte, los que han puesto la atención a estos temas. En este contexto, han aparecido una serie de personas, instancias y colectivos que se están haciendo cargo de la discusión de tema relacionados con el arte y la tecnología.

Este panorama es muy variado, y va desde colectivos de fuerte vocación en la comunicación social (Señal 3, Conexión Social), a otros preocupados del software libre y la apropiación de tecnología (Centro de Difusión del Software Libre, Sin Cables), grupos de artistas e investigadores (LasPost, Or-Am, Holón), meta colectivos de discusión (Noosferas, Nozs), organizaciones preocupadas de aspectos legales que trae la tecnología y los derechos de propiedad intelectual (Derechos Digitales), productores y músicos independientes que experimentan con tecnologías (Astrocaglia, Pueblo Nuevo, CÉCH, Jacobino Discos, Quemasucabeza, etc), y numerosos artistas independientes (Christián Oyarzún, Ariel Bustamante, Demian Schopf, José Miguel Tagle, entre muchos otros), y diversos eventos y encuentros (Encuentros de Mayo, Jornadas de Propiedad Intelectual y Copyleft, Bienal de Video y Nuevos Medios). Todo ellos dan cuenta de un panorama activo en la escena de la creación y la tecnología en Chile, el cual, sin embargo, esta en proceso de consolidación de instancias para la discusión sobre las relaciones entre artes y tecnologías.

Todas estas personas e instancias han venido tejiendo lazos y colaborando activamente desde hace varios años en Chile, conscientes de que no solamente son nuevos temas los que se están instalando, sino que mas bien son nuevos paradigmas de pensamiento los que están surgiendo y modificando muchas de nuestras concepciones y maneras de relacionarnos. El arte hoy se caracteriza, entre otras, por la meta autoría y colaboración, sistemas abiertos, que son mas que un documento, siendo un ensayo del futuro, cuyas propuestas impactan más allá de las fronteras propias de la creación artística.

NUESTRO FUTURO

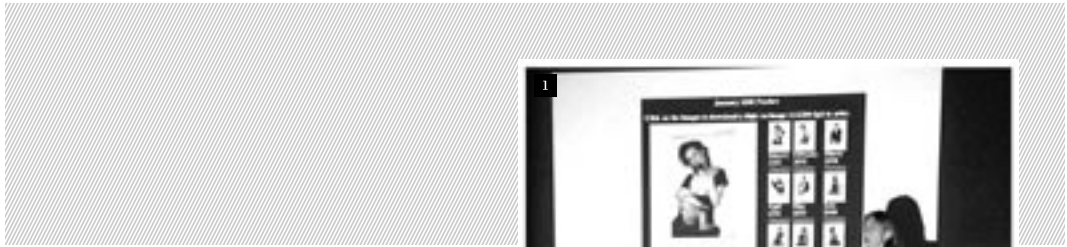
Italo Tello

Si bien somos una iniciativa joven en nuestro país, la experiencia de estos tres últimos años como colectivo, nos demuestran que el desarrollo al interior del arte y cultura contemporánea presentan una evolución constante y acelerada. En este sentido, el avance de las tecnologías, y el cómo éstas se introducen en el ámbito del arte, nos obligan a ampliar nuestra visión de una manera globalizada, y vemos la necesidad de enfocar nuestro trabajo en dos ejes principales. El primero, es para generar redes colaborativas de investigación y producción a nivel Latino Americano, y segundo, enfocar nuestros esfuerzos en la implementación de un laboratorio de nuevos medios en nuestro país.

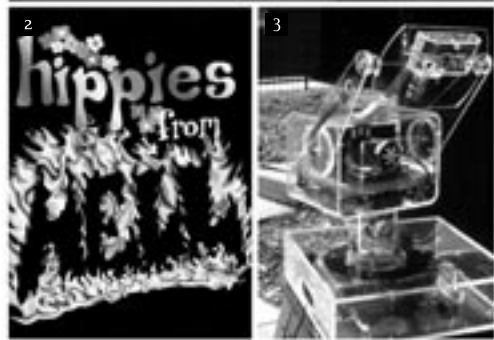
El establecer lazos de colaboración latinoamericanos ya no es una meta, si no más bien una necesidad, y en esta dirección el enfoque de redes que Troyano busca impulsar, está orientado en generar puntos sólidos y estables en la implementación de sistemas de comunicación e intercambio de información, basados en soportes digitales y sobre todo en espacios físicos, que permitan ofrecer instancias de reflexión y exhibición de obras de manera fluida, y en donde converjan la producción de artistas e investigadores de los distintos países que conformen esta unión.

Con ello, la implementación de un laboratorio en Chile se presenta como una iniciativa de necesidad mayor, en el cual se pueda desarrollar e investigar procesos de producción y gestión, basados y enfocados en nuevos soportes tecnológicos, y así llenar los diversos vacíos que han dejado las distintas instituciones que imparten la carreras de Artes en Chile, que ven la inserción de la tecnología como una forma de enseñanza solamente basadas en softwares de diseño, sonido y edición de video.

Nuestra intención es ir mas allá, y hacer del laboratorio un punto de convergencia de diversas áreas y países, que poco a poco han incorporado soportes tecnológicos en su producción, y que cruzan los límites del arte tradicional.



1.
Ine Poppe explicando la pieza
de netart Mujeres con Barbas.
Teatro Auditorio del Centro Cultural de
España de Santiago. Proyecto Elena 2005.
Ine Poppe explaining the net.art piece
Womans with Beards. Auditorium Theatre of the
Cultural Centre of Spain. Elena Project, 2005.



2.
Logotipo de Hippies From Hell.
Logo Hippies from Hell.

3.
Fotografía de la colección de Norman White, 2006.
Photo out of Norman White's collection, 2006.

DESDE CHILE A CANADA

Ine Poppe

En Febrero de 2005, Sam Nemeth y yo fuimos a Santiago de Chile, a mostrar nuestro documental 'Hippies from Hell'. También hablamos sobre temas relacionados, como otros documentales sobre el movimiento hacker, y mostramos más de nuestro propio trabajo. Hippies from Hell son un grupo de hackers, técnicos, artistas, escritores y engañadores. En los ochentas, ellos publicaron la revista hacker Hacktic, y en 1993 empezaron la primera proveedora holandesa de Internet, xs4all, y así abrieron Internet para todo el público. Aparte de esto, hacían fiestas salvajes y organizaban festivales de hackers al aire libre, usando la Internet como plataforma social. Los hackers holandeses, como fueron llamados estos hippies en un comienzo, son un grupo especial dentro del movimiento hacker internacional, que ellos mismos ayudaron a crear en gran medida. En la película, los artistas juegan con hardwares, jóvenes hippies hackean con sus calculadoras escolares, los encargados de cerraduras abren candados sin llaves: el hackeo no es sólo tontear con la tecnología. Como uno de los hacker en la película dice: 'Es una actitud, una actividad, un verbo.'

El documental Hippies from Hell fue el primer trabajo en Holanda asegurado con licencia de Creative Commons (CC). Creative Commons, es una forma más simple de manejar los derechos de autor en Internet, inspiración de Lawrence Lessig, profesor de Leyes en la Universidad de Stanford, en California. El objetivo de CC es estimular la distribución de material electrónico, como literatura, fotografías, música, películas y trabajo científico, por la Internet sin quedar atrapado en leyes de derechos de autor, y crear, en el proceso, un amplio dominio público -una 'creatividad común'- pensado para artistas y científicos que puedan compartir y trabajar en conjunto.

Después de nuestra visita a Chile, Sam Nemeth y yo discutimos sobre hacer un nuevo documental juntos. Durante los últimos diez años, ambos trabajamos para la Televisión Nacional Holandesa, pero preferíamos crear una película independiente. Por medio de nuestro amigo Graham Smith, un artista de la robótica de Canadá, que vive en Alemania, conocimos a Norman White, uno de los primeros artistas en robótica. Compartimos intereses con White: inteligencia artificial, robótica, maquinaria y su uso. Parecía ser que el arte con las máquinas tenía sus raíces en Canadá, ya que también pensadores contemporáneos, como Marshall McLuhan y el escritor de Ciencia Ficción, William Gibson, fueran canadienses.

Comenzamos visitando el molino de White este verano (hemisferio norte), con un equipo de cámara holandés. Nos quedamos por un rato y filmamos mucho, pero a este punto (enero del 2007) no habíamos terminado el documental. Escribí un artículo sobre White para el periódico holandés NRC-Handelsblad, publicado el 1^o de octubre del 2006. La siguiente es la traducción al español realizada por Brenda Banda de la traducción al inglés, agradecimientos a Sam Nemeth y a Norman White.

NORMAN T. WHITE

El Normill (Molino de Norman) es un antiguo molino de agua en Durham (Ontario, Canada), un pueblo a 80 millas del nor-este de Toronto. El gran edificio de concreto y ladrillos, junto a una extremadamente bella laguna, fue comprado hace mucho tiempo por el artista Norman T. White (San Antonio, Texas, 1938).

El molino huele a harina vieja, a caparazón de animales, y a excremento de murciélago, y paralelamente ampara el alma de Norman White. Su historia personal es visible en viejas fotos del niño en la isla holandesa que alguna vez perteneció a su abuela. El edificio está esparcido con la materialidad con que construye su trabajo: partes de máquinas y una pila de computadoras viejas. Desde los años que White vive ahí, la arquitectura cruda de la construcción parece apenas alterada. Duerme sobre la cocinilla a gas, en la cocina, en un pequeño ático. La razón de por qué él duerme aquí radica en los fríos inviernos, cuando la nieve se apila y la temperatura cae bajo cero. El edificio es espacioso: tiene un lugar limpio para trabajar, una gran despensa, un sótano, que actualmente es el taller donde trabaja el acero; una pieza llena de closets y de gavetas atestadas con electrónica, suficiente espacio para una gran colonia de murciélagos que vive en las grietas de las impresionantes murallas. Puedes estar ahí por horas, investigar los archivos, las cajas con partes de máquinas y tarjetas de circuitos, piezas de arte alambreadas en sí mismas. En un rincón del sótano, se apoya contra la pared una gran balsa hecha de botellas de plástico.

Norman White, casi de setenta años, luce más joven: más un niño que un hombre. Sus amigos dicen que su apariencia nunca ha cambiado, que es el mismo de hace treinta años. White es un mito dentro y fuera de Canadá. Es uno de los padres de la electrónica – del arte de las máquinas y la robótica –, y ha enseñado por más de la veinticinco años en el Ontario College de Arte y Diseño, en Toronto. Su descendencia es bien conocida en el mundo del arte electrónico; Doug Back, Peter Flemming, Jeff Man, Graham Smith y David Rokeby fueron sus discípulos. Y todos ellos visitan sus fiestas anuales en el Normill, para celebrar su amistad con fogatas, rados, música y arte. Regularmente, artistas de todo el mundo se juntan y acampan en el molino. White y sus amigos organizan peleas de robots, lucha de máquinas: ‘Rawbotics & Sumo Robots’ (Robótica – Cruda y Robots de Sumo) mucho antes de que estuviera de moda.

White ganó muchos premios internacionales, y su arte es exhibido alrededor del mundo. En su website se pueden encontrar descripciones de sus piezas. Comienza con el lema: “¡Arreglamos tostadoras!” La aclaración: “En realidad no arreglo tostadoras, pese a que estaría orgullosos si pudiera. Casi nadie arregla tostadoras. Y es porque una tostadora moderna es casi imposible de arreglar, armadas con pequeñas cuentas de metal dobladas, que se quiebran si uno las dobla más de dos veces. El fabricante de tostadoras naturalmente espera que uno haga Lo Correcto -- ¡Que arroje ese aparato disfuncional a la basura, y compre uno nuevo! En conjunto, la tostadora que funciona es el símbolo perfecto de la utilidad moderna en general... ¡Glamorosa y eficiente! Aún así, al estar frente de esta glamorosa y eficiente pantalla de computador de alta resolución por horas de una sola vez, a tí y a mí se nos están cayendo los ojos, y ni hablar de nuestra vida social. Pero eso a mí no me importa... ¿Y a tí?”

Los diseños y aplicaciones de construcción de Norman White, las que, no como las tostadoras, son claramente obtusas e inútiles, según su propio lema. Hace algunos años, White dio una charla en Amsterdam (que aún se ve online, ver más abajo). Apoyado por evidencia visual, White habló sobre la torpeza de las máquinas: ‘Tratamos de

imitar la vida con materials toscos; los artistas crean carne de la arcilla, fruta de las telas. ¿Por qué debería crear una criatura artificial? No para mejorar la naturaleza.’

Un trabajo aún en desarrollo – típico de White, quien trabaja por años en proyectos intentando diferentes versiones de una idea – es The Helpless Robot (El Robot Desvalido). El trabajo nunca se termina. White dice que presenta fases de su investigación. El robot desvalido se parece a un barco. Una máquina anterior a Facing out Low (Mirando Hacia Abajo) (1977), que reacciona con la audiencia y hace ruidos como el robot R2D2 de ‘Starwars’. El robot desvalido está hecho de acero, madera y tiene una manilla para moverlo. La construcción no tiene ningún motor, pero tiene sensores y una voz sintética que te pide que lo toques y lo muevas. Basado en los movimientos que recuerda, trata de predecir el comportamiento humano. White ve esto como un ejercicio de modelaje de la personalidad artificial. El robot dice cosas como: ‘Aprecio tu ayuda, pero me estás llevando lejos, Yo dije: ¡A la derecha! Devuélvete, dije, Oh... ahora puedes llevarme a la izquierda.’ La personalidad no instruye a la audience al azar, eso podría ser inútil, sino que va a través de distintas fases, desde la amistosa a la antipática. Si se deja al robot solo por un rato, murmura que ya nadie visita una galería de arte en estos días. Se deprime cuando se siente solo, o que no lo tocan más, y si trabajas con él con empeño, lo da por sentado, y pierde el interés.

White explica: ‘Me quedo dormido con el video. Necesito holer, saborear, algo táctil: elementos típicos de un sistema tri-dimensional que se pueda romper. Eso me interesa: las cosas que se rompen’. Para White, que el trabajo se rompa no es típico, está orgulloso de que una de sus primeras piezas artísticas que hizo para un canal canadiense de Vancouver (1975), consistente en cientos de lámparas, aún funcione después de más de treinta años. Las ampolletas en un gran mural (8 por 40 pies) de luces lógicas simulan gotas de lluvia cayendo al azar en la superficie de una tranquila laguna. Claro que las partes de las máquinas se rompen, a veces durante su transporte. Cuando lo visitamos, White estaba reparando el cerebro del Robot Desvalido para una exhibición en Europa.

White tiene una personalidad modesta, habla lentamente y se ríe mucho. “De gran influencia fue el Comedia dell’ arte, exhibición que ví hace años en San Francisco. Si pasaba volando un avión o una mujer empujando un cochecito, sería usado en la performance: se haría parte de la exhibición. Eso es fantástico porque nunca sabes qué va a pasar. Ves este tipo de sensibilidad también en algunos artistas holandeses como Willem de Ridder y Theo Janssen, la sensibilidad de integrar. Uso la electrónica no para mantener el control sino que para pederlo. Un ejemplo: un antiguo estudiante mío trabajó, sin el acabado conocimiento, con motores e inventó un caótico y fascinante sistema omitiendo accidentalmente ciertos componentes esenciales, llamados capacitores. Y al hacerlo, creó algo que no se podría haber diseñado de otra manera, lo que sorprendió a los ingenieros.”

White enseñó electrónica en los ‘60s: ‘En los 25 años que enseñé, dejé en claro a mis estudiantes que no quería artistas para que contrataran ingenieros e hicieran el trabajo electrónico por ellos, sino que para que se involucraran ellos mismos. Suena a lo mejor amenazante o demasiado complicado. Mi mamá holandesa tenía una expresión: ‘Para llegar a la Tierra de los Dulces, primero debes comer una montaña de arroz – door een berg rijstebrij heen eten- eso es la electrónica para mí, se volvió un dulce: me interesé, me involucré y empecé a estudiar revistas y a fabricar todo tipo de cosas. A través de los años, encontré que la electrónica es más sobre patrones que sobre matemáticas.”

White viajó mucho en su vida. Obtuvo su Bachiller en biología en la Universidad de Harvard en 1959, se fue a Nueva York y San Francisco, donde se matriculó en clases de arte. Demasiado joven para la generación beatnik, y después muy viejo para ser hippie, White creció en un período donde el arte y la tecnología pasaban por su época de oro: exhibiciones sobre Cybernetic Serendipity (ICA, Londres 1968), The Machine (MOMA, Nueva York 1968), Software (Jewish Museum NYC, 1970), piezas de arte quínético alrededor del mundo, y para coronarlo, el primer alunizaje el 20 de Julio de 1969. Influyó el profesor canadiense Marshall McLuhan, quien escribió Understanding Media -Entendiendo a los Medios- (1964), un bestseller, traducido a más de 20 idiomas. White se refiere a Mc Luhan algunas veces mientras conversamos. Como muchos artistas de su generación, White viajó a través del Norte de Africa. Se fascinó con los patrones islámicos, que años después influenciarían su diseño de tarjetas de circuito impresas y los procesos lógicos que ellos generaron.

El tiempo que estuvimos en el molino, disfrutamos de las historias de White sobre la fallida domadura de un zorrillo; un proyecto en el pueblo con niñas de la secundaria que estaban construyendo una ‘fuente bailable’; cómo encontró el molino y cómo lo compartió con otros artistas; sobre Them Fucking Robots, un proyecto con la

artista Laura Kikakau, con quien aceptó hacer una máquina sexual que respirara y se moviera. Ambos hicieron un robot macho y hembra, sin consultarse mutuamente, sólo acerca del formato de los genitales. Los robots actuaron públicamente haciendo un montón de ruido, pero primero White tuvo que limar su pene porque sus rudos bordes hicieron la penetración muy difícil. Y ni siquiera he mencionado las historias sobre los primeros proyectos de comunicación en línea, anteriores a Internet, que ni sabíamos que existían, en donde White con otros artistas experimentaron con narraciones interactivas, dibujos-ascii; o el proyecto telecommunicacional en conjunto con el artista Doug Back, Telephonic Arm Wrestling (Lucha Telefónica de Armas) (1986), donde los concursantes, en dos diferentes ciudades, se les permitía armarse para luchar, usando sistemas de transmisión de fuerza motriz interconectados por un link de datos telefónicos.

Pueden encontrar todo esto y mucho más en su website, y comentarios como: “El arte como pura auto-expresión no me interesa mucho. La auto-expresión inevitablemente se acerca al arte, pero se escurre por alguna puerta trasera. Para mí, el arte toma vida sólo cuando provee un marco de trabajo para hacerse preguntas. La ciencia provee ese marco de trabajo también, pero la ‘buena ciencia’ está muy restringida para mí. Prefiriría hacerme preguntas que simultáneamente se dedicaran a una multitud de mundos... desde organismos vivos a la cultura para confundir y entorpecer. Sólo el arte puede darme esa generalidad.” Después de estar un tiempo en Normill descubrí que esto no es un fraude. Para usar una de las expresiones favoritas de White: ‘Si voy a trabajar para un idiota, también podría serlo yo.’”

Referencias:

Website: <http://www.normill.ca/>

Lecturas: <http://connectmedia.waag.org/media/031001norman.mov>

PASADO, PRESENTE Y FUTURO. APROXIMACIONES HISTÓRICAS

Rodrigo Alonso /

Alejandro Albornoz /

Fernando Llanos /

Andrés Burbano /

Marcelo Tramontano /

Mirko Petrovich /

Dmitry Bulatov /





1.
Gustave Rejlander
The Two Ways of Life / Las Dos
Formas de Vidal
Fotografía blanco y negro / Black
and white photograph
1857.

2.
Nam June Paik.
King Ramses / Rey Ramses
Video objeto / Object video
1991

3.
Georges Méliès
Escenografía para Viaje Imposible /
Stage Scene for Impossible Trip
Cortometraje / Short Film
1904

4.
Jaime Davidovich
The Live Show! / El Espectáculo
en Vivo
Televisión de autor / Author's
Television
1982
Exhibición en el American Mu-
seum of the Modern Image / Expo-
sition in the American Museum of
the Modern Image

5.
Christa Sommerer & Laurent
Mignonneau
MIC Exploration Space / MIC
Exploración Espacial
Video instalación interactiva /
Video interactive installation
1995

A PROPÓSITO DE LA HIBRIDEZ DE LOS NUEVOS MEDIOS⁽¹⁾

Rodrigo Alonso

En la teoría contemporánea, es casi un lugar común referirse al media art como el ámbito donde confluye la tradición formal, estética y cultural de los diferentes medios artísticos. Según esta idea, los nuevos medios –y en particular la producción digital– son fundamentalmente espacios de integración donde las artes se funden dando lugar a producciones híbridas, donde se desafía la especificidad o la pureza de los medios originales. El término multimedia sería la expresión acabada de este proceso de eliminación de las barreras formales, el concepto que determina de una vez y para siempre la imposibilidad de pensar en medios aislados y singulares.

Desde el mismo punto de vista, este proceso vendría a realizar una vocación básica de la postmodernidad, aquella que, al mismo tiempo que cuestiona y desmorona la voluntad unitaria de la modernidad, pone de manifiesto la complejidad de lo existente, relativizando los sistemas de ordenamiento, de clasificación y de discriminación. La postmodernidad promueve la emergencia de lo impuro, lo contaminado, lo indiscriminado. Hibridez y multimedios encajan perfectamente en su programa; de ahí que su evidencia y justificación teórica se hayan diseminado con tanto éxito.

Sin embargo, si se considera a los medios tecnológicos –e incluso a los medios más tradicionales– desde una perspectiva histórica, es fácil constatar que la hibridez no es una característica privativa de nuestro tiempo. De hecho, es una cualidad que suele encontrarse desde el origen en artes como la fotografía, el cine o el video. Esto no significa que los nuevos medios no tengan, en realidad, nada de nuevo – como suele afirmarse desde expresiones muchas veces reaccionarias o incapaces de comprender las particularidades del mundo contemporáneo⁽²⁾ – aunque sí cabría descartar la idea de la hibridez como un destino postmoderno.

La hibridez de las producciones actuales no es, ciertamente, la que encontramos en los orígenes del media art. Pero tampoco es el resultado de una progresión evolutiva desde un estado de pureza a uno de contaminación, como parecen implicar muchas teorías. Aunque es cierto que la constatación de una hibridez sólo podría darse por comparación con un estado supuestamente no contaminado, “incorrupto”, del medio en cuestión, no es cierto es que esa “pureza” sea consustancial al medio ni que deba ubicarse en su origen o naturaleza.

Adelantando rápidamente la tesis de este ensayo, sostendré que el media art ha sido siempre un espacio de confluencia para el resto de las artes, y en particular, para las artes que lo han precedido inmediatamente. Que la pureza o especificidad de las artes tecnológicas es, en realidad, una construcción idiosincrásica que se llevó a cabo en un momento específico de su historia, y que fue posteriormente trasladada al fundamento de esos medios, siguiendo el movimiento típicamente moderno de formular e inmovilizar las bases irrecusables que definen a cada producción artística y la diferencian de las demás. Por lo tanto, antes que preguntarnos por la contaminación medial en las creaciones electrónicas y digitales actuales, convendría preguntarse por las formas y los métodos mediante los cuales se construyó su supuesta especificidad original, desconociendo la diversidad, complejidad y contaminación de las producciones iniciales de cada medio en lo que fue llamada su etapa “primitiva”.

LA CONSTRUCCIÓN DE MEDIOS PUROS

La aparición de cada uno de los nuevos medios estuvo acompañada por una extraña mezcla de novedad tecnológica y tradición formal. La fotografía, presentada en sociedad como una herramienta científica, se transformó en manos de los artistas en un sucedáneo de la pintura. Las primeras fotografías abrevan en la tradición del retrato, las naturalezas muertas y el paisaje, continuando el régimen visual que la pintura había establecido a lo largo de varios siglos.

Si bien es cierto que esos géneros fueron favorecidos por los largos tiempos de exposición que exigían las primeras fotografías, no es menos cierto que la relación con la pintura no fue casual sino consciente. La mirada de los primeros fotógrafos estaba formada por el medio pictórico, y evidentemente era difícil escapar a él. No obstante, cuando la técnica fotográfica fue perfeccionándose, no hubo ni la necesidad ni la voluntad de desprenderse de esa filiación. El movimiento pictorialista haría de la alianza entre pintura y fotografía un programa estético, que pronto incorporó elementos del teatro y la literatura. Hacia finales del siglo XIX, los artistas enrolados en ese movimiento produjeron imágenes con claros referentes en las corrientes pictóricas y literarias del momento, como el romanticismo, el neoclasicismo y el impresionismo. La puesta en escena, la composición de varios negativos y el retoque final adaptaron la fotografía a la alegoría, la narrativa épica o romántica, la metáfora visual y las múltiples variaciones lumínicas y tonales, recursos que el arte de la pintura había desarrollado como propios y que ahora eran compartidos por el nuevo medio.

Cuando la fotografía ingresa en su etapa modernista, todas estas interrelaciones son calificadas de espúreas. Se promueve la necesidad de limpiar a la fotografía de la contaminación formal de las otras artes y encontrar lo que ella tiene de específico, lo que la hace única en relación con los otros medios artísticos. Comienza la defensa de la dependencia absoluta de la imagen fotográfica con respecto a su referente, la prescripción de no manipular ni la realidad retratada ni la imagen obtenida, es decir, la construcción de la "objetividad" fotográfica. Esta objetividad – a la que los artistas habían sido indiferentes – se propondrá como el fundamento, no ya de una estética fotográfica sino del medio mismo, la característica que ningún fotógrafo debería dejar de observar, so pena de traicionar su naturaleza.

Con el cine sucede algo similar. Las películas de los hermanos Lumière son prácticamente fotografías animadas. El encuadre, la posición estática de la cámara o los temas delatan esa filiación. Más tarde, serán nuevamente la literatura y el teatro quienes "contaminen" el medio cinematográfico, introduciendo sus historias, sus modelos narrativos, sus sistemas de actuación o construcción de los personajes. No se trata, de ninguna manera, de un teatro o una literatura "filmados", sino de verdaderos híbridos. Las películas de Meliés, por ejemplo, intercalan efectos especiales propios del nuevo medio entre tomas de carácter escénico, mientras el recurso de los intertítulos introduce una innovación narrativa a medio camino entre la literatura y el cine.

Sin embargo, el ímpetu modernista exigió que el cine tuviera un lenguaje propio, ajeno al del resto de las artes. La teoría cinematográfica de las primeras décadas del siglo XX estuvo abocada casi exclusivamente a esa cuestión. Si bien el cine nunca pudo desprenderse por completo de la influencia literaria –excepto, quizás, en la producción experimental–, los esfuerzos de teóricos y realizadores se orientaron a determinar su especificidad, que fue adjudicada a la particular forma en que el filme confecciona una unidad espacio-temporal a partir de una fragmentación y recomposición del registro de la realidad. Para realizadores como Sergei Eisenstein, el elemento clave para conseguir ese fin era el montaje⁽³⁾, aunque en teorías como la del "montaje prohibido" de André Bazin ese elemento no era fundamental⁽⁴⁾. Lo importante era sostener la verosimilitud cinematográfica sobre la base de un lenguaje propio, que no se confundiera con el de sus parientes literarios y teatrales.

En sus orígenes, el video tampoco pudo despegarse fácilmente de la televisión. No sólo porque sus producciones debían visualizarse necesariamente en un televisor, sino también, porque muchos de los primeros artistas que se acercaron al medio pretendieron crear una televisión alternativa, una especie de contra-televisión acorde a las exigencias de la contracultura que florecía por todas partes. Luego, el interés de los artistas plásticos –y en particular, los que se dedicaban a la performance– por el medio, dio paso a las formas híbridas que se conocieron como video escultura, video performance o video objeto.

Pero en poco tiempo, los videastas se propusieron explorar las especificidades del medio, dejando de lado todo aquello que recordaba a las artes –y medios– aledaños. Investigaron la producción simultánea mediante circuitos

cerrados de televisión, la experimentación con las propiedades de las imágenes electrónicas y su manipulación en tiempo real. Y nuevamente, muchas de estas características fueron promulgadas como consustanciales al medio, como parte de su naturaleza y como un indicador infalible de su especificidad en relación con los demás.

Finalmente, el caso de los medios digitales no es muy diferente, aunque su desarrollo en el contexto de las teorías de la postmodernidad hizo que fuera menos enfático el reclamo por una especificidad de sus producciones. La gráfica digital, en sus orígenes, acusa su mezcla con los ámbitos del diseño y las artes plásticas –en particular, algunos procedimientos del grabado, como la serigrafía–. Internet nació como una gran enciclopedia, y las primeras producciones multimedia –incluido el net.art– señalan su afinidad con las narrativas anteriores.

Los intentos por determinar la especificidad de la producción digital apuntaron durante algunos años a su carácter interactivo, su estructura no lineal, su flexibilidad y su estatuto de obra “inacabada”, que necesita de un interactor o usuario que la actualice. Sin embargo, prescribir esas características como fundamentales a cualquier pieza digital es prácticamente insostenible. Y la contaminación de la producción digital con los universos de la fotografía, el video, los relatos textuales, el diseño, etc., no sólo no se evita sino que se promueve cada día más.

EL SIGLO DE LA PUREZA

La búsqueda de definiciones precisas, fundamentos, valores específicos, caracterizaciones unitarias y todo tipo de “purezas”, es una fuerza que puede percibirse a lo largo del siglo XX. La encontramos tanto en las ciencias como en las artes, en la filosofía como en la vida social. Bebe en el pensamiento iluminista, pero adquiere mayor vigor en el contexto de la consolidación de un pensamiento universal e integrado, propio de la modernidad posterior.

Se encuentra tanto en la descomposición del trabajo en tareas específicas, propia del fordismo – que, por otra parte, elimina de la práctica industrial todo lo que no es “trabajo” –, como en la consolidación de una ciencia experimental libre del pensamiento metafísico, el conocimiento intuitivo y la reflexión ametódica, que se desmiembra en disciplinas específicas, con objetos de estudio no confluentes. Se encuentra igualmente en el relato lineal de una Historia limitada a los acontecimientos políticos, donde los hechos históricos funcionan con la precisión de una maquinaria de relojería, como también en la exigencia de pureza racial que fundamenta la política del nacionalsocialismo alemán, por sólo citar algunos ejemplos.

En el terreno de las artes visuales, Clement Greenberg será el encargado de llevar adelante la purificación formal. Según su teoría, cada medio debía trabajar únicamente con los elementos que le son específicos. Así, la pintura no debía trascender el plano que la contiene; cualquier intento por superar el plano era sancionado inmediatamente como una práctica espúrea e inadmisibles. Toda figuración o espacio perspectivo debían ser erradicados, ya que el volumen pertenece al campo escultórico y la presencia humana al teatro. La pintura sólo podía utilizar líneas, planos, color, manchas; elementos que debían eliminarse de las demás artes por pertenecer por derecho propio a la práctica pictórica. De esta misma forma se definían los ámbitos de las demás artes, promoviendo su pureza formal y erradicando cualquier tipo de contaminación.

El programa de Greenberg se asemeja al llevado a cabo en las artes tecnológicas en varios puntos. En primer lugar, porque postula una serie de características para definir al medio con el que trabaja, pero en lugar de presentarlas como parte de un programa estético elaborado en un contexto histórico específico, las considera intrínsecas al medio analizado, asentadas en su “naturaleza”, y por tanto, ahistóricas e irrefutables. Acto seguido, esas características se proponen como el fundamento de tales artes, como su materia más básica, en relación a la cual se ponderará toda creación futura. Y las producciones anteriores a la definición del medio que no cumplen con tales cualidades básicas son tildadas de “primitivas”, es decir, pertenecientes a un tiempo en el que sus autores no estaban en condiciones de comprender la naturaleza cabal del medio con el cual se enfrentaban.

Por otra parte, esas cualidades adquieren un carácter prescriptivo: las obras que no se ajustan a ellas no pueden considerarse seriamente dentro del medio en cuestión, y deben desecharse como inválidas o improcedentes. Los sistemas construidos sobre la base de esas propiedades elementales son abiertamente valorativos y utilizan sus fundamentos para descalificar a las obras que se apartan de su canon sin más; baste recordar, por ejemplo, el rechazo de Howard Fried a la escultura minimalista tildándola de “teatral”, por afirmar su presencia mundana y no adscribir a la atemporalidad de la escultura clásica⁽⁹⁾.

Finalmente, estos sistemas suelen establecerse como la culminación de una búsqueda estética que conducía secretamente hacia ellos. Al verificar en la actualidad aquello que los “primitivos” no fueron capaces de advertir, la teoría se convierte en el punto más alto de la evolución estética del medio – de la misma forma en que Hegel consideraba su sistema filosófico la culminación de la filosofía Occidental.

LA HIBRIDEZ DE LOS NUEVOS MEDIOS

Como consecuencia de todo lo expuesto, hablar de la hibridez de los nuevos medios no parece demasiado adecuado, o por lo menos no lo parece sin ciertas salvedades.

El concepto de hibridez implica un cierto estado de pureza originaria a partir del cual se produce una mezcla, una integración o una contaminación. Hablar de hibridez implicaría, por tanto, reforzar los sistemas que definen la especificidad de las artes, introduciendo una nueva etapa en la progresión estética de las formas.

Sólo si atendemos a la artificialidad de esa pureza originaria, si comprendemos esa noción como una categoría histórica, es posible postular el hibridismo como otro momento histórico – y no sin ciertas restricciones también, ya que, en realidad, las producciones mediáticas “puras” son más bien una entelequia -. Lo importante es desligar esta consideración de toda implicación evolutiva, liberándola además de todo carácter prescriptivo y valorativo.

Por otra parte, si los medios han tendido a integrarse a lo largo de su historia, y si fueron necesarios sistemas ideológicos extremos para pensarlos incontaminados, quizás deberíamos asumir que lo que los caracteriza, en definitiva, es esa capacidad para consustantivarse, para integrarse formal, conceptual y/o culturalmente. Aunque, por supuesto, no podríamos decir, sin caer en contradicciones, que esta propiedad constituya su naturaleza, su especificidad o su esencia.

Notas:

1. Utilizo la expresión “nuevos medios” (new media) en el sentido en que ha quedado establecida en el circuito del arte y la teoría estética contemporáneos. La expresión nombra fundamentalmente a los medios artísticos tecnológicos –fotografía, cine, video, producción digital– y su “novedad” no se entiende como sinónimo de innovación u originalidad sino más bien como distinción de los medios “tradicionales” –pintura, escultura, grabado, etc.–. Véase: Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (Mass): The MIT Press, 2000.
2. En la teoría estética contemporánea se ha vuelto un lugar común tratar de demostrar que los nuevos medios no incorporan, en realidad, nada nuevo; que todo lo que en ellos se considera una novedad ya existía en los medios precedentes –aunque ya dijimos que los nuevos medios no se caracterizan por su novedad, véase la nota 1-. Muchos autores lo hacen con el fin de desacreditar la producción tecnológica, pero en la mayoría de los casos, sin hacer siquiera el esfuerzo por comprenderla. Un caso paradigmático podría ser el de Philippe Dubois, en “Máquinas de Imágenes: Una cuestión de línea general” (en Dubois, Philippe. *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001). Una excepción notable es la de Lev Manovich en su libro *The Language of New Media* (op.cit.), donde la búsqueda de las raíces de ciertas características de los nuevos medios en los medios anteriores se hace con el fin de comprender a los actuales.
3. Véase, por ejemplo: Einsenstein, Sergei. *Hacia una Teoría del Montaje*. Barcelona: Paidós, 2001.
4. Bazin, André, “Montaje Prohibido”, en Bazin, André. *¿Qué es elCine?* Madrid, Rialp, 1990.
5. Véase: Greenberg, Clement. *Arte y Cultura (Ensayos críticos)*. Buenos Aires: Paidós, 2002.





1.
Retrato de Alejandro Albornoz
Picture of Alejandro Albornoz

2.
Retrato de José Vicente Asuar
Picture of José Vicente Asuar

Música & Tecnología en Chile:

REFLEXIONES SOBRE SU DESARROLLO E IMPLICANCIAS CULTURALES.

Alejandro Albornoz

El 2006 se cumplieron 50 años de la primera pieza electroacústica en Chile: “Nacimiento” de León Schidlowsky. Una fecha que fue conmemorada especialmente por la Comunidad Electroacústica de Chile (CECh), agrupación que aglutina a un amplio contingente de compositores chilenos de este tipo de música y que organizó varias actividades en nuestro país y el extranjero para celebrarla.

Se trata pues de 50 años de la primera experiencia musical, de la que se tenga noticia, que fue realizada mediante recursos tecnológicos propios del siglo XX, específicamente herramientas electroacústicas. Desde esa primera creación, compuesta con un magnetófono y un dictáfono, no solo han pasado muchos años en innumerables avances técnicos, si no que las implicancias de la actividad musical con tecnología, tanto estéticas como socio-culturales e inclusive políticas, han cambiado en infinidad de rutas. Pero para entender, aunque sea de manera somera estos procesos, demos algunas definiciones, que sitúen este texto en un marco teórico claro.

MÚSICA ELECTROACÚSTICA

Podemos definirla como un área artística que utiliza medios técnicos electroacústicos para la creación musical y que es una música dentro del contexto contemporáneo, nacida desde y en relación con la música de concierto occidental. El compositor catalán, José Manuel Berenguer la define como aquel “producto artístico que satisface un cuerpo prescrito de necesidades estéticas y que se apropia del sonido como principal medio, puede ser llamado “música electroacústica”, en la medida de que una operación electrónica es indispensable para su realización”⁽¹⁾

Tiene la características esenciales dar al timbre⁽²⁾ una gran importancia como eje constructivo, al desarrollo temporal, a las unidades significantes en el tiempo, a las articulaciones entre secciones de una obra y a las transformaciones espectromorfológicas⁽³⁾ de los materiales sonoros.

El compositor chileno Rodrigo Cádiz afirma que cada pieza electroacústica es un universo propio y nuevo, pero también reconoce que a estas alturas ya existe un bagaje y una historia suficientemente amplios para sustentar un corpus de obras, modos e incluso escuelas⁽⁴⁾.

En sí misma la electroacústica no es un estilo y aunque las diversas formas de realización que posee devienen en tipos de la misma, estas implicancias técnicas de realización se constituyen en estilos artísticos siempre que de ellos se deriven concepciones estéticas considerables, más allá de los meros problemas de manufacturación. Sin embargo, es útil revisar los modos de su realización técnica, pues a través de ellos podremos entender su naturaleza a grandes rasgos, a la vez que revisaremos algunas de las tendencias estéticas más importantes: Música Acusmática, Música Mixta, Música Electrónica en vivo y Música Interactiva.

ACUSMÁTICA

Música compuesta con medios electroacústicos y fijada en un soporte (cinta, CD, memoria de ordenador, etc.) que se reproduce mediante altavoces. Carece de intérprete en el sentido tradicional aunque se considera como tal al encargado de los pormenores técnicos de su difusión, pudiendo ser ésta de carácter creativo / técnico mediante

el uso intencionado de las características de los aparatos de reproducción y el espacio físico donde se desarrolle aquella.

MIXTA

Música que posee tanto una parte exclusivamente realizada con medios electroacústicos como una parte para instrumentos acústicos tradicionales, voz o ambos. Puede tratarse de una ejecución instrumental con material en soporte producido con anterioridad, ejecución instrumental con procesado electrónico del sonido o música interactiva. Existe música mixta para instrumentos no tradicionales o provenientes de culturas distintas de la occidental.

ELECTRÓNICA EN VIVO

Música generada por medios electrónicos en situación de concierto (sintetizadores, ordenadores u otros aparatos) ejecutados por intérpretes en escena. Puede ser también interactiva.

INTERACTIVA

Uno o varios intérpretes de instrumentos acústicos o interfaces electrónicas interactúan con uno o varios ordenadores que a su vez ejecutan programas de composición automática⁽⁵⁾ en tiempo real. El sistema informático reacciona a la ejecución de los músicos humanos y genera sonido de acuerdo a diversos parámetros de esa ejecución y dentro de ciertos límites prefijados por el programador (que normalmente es el propio compositor) Los parámetros y límites prefijados para el ordenador, le dan el carácter e intención a la obra. El sonido que genera el sistema computacional puede ser de síntesis o muestreo (grabaciones previas de los propios instrumentos acústicos de la obra u otros) y en ambos casos puede estar siendo transformado en tiempo real por un ejecutante del ordenador o por el programa de acuerdo a ciertos criterios prescritos. El sonido emitido también puede ser el de los instrumentos al momento de la ejecución de la obra y procesados en tiempo real.

Cada uno de los modos de música electroacústica mencionados han sido ocupados con diversos criterios estéticos a través de la historia. La Música Concreta, fundada por Pierre Schaeffer en París a fines de los 40's, es por definición acusmática. De hecho es él quien utiliza este término pitagórico para definirla por primera vez y luego uno de sus sucesores, François Bayle es quien lo masificó. Esta corriente es un punto de inflexión en la historia de la música occidental, pues se desliga de la tradición para plantear un nuevo lenguaje que incorpora a ésta y todas las sonoridades donde el concreto sonoro (principalmente sonidos grabados con micrófonos) es el material con que el compositor crea directamente⁽⁶⁾ Pero a la vez, la música denominada Electrónica por Werner Meyer-Eppler a fines de los 50's, que es aquella generada con sonoridades sintéticas exclusivamente, y que es concebida desde la perspectiva de la música serial⁽⁷⁾ también se ha manifestado de manera acusmática. Así mismo las obras mixtas, interactivas, de electrónica en vivo, e incluso las instrumentales no electroacústicas, tienen un carácter derivado de estas concepciones u otras que se han desarrollado posteriormente y que sería extenso de revisar aquí.

Ahora bien, esta música por sus propias características y como una parte de la denominada música contemporánea, es, en general, lejana al gran público, lo que también es un tema extenso e interesante de tratar. Pero lo que prima decir aquí, es que un camino de acercamiento al público, por un lado, y de integración en un contexto artístico más amplio, por otro, lo constituye el acoplamiento de la electroacústica con otras disciplinas como la danza, el video, el cine, la arquitectura y otras manifestaciones contemporáneas como las instalaciones. Un aspecto importante en la electroacústica, además de los mencionados, es el espacio. Las herramientas de creación y difusión permiten tener un control cabal de la situación espacial de las obras. Si bien el espacio es una preocupación de larga data en la música (solo mencionemos aquí como ejemplo las experiencias de la escuela veneciana en el siglo XVI), el control de alta precisión y el surgimiento de varios aspectos como los diversos tipos de espacio (interno, externo, referencial, virtual) ponen a la electroacústica en una situación particular, donde este aspecto puede ser compuesto al detalle, desde lo ornamental hasta como nuevo eje estructural junto al timbre y el tiempo.

EVOLUCIÓN EN CHILE

El equipamiento necesario para realizar este tipo de trabajos artísticos era, en los 50's, de un costo elevadísimo, no solo en un país tercer mundista como Chile, si no que en general. El paradigma era el dictado por los países industrializados: Laboratorios y Centros de Investigación se creaban y desarrollaban en Universidades,

Institutos y Radios, con financiamientos tanto estatales como privados, con las implicancias de cada caso. Solo como ejemplo citemos el gran desarrollo de la creación musical mediante ordenadores en Estados Unidos, donde las empresas de informática promueven el uso de sus productos mediante el apoyo a la investigación y creación desde hace décadas, tanto que en el país del norte la denominación “Computer Music” es prácticamente parte de su acervo particular.

Pensar en los 50’s, en Chile, en establecer un Laboratorio sin el acogimiento y apoyo de una Universidad u otras fuentes de financiamiento, era absurdo. El primer intento lo constituyó el “Taller Experimental del Sonido” que básicamente era un grupo de músicos interesados en estos temas y que logró de manera precaria instalar algunos equipos en la Universidad Católica, por allá en Mayo de 1957⁽⁸⁾. El Taller incluía a Juan Amenábar, León Schidlovsky, Gustavo Becerra y Fernando García entre otros; especial atención merece en el taller el pionero chileno José Vicente Asuar quien construyó los primeros aparatos electrónicos de generación sonora en 1958 y más tarde, en 1978, un ordenador singular: el COMDASUAR (Computador Musical Digital Analógico Asuar), exclusivo para música, capaz de generar sonido profusamente y poseedor de algoritmos de composición asistida, único en su género en el mundo en su época.

Ya lo poco que se había montado e intentado desarrollar se perdió para 1959-60. Francisco Kröpfl fue enviado por la Universidad de Buenos Aires a visitar el laboratorio chileno en 1960. El argentino se encontró con que solo había sido un intento que no perduró. Pionero en su país, en los 60’s Kröpfl sentaría, junto al impulso de Alberto Ginastera y el soporte técnico de Fernando von Reichenbach, las bases para un laboratorio que tendría como ejemplo los grandes centros del primer mundo y que buscaría convertirse en un espacio de interacción cultural-artística latinoamericano, al alero del Instituto Torcuato de Tella⁽⁹⁾. Su gran desarrollo técnico, las investigaciones y docencia, la creación musical llevada a cabo allí durante varios años, contrastan fuertemente con la ausencia en Chile de un espacio similar. La mayor parte del trabajo electroacústico de chilenos se realiza o bien en el extranjero o en instalaciones propias y particulares.

Dadas así las cosas, las herramientas materiales de creación e investigación electroacústica se constituyen en una condición sine quanon. Albergados además estos conocimientos técnicos y estéticos en los conservatorios y en círculos no masivos de la cultura nacional (que en el contexto cultural y comunicacional de los 60’s es natural), esta música es un saber y disciplina de iniciados. En un país pequeño como Chile, donde además estructuras de control basadas en una cultura del privilegio aristocrático y burgués tienen profundas raíces en el nacimiento mismo de la nación (léase desde la institución colonial de la Encomienda que prolonga sus modos mediante el latifundismo), no es raro que un saber se trate como un bien material, exclusivo de unos pocos llamados a preservar el arte y la cultura, aprovechando de paso de manejar el andamiaje socio-económico involucrado (universidades, cátedras, etc.)

Es así como la posibilidad de expandir el radio de acción, mediante una masificación de herramientas, que no solo facilitan el hacer, si no que cambian paradigmas, es vista por los regentes del saber musical como una amenaza. Nace así la figura despreciable del “perillero”, que es no solo quién domina el aparataje electroacústico y pretende (según sus detractores) apropiarse de la sacro-santa labor del compositor, si no que además es el conjetural Prometeo que llevará las herramientas de tan noble tarea, la composición musical, a manos impuras y no doctas.

En los 70’s la producción es escasa en Chile, aunque la calidad de varias obras es indiscutida como las ganadoras del Festival de Bourges “Guararia Repano” (1° lugar en 1975) de Asuar y “Ahora” de Iván Pequeño (2° lugar en 1974). En los ochenta la cosa no cambia mucho, lo que se hace está doblemente cerrado en los circuitos académicos: se mantienen las estructuras y la dictadura militar obliga o propicia un recato mezclado con una complejidad intelectual que al alejarse del público masivo asegure la ausencia de los productos naturales del arte: desarrollo intelectual y sus derivados: espíritu crítico y experimentación que llevan a ideas libertarias.

Es interesante ver que a la par que la dictadura militar mantiene una relación de control y desconfianza con la cultura y el arte, propiciando manifestaciones oficiales, gestó un sistema económico neo-liberal que miraba a Estados Unidos como paradigma. La economía de mercado generó dos factores: un sistema económico que poco a poco posibilitaría acceder cada vez más fácilmente a la tecnología, especialmente la informática, y una cultura abierta a las manifestaciones de la música popular, que a su vez se llenaban progresivamente de técnicas electroacústicas e incluso de ideas estéticas propias de esta música. Técnicas de grabación, sintetizadores y efectos de sonido y sus particularidades musicales, negadas antes por una estructura elitista, llegan al público masivo gracias

al rock, la música popular en general, el cine y la televisión, todo producto del creciente sistema de consumo “a la americana”. Si bien cierta complejidad y aspectos particulares de la composición se pierden en la vorágine creciente de música popular, que posee desde sonoridades hasta estructuras provenientes de la electroacústica, estos productos de cultura masiva son la manera en que un público en expansión se interesa por aspectos hasta ese instante no tomaba en cuenta: el timbre y sus transformaciones espectromorfológicas, estructuras no habituales, el sonido en sí y no como mero vehículo de la melodía y armonía.

En este ámbito musical externo a la “academia” surgen, influenciadas por ella y motivadas por los hallazgos de la novedad sonora, manifestaciones en distintos grados más o menos experimentales: desde los juegos de musique concrète de los Beatles y Bob Wilson, pasando por el Kraut Rock de los 70’s, el rock progresivo, hasta el pop-rock experimental, el techno y la escena ruidista actual. Este mundo tiene sus propios códigos y valores donde en ocasiones se entronca con la música “culta”.

Chile no escapa a ello y especialmente desde los 90’s genera una creciente multitud de músicos de todo origen que no necesariamente tienen estudios formales en algún conservatorio, cambiando así los paradigmas. Finalizando esta década, poseer un ordenador personal es cada vez más común y esto altera todo el orden anterior: el computador tiene la capacidad de contener en sí mismo, en formato software, todos los elementos y herramientas de una cadena electroacústica básica de un estudio: síntesis de todo tipo, análisis espectral, grabación y muestreo de sonido, edición y manipulación avanzada de sonido, control y captación de dispositivos externos de señales tanto de sonido como de datos, composición asistida, etc. Aunque los aparatos electroacústicos no informáticos existen y siguen usándose, y a pesar de que el computador no posee todo, sí brinda una capacidad casi completa. Esto reporta varias cosas: las instituciones (universidades y conservatorios) logran habilitar, con un costo muchísimo menor, laboratorios y estudios, y la proliferación relaja las relaciones socio-económicas (los círculos tienden a la apertura más que al recelo) Nacen así el Gabinete Electroacústico para la Música de Arte (GEMA de la Universidad de Chile), fundado por Amenábar en 1991, El Centro de Música y Tecnología (CMT hoy Laboratorio Arcis de Informática Musical de la Universidad ARCIS) en 1996 (inaugurado por la Sociedad Chilena del Derecho de Autor motivados por la idea de 1994 de Gabriel Brncic), más recientemente el Laboratorio de Música y Tecnología (LATEM de la Universidad Católica, basado también en un proyecto de Brncic), inaugurado el 2005 y el proyecto en desarrollo Aula Laboratorio de Música y Audio en la Universidad Diego Portales, impulsado desde 2006 por el académico Claudio Fuentes y el autor de este artículo. Así mismo, los compositores ahora no dependen necesariamente de becas y residencias, que antes eran la única manera de componer electroacústica; ahora muchos tienen estudios caseros que con su ordenador como núcleo, les permiten crear libremente. Desde el 2000 hasta hoy, nuestro país ha visto surgir una miríada de artistas no académicos, especialmente jóvenes, que de golpe vieron en sus manos las herramientas que antes estaban en laboratorios al fondo de entidades formales. Softwares especializados (como los entornos de programación MAX/MSP, PD o Supercollider) y conceptos como interactividad, música estocástica, algoritmos, fractales, acusmática y espacialidad, no solo se desarrollan vertiginosamente en los laboratorios, si no que se escurren y llegan a jóvenes con ansias de expresión y que poseen sus propios bagajes y entornos socio-culturales: rockeros, punks, raperos, DJ’s, etc. Un adolescente de clase media, criado bajo los influjos del rock, la fosforescencia de la animación japonesa y la ciencia ficción, y que en muchos casos está en plena resaca del techno, desmenuza en su ordenador, cual niño inquieto, tal vez con algo de perversión, las herramientas surgidas del ámbito intocable de la academia.

Por lo anterior, muchos tienen visiones apocalípticas desde el conservadurismo, pero la verdad es que el influjo se viene de vuelta: espíritus libres dentro del ámbito académico se dejan influir por la actitud desenfadada o al menos no tan dogmática de estas manifestaciones. Circuit bending, sensores, multimedia, son maneras que se suman a la creación de música o sonido en todo estrato. Si agregamos a este cocktail explosivo el factor Internet y la Cultura Libre, con Creative Commons como bandera de lucha, sus efectos se intensifican en todo sentido. En un contexto de este tipo, no es extraño que una asociación como la CECh se haya abierto a músicos provenientes de lo popular o que surjan grupos como el Taller Electro, donde además de interactuar músicos de todo tipo en torno a lo “electro” (acusmática, techno, etc.) permita el entorno adecuado para la primera obra chilena experimental compuesta en conjunto por un compositor formado en la academia y un DJ (“Jetlag” de Federico Schumacher y Daniel Jeffs aka DJeffs). Es curioso, pero en algún momento algunos músicos experimentales no académicos forjaron sus propias élites, pero la fuerza de la diversidad y el incontenible torrente de información las rompieron de alguna manera una y otra vez. Tal vez haya sido por el natural pánico que produce en muchos la gran disponibilidad de recursos que permite “a cualquiera” incursionar en este tipo de creaciones, lo que haría peligrar sus hegemonías.

Hoy por hoy, la situación es multívoca y compleja: la creación musical con tecnología y la creación sonora con estos medios está extendida en muchos círculos que se entrecruzan en un hervidero de artistas y manifestaciones variopintas. En este contexto nos llaman la atención varios asuntos que dejamos aquí como cuestiones abiertas a reflexionar.

La proliferación de creaciones sonoro-musicales es alabada por todos, pero desde ciertas perspectivas y momentos esta liberación que no omite si no que expone, llena el espacio y genera censura por saturación: es tanta la cantidad de material que es imposible abarcarlo todo. ¿Qué patrones pueden guiarnos en un océano de música y sonido? ¿Cómo seleccionar que nos sirve a cada uno? O más complicado aún: ¿Cómo podemos distinguir valor estético del efectismo? No tenemos respuestas inmediatas para esto y creemos que una respuesta rápida tendería a generar dogmas y prejuicios. Sin embargo, existen dogmas que confunden: todo vale, debo regocijarme con todo, etc. Siguiendo la idea de Jorge Haro⁽¹⁰⁾, hoy en día es cuando más música se produce pero a la vez cuando menos música se escucha. Otro factor se agrega al anterior: las ideas de Cage y los minimalistas, junto a un gran interés por el paisaje sonoro, han redundado en gran cantidad de trabajos que rompen barreras entre el arte y la vida e incluso apelan a materiales en el borde de la audición, incluso escapando a ella, o apelan a la experiencia corporal de las vibraciones de aire, todo lo que nos parece muy interesante y respetable, pero ¿para qué hacer música o sonido con un fin supuestamente estético (si se le presenta a un público bajo mecanismos de distribución que así lo plantean, es porque así es) si no hay diferencia entre esto y el sonido que existe en la vida fuera del arte? Creemos que es cierto que cada individuo completa o incluso genera la obra al escucharla, lo que sirve a Cage para decir que si escuchamos la vida la hacemos música, pero ¿es tan así? ¿Si todo es música y ella existe sin los músicos, ya que con solo escuchar el viento la estamos creando, para qué existen músicos, instrumentos, discos, conciertos, etc.?

Que de la profesionalización y gremialización del arte surjan vicios como los mencionados (elites, control, academicismos cerrados, egocentrismos, etc.), ¿nos permite arrasar con esta especialización humana y sus posibles aspectos positivos?

Todo esto lleva a pensar en la “estetización difusa” de la que habla Gianni Vattimo, donde todo es arte. ¿Es bueno o malo que las cosas sean así? Tradicionalmente la vanguardia artística luchó por romper la diferencia entre Arte y Vida, teniendo como una de sus justificaciones principales el quebrar la hegemonía aristocrática y burguesa, pero esta fusión de toda la vida con el arte, ¿no estará desconceptuando el arte y sus valores de análisis, de crítica de la realidad, de desarrollo cognitivo y capacidad generadora de estructuras? Tal vez a varios les conviene que un público masivo ya no se interese por el analizar y desarrollar ideas y solo se conforme con formas repetidas y que se valoran por aspectos externos vinculados especialmente a experiencias sensoriales distractivas, y que además vean novedad donde solo la hay en los medios utilizados. Así pareciera que los que buscaban romper las vanguardias están más fuerte que nunca, controlando los medios de distribución del arte y asegurando este dominio mediante la posible desvalorización descrita más arriba.

Gran valor, creemos, tiene el que muchos jóvenes puedan gracias a sus computadoras y softwares crear arte, música o lo que sea, además enorgullecidos de su libertad, pero triste es ver con que facilidad ellos mismos caen en la cadena absorbente de la novedad técnica, el círculo vicioso del “update” como un valor en sí mismo, donde vale más el cómo o el con qué herramienta se hizo, que el producto musical o creativo final. Tanta es la atención prestada al equipamiento, que hay quienes practican un fetichismo tecnológico que puede mirar hacia el pasado inclusivo. El capitalismo se nutre de la obsolescencia planificada que genera necesidad por lo nuevo, partiendo de la base de que no existe herramienta definitiva, lo que puede ser cierto, pero peor aún, centra la preocupación en esto y no en la creación misma, en el espíritu humano que expresa toda obra artística y en el maravilloso crisol de sensibilidad e intelectualidad que puede contener una pieza musical o sonora y que luego germina desde ella en y por el público.

Tal vez sea atingente, en este contexto, escuchar a quién fuese uno de los impulsores de la música con ordenador, José Vicente Asuar, cuando en su LP de demostración del COMDASUAR, “Así Habló el Computador”, en 1979 dice:

“No olvidemos que el computador no es si no una prolongación del ser humano, quién es en definitiva el que toma las grandes decisiones y da la orientación y significación de lo que con estos medios puede realizarse”

Notas:

(1) "Autour de la nécessité d'une définition de la musique électroacoustique" artículo por José Manuel Berenguer en "Actes 1 des travaux de l'Académie Internationale de Musique Électroacoustique /Bourges, 1-3 juin 1995" Ed. Actéon - Mnémosyne - Paris, may, 1996.

(2) Carácter de un sonido. Es el parámetro por el cual podemos diferenciar el sonido de una trompeta del de un oboe, a pesar de que ambos puedan tener la misma altura, intensidad y duración.

(3) El espectro es el conjunto de vibraciones sinusoidales de un sonido o timbre. Según el análisis de Fourier cualquier timbre puede ser descompuesto en una cantidad finita de ondas sinusoidales y a la inversa, según la síntesis de Fourier, se puede generar un timbre mediante la adición de estas vibraciones, cada una de las cuales se denomina parcial. El Formante es un parcial específico de un timbre que tiene mayor amplitud que el resto, se encuentra en una zona denominada "región de formantes" que es una banda de frecuencias determinada en cada timbre. El Formante es uno de los determinantes del timbre. Por lo tanto, las transformaciones espectromorfológicas son mutaciones de los sonidos realizadas en este nivel, ya que mediante ciertos dispositivos se puede sumar o restar parciales a un sonido o variar el formante. Estas transformaciones pueden ser puntuales o progresivas en el tiempo y tienen diversas aplicaciones compositivo-estéticas.

(4) "Estrategias auditivas, perceptuales y analíticas en la Música Electroacústica" por Rodrigo F. Cádiz. PDF descargable en <http://www.cech.cl>

(5) También llamada composición algorítmica. Se trata de programas informáticos creados para la generación automática de estructuras musicales. Estas estructuras pueden ser en notación tradicional, en cuyo caso la composición debe ser ejecutada a posterior por instrumentos acústicos, o un conjunto de instrucciones que controlan dispositivos de generación sonora, externos o desde el propio ordenador, entregando sonoridades sintéticas o de material grabado. Es automática pues se realiza sin mediación humana, excepto la elección de los diversos parámetros que se prefijan al programa como límites en los que moverse. Muchos compositores crean sus propios programas como es el caso de Gabriel Brncic y José Vicente Asuar (ver www.electroacusticaenchile.cl)

(6) Ver: <http://www.t-r-o-y-a-n-o.cl/proyectos/elena.htm>

(7) La técnica dodecafónica que implementa el uso de una serie de (12) notas para la organización de las alturas en una obra, luego fue ampliada, aplicando serialización a todos los parámetros sonoros (intensidad, dinámica, tiempo, timbre, etc.) dando origen a la Música Serial.

(8) Para una completa historia de la Música Electroacústica en Chile, visitar: <http://www.electroacusticaenchile.cl> , donde se puede descargar un PDF con un excelente texto de Federico Schumacher.

(9) En el mismo PDF de Schumacher puede encontrarse una reseña de esta importante experiencia argentina: www.electroacusticaenchile.cl

(10) “La Escucha expandida [sonido, tecnología, arte y contexto]” texto de Jorge Haro en Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (Ensayos) N°20 (2006) Universidad de Palermo, Argentina.

Bibliografía

“Autour de la nécessité d’une définition de la musique électroacoustique” artículo por José Manuel Berenguer en “Actes 1 des travaux de l’Académie Internationale de Musique Électroacoustique /Bourges, 1-3 juin 1995” Ed. Actéon – Mnémosyne – Paris, may, 1996.

“El Sonido”, Michel Chion, Ed. Paidós, 1999.

“La Música Electroacústica en Chile, 50 años”, Federico Schumacher, proyecto financiado por Fondart, 2005. www.electroacusticaenchile.cl

“Loops, una historia de la música electrónica”, Varios autores, editorial Reservoir Books, 2002.

“Música electrónica y música con ordenador”, Martin Supper, Alianza Editorial, 2004

“Música Electroacústica, Historia y Estéticas”, Varios autores, Flo Menezes (textos y recopilación), Editora de la Universidad de Sao Paulo, 1996.



1.
Fotografía del set de "Chocolate" durante el proyecto "Transmitiendo Trazos" de Fernando Llanos, 32 transmisiones diarias por internet durante un mes, en colaboración con artistas del Centro para las Artes de Banff.
Photography from the set of "Chocolate" during the project "Transmitiendo Trazos" of Fernando Llanos. 32 transmissions diaries by the internet during one month, with the collaboration of artists from the Banff Centre.

2.
Fernando Llanos como "Videoman", Fotografía de Omar Torres.
Fernando Llanos as "Videoman", Photography by Omar Torres.

(sin albur)

REMIX DE TEXTOS HABLADOS O IMPRESOS A LA SALUD DEL CHILE TROYANO

Fernando Llanos

Fragmento de la conferencia para el XIII Congreso de Ciencias de la Comunicación “Mass comunicación, Destinos y Compromisos”, dentro del bloque titulado: “Internet y Nuevas Formas de Comunicar”, Universidad de las Américas, Puebla, México, 8 de Febrero del 2001.

EL ARTE:

Desde mi punto de vista, la situación en el arte contemporáneo tiene tres vertientes bastante fuertes. No podría afirmar que son las únicas, pero sí las que más percibo en mi entorno y por ende, padezco, para bien o para mal. La primera, es la que suele ser de un hermetismo absurdo: se hace la referencia, de la referencia, que se refería a lo que nunca supimos que se estaba refiriendo. La segunda, son aquellas que tienen un carácter expresivo demasiado individual, donde si no te sabes “la anécdota”, técnica o personal, son difíciles de acceder, y como consecuencia, de valorar o disfrutar.

Y la tercera y última, es dónde se funde lo artístico y confunde con la noción de lo “divertido”. Desde que las piezas pueden ser interactivas, o el halo artístico se ha evaporado, el arte está justificado, por lo menos entre mis congéneres, bajo la bandera del entretenimiento, ya sea a nivel de dinámica constructiva, o como mera travesura temática. Claro que hay gente, obras, cosas que rebasan estas tres vertientes, pero esas no me preocupan en este texto; a esas tan sólo las admiro, consumo y trato de asimilar.

Para citar ejemplos concretos en las tres vertientes antes mencionadas, nombraré algunas piezas. El primer caso, la exposición titulada “La Au-de la Spectac”, que se encuentra hoy día en el Centro Pompidou, en París, Francia. Un video de Mike Kelly y Paul McCarthy: “Fresh Acconci”, 1995. En dicho video los artistas antes mencionados rehacen con la ayuda de actores de películas “b” una serie de performances realizadas años atrás por Vitto Acconci. Aún para uno, que se considera interesado en el videoarte, resulta insulso y aburrido ver algo que cita cosas que nunca vio. De por sí es difícil conocer este tipo de materiales, y cuando se pueden ver, los hacen pensando en las gentes que los ha visto todos. Personalmente creo que no va por ahí, la falta de audiencia en las salas de los museos lo confirman. Es un poco como el video “Remake”, de Daniel Guzmán y Felipe Ortega, artistas mexicanos, que recientemente lograron venderle este mismo video al Centro Pompidou, y en donde se dedican a rehacer performances de artistas altamente conocidos, como Bruce Nauman y su “Fountain”, entre otros más. Este mismo video se presentó recientemente en el World Trade Center, durante un Festival de cine y video, y fue tremendamente abucheado. La situación: la mayoría de la gente no tiene esta información, y mejor aún, no tiene por qué tenerla. La conclusión: sanas horas de extremo aburrimiento, o elucubraciones demasiado ociosas como para poder aterrizar en algo concreto. El epílogo: este tipo de piezas va con cierto tipo de contextos, cierto tipo de audiencia, o falta de la misma (museos y galerías).

El segundo caso, el anecdótico personal-técnico, lo pienso ejemplificar con lo que pasa en el Net-art o arte en red, donde en muchos casos, si no sabes la anécdota técnica de lo que estás viendo en el monitor, de lo complejo que resulta hacer programaciones en código ASCII para que aleatoriamente disparen un java script, y finalmente no puedas ver nada en tu monitor porque no tienes ni siquiera instalado el Word; puedes estar muy lejos de valorarlo como arte, y peor aún, mal interpretas esto del arte en red, como fue malinterpretada de sosa y boba la caligrafía que se salía del academicismo, o el punk de Johnny Rotten para con los acordes tradicionales o clásicos.

Pero por otro lado, en este punto habría que ser honestos y confesar: ¿quién de los aquí presentes puede acceder hoy día a una pieza sin la famosa ficha técnica? Digo, es bien sabido que se necesita cierta cultura para entender, y a mayor preparación, mayor facilidad para decodificar, pero el problema en este rubro es toda la basura que se sobre protege detrás de la anécdota, mejor conocida por el pópulo como “choro”.

El tercer caso, lo divertido y el entretenimiento como bandera: aquí podríamos citar las travesuras de Miguel Calderón y la escuela de la Panadería, que muy de vez en cuando presentan cosas excelentes, aunque lamentablemente, creo que de manera inconsciente. La mayoría de esta gente trabaja con ocurrencias, bajo los fundamentos teóricos del “que loco”, “el super cool” y “el que chido”.

Para cerrar con un pro a favor de este punto, mejor comento un caso concreto que recientemente me llegó por correo electrónico, más interesante y menos adolescente: La XX edición de ARCO, la feria de arte contemporáneo más importante de España, y el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), el primer museo en comenzar una colección de arte electrónico (net-art y obras multimedias), presentan en ARCO 2001 “Des-Juego / De-Game”, unos trabajos sobre deconstrucción de juegos electrónicos. Según ellos, la generación más joven de artistas de vanguardia no es tanto una generación MTV, de vídeo o televisión, sino en mucha mayor medida, una generación Playstation, cuya relación con el mundo de la informática ha experimentado una enorme aceleración desde el momento en que Internet empezó a extenderse por el mundo. Aquí vale la pena nombrar a Fran Ilich, tijuanaense que se presentará en dicho espacio, con una pieza sobre la problemática de la frontera norte del país.

Me gustaría aclarar que no estoy ni en contra del arte electrónico, ni del net-art, ni del sentido del humor o al uso de las fichas técnicas; no quiero satanizar ninguna de estas opciones. Creo que es digno saber que son fuertes, que están funcionando, cómo influyen en la producción, pero lo más importante, cuestionar su alcance e incidencia para con la gente, público, espectadores o como les queramos llamar.

Porque el arte de hoy en día, ¿a quién le interesa? En una clase de 49 alumnos de Ciencias de la Comunicación, entre los 19 y los 22 años de edad, en el Tecnológico de Monterrey, pregunté quién conocía algo sobre videoarte o arte electrónico, y nadie levantó la mano. Sintomático, ¿no? Si eso es en una escuela de paga, donde jóvenes como estos tienen la capacidad económica para viajar por el mundo, tiempo y ocio suficiente como para ir a museos de arte contemporáneo: ¿cómo estaremos en la mayoría del país?

Con razón en Monterrey hemos llegado a niveles como los de cerrar museos para abrir pistas de go-karts.

Ya sé que la cultura nunca ha sido rentable, por lo menos en este país, y fuera de cobrar la entrada a las pirámides, pero extremos como estos no auguran un futuro muy reflexivo, quizás en pro del famoso Homo videns de Sartori...quizás.

Fragmento del texto “Arte en Video: Antes, Ahora y Después...Aquí” , publicado en el suplemento del Universal “La Revista” , el 6 de diciembre de 2004.

Los 70's

El videoarte en México, hasta donde se ha podido investigar, surge con Pola Weiss, bailarina y teleasta. En un ambiente de soledad e incompreensión del medio, presenta su video “Flor Cósmica” en 1977, en el Museo Carrillo Gil. Durante los setentas sólo se sabe de otras dos gentes mexicanas trabajando con video: Ulises Carrión, emigrado a Ámsterdam, y Andrea di Castro, con experimentos en video-instalaciones, que presentó en 1979 en La Casa del Lago.

Los 80's

Surgen nuevas vertientes: de lo formal a lo social, y los primeros intentos de difusión. Artistas como Sarah Minter, Gregorio Rocha, Rafael Korkidi, Ángel Cosmos y Eduardo Vélez, hacen y deshacen en esta década. Inician las muestras y festivales, y se da la incorporación del video en planes de estudio. Lo importante de esta generación es que abren brecha y hasta la fecha siguen haciendo proyectos académicos, de gestión o artísticos en torno al video.

Los 90's

La primera bienal de video se da en el '90. Seguida de otras dos ediciones, de ahí se deriva el Festival de Video y Artes Electrónicas "Vidarte". Se da la legitimación del video en el aparato cultural: el FONCA comienza a apoyar proyectos de video desde 1992 hasta la fecha, y ese mismo año, la Fundación Rockefeller y MacArthur abren por primera vez a México las becas a medios audiovisuales. La consolidación de escuelas y talleres de video en el país (5), los festivales e intercambios internacionales hacen que el número de gente que trabaja con video crezca radicalmente. Nombres como Ximena Cuevas, Juan José Díaz Infante, Héctor Pacheco, Sergio Hernández, Manolo Arriola, Alfredo Salomón, Alejandro Valle, entre otros.

DEL 2000 EN ADELANTE:

El video se expande; artistas visuales en búsqueda del factor tiempo, DJ's y VJ's y sus actos en vivo, cineastas sin dinero para las latas de cine, zapatistas que lo usan como arma de denuncia, Ahumada y sus video-escándalos, etc.

El video en el universo de lo digital hace que las fronteras se diluyan. Internet como vitrina y laboratorio, nuevos espacios y narrativas: Fran Ilich, Alfredo Salomón, Laura Carmona, Hectór Falcón, y yo experimentamos en esta línea. Sangre nueva en personajes como Txema Novelo, Fabiola Torres, Donovan Soriano, Mauricio Alejo, etc., nos hacen pensar que esto apenas está empezando a agarrar cuerpo.

Preguntas para el suplemento cultural el Ángel, del periódico Reforma, publicado el 22 de junio, 2004, México D. F.

1.- ¿Qué opinas del videoarte en México, cómo lo calificarías?

El uso de video, como formato para un discurso artístico, es cada vez más usado por los productores plásticos o visuales del país, y también cada vez tiene mayor aceptación por los sistemas de legitimización artística. No es nada nuevo, todo lo contrario; parecería una moda, ir a museos o galerías y encontrarse con piezas en video. Después de todo, han pasado algunas décadas desde que se empezó a emplear, y no en vano mucha gente ha dedicado años en proyectos educativos, de difusión-promoción, y en contados casos en este país, de investigación. Todo esto ha hecho que la producción nacional sea muy rica en cuanto a posturas, técnicas, intenciones, etc. Ahora bien, de entrada sería medular mencionar que no se puede hablar de un solo "videoarte" en México; no es lo mismo lo que pasa al sur del país que en el norte. Es más, en la misma ciudad, dentro de un mismo espacio académico, hay muchas maneras de entender y utilizar el medio, sin tener que etiquetarlo de una sola manera.

Creo que hay mucha gente valiosa que está haciendo cosas pro-positivas e interesantes en video, pero muchas veces lo que nos falta son canales para poder tener repercusión en otros espacios (otras esferas); nos falta estar más informados de lo que se ha hecho y de lo que se está haciendo en otras partes, para poder incidir mejor en ciertos círculos, y/o poder ser más partícipes de los diálogos y discusiones que se generan en torno a este medio en otras latitudes. Pero estos canales lamentablemente no los vamos a tener, hasta que no solucionemos algunos problemas locales e internos, como la falta de una revisión histórica (que nos promueva dejar de importar referentes), la falta de una inclusión de la producción del interior de la República (que nos aleje del miope centralismo), la falta de espacios de exhibición constante de materiales (mediateca), la falta de festivales nacionales con proyección internacional, etcétera.

Esto me hace pensar que se podría calificar la producción de arte en video del país como: muy rica, potencialmente muy explotable y exportable, pero de momento algo desorganizada y poco interconectada.

2.- ¿Cuáles son los principales problemas a los que se enfrentan los video-artistas en México?

Los mismos a los que se enfrenta cualquier otro artista en este país: falta de espacios, escasez de un público crítico y participativo, insuficientes apoyos a proyectos de investigación, producción y difusión, falta de profesionalización por parte algunas gentes del gremio y de organización por parte de los ya profesionalizados, etc. Pero

sobre todo, peculiaridades como la falta de un mercado con este perfil en el país. No hay un sólo galerista que le apueste al videoarte. Hay casos aislados de galerías que venden uno o dos videos al año, o casos de artistas que intentan hacer sus ser distribuidoras, pero lamentablemente toda la producción que se está generando no tiene una salida decorosa en donde los artistas salgan beneficiados económicamente. En este país es prácticamente imposible que los artistas que trabajan con video vivan de su obra solamente. Es más, por parte que no existe un mercado, tampoco existe un circuito donde se acostumbre a pagarle a los artistas por exhibir su trabajo en video. Esto repercute en la cantidad de tiempo que los autores pueden dedicar a sus proyectos, y por lo tanto, en que tan lejos pueden llevar sus propuestas.

Como muchas otras disciplinas en este país, el videoarte en México ha sobrevivido y crecido gracias a la suma de esfuerzos y a algunos buenos apoyos (y pese a los malos apoyos con buenas intenciones). Para muestra un botón: el mejor y más fuerte festival que teníamos a nivel Nacional: Vid@rte, Dolores Creel se encargó de deshacerlo (www.filanos.com/vidarte), y el retroceso que este tipo de situaciones genera, nos toca pagarlo a la gente que estamos metidos en esto, y no a los que pasan por aquí durante un sexenio nada más. Pero bueno, para terminarme de quejar, ya lo dijo “el padre del videoarte” alguna vez: “Mucha gente tiene ahora magnetoscopios e incluso cámaras de video y, sin embargo, en ningún videoclub hay obras nuestras. Todavía somos unos proscriptos. Es triste que la cultura del video lo sea. Hemos puesto nuestra parte pero no recogemos frutos”. Nam June Paik

3.- De acuerdo con tu experiencia, ¿cuál crees que sea el rumbo del videoarte, en general y en el país?

De entrada, el acabar con la etiqueta de “videoarte”. Hay que recalcar de nuevo lo limitante que a veces puede ser el uso de esta palabra, creo que en el mejor de los casos habría que hablar de “arte en video”. Entender al video como un medio, un formato, con el que se puede o no hacer arte. Nadie llama “fotoarte” a las fotografías que se muestran en las galerías, nadie dice: quiero hacer una “pintura-arte”...suena raro, por no decir absurdo, no? A veces, esas etiquetas nos sirven sólo para explicarle a nuestra abuelita cuál es nuestra profesión. Los artistas visuales no son los únicos que están usando el formato de video: diseñadores, DJ's y VJ's, cineastas que no les alcanza para su lata de cine, campesinos en el sur del país (el video como una herramienta de denuncia lleva años realizándose, pero sólo recientemente con los video-escándalos de Bejarano, Ahumada, etc., es que se les está dando importancia), etc. El hecho de que la mayoría del video sea capturado y editado en digital, ha hecho que se mezcle con otros formatos, lenguajes y hasta disciplinas: el universo de lo digital ha revolucionado todas las áreas, ahora se habla de la media, los datos, de imágenes en movimiento, etc. Términos que, desde mi punto de vista, son mas incluyentes.

En la medida en que entendamos y aprovechemos la riqueza de esta memoria visual y sonora, en cinta magnética o formatos digitales, sin tener que encajonarla dentro de lo “artístico”, lo “experimental” o lo “raro”, podremos disfrutar más de todas las propuestas que se generan hoy con y a partir del video. El video ha avanzado en el país gracias a espacios como el Taller de Video de la Esmeralda, el Centro Multimedia, X'Teresa, Laboratorio Arte Alameda y El Museo Tamayo en el D.F.; el Pochote en Oaxaca; El Festival de Video, Cine y Sociedad en el sur del país, La Universidad Autónoma en Guadalajara, etc.

Todos estos han sido puntos importantes en generar y difundir propuestas en video, pero creo que falta generar interconexiones entre estos nodos y generar o detectar nuevos espacios al interior del país.

Vale la pena mencionar a personas como Alfredo Salomón, Priamo Lozada, Sarah Minter, Ximena Cuevas, Reyes Palma, Díaz Infante, que también han sido claves en generar proyectos e iniciativas relacionadas con el video.

4.- En cuanto a las nuevas tecnologías, ¿qué es lo que predomina ahora, qué nuevas tecnologías están siendo incorporadas al videoarte y para qué efectos?

Si habláramos de “modas tecnológicas”, hablaríamos del uso de cámaras infrarrojas, aparatos inalámbricos, scanners de frecuencias, robótica, realidad aumentada, transmisiones en tiempo real con capacidad de respuesta interactiva, manipulación y mezcla de imágenes en vivo, programas de autoría donde uno puede diseñar desde la interfase hasta las relaciones del usuario con el contenido, etcétera, etcétera. Pero pese a que personalmente me gustan los juguetes, yo prefiero enfocarme en las repercusiones que esta tecnología puede tener dentro de las capacidades narrativas o de construcción de contenido. Más si somos concientes de que no podemos entrar a la carrera de ver quién tiene las máquinas mas poderosas y los programas más novedosos, ya que no somos un país

que no desarrolla ni exporta tecnología de punta.

Nuestro acercamiento como periferia importadora de hardware y software tiene que ser más crítica. Celebrar menos que cualquier gadget salga al mercado, y saber utilizar lo que tenemos a la mano: llámese high-tech o low-tech, en pro del contenido: del tener algo que decir.

5.- Y en cuanto a contenidos. ¿Qué temas predominan en el videoarte mexicano actual?

Hablando del D.F., la producción denota que definitivamente no somos un país con un contenido social marcado o una postura política muy definida; muchas veces nos pesa significativamente la influencia del vecino del norte, y en muchos casos la escuela de la “ocurrencia” ha marcado la pauta. La Esmeralda tiene un perfil más conceptual y es, según mi punto de vista, el mejor espacio para acercarse a la producción del videoarte: el esfuerzo que Sarah Minter puso en ese espacio ha traído muchos frutos. Ahora, en el resto del país pasan muchas cosas: en el sur, encontramos el uso del video para documentales que muestran el abuso del ejército para con los campesinos, en el norte, muchos utilizan el formato para meter contenido visual en fiestas de música electrónica, en ciudades como Guadalajara les encanta la animación o la ficción, Morelia acaba de sacar su Festival Alternativo y Puebla pretende hacer en septiembre una revisión de los proyectos de autogestión que se están dando por la República.

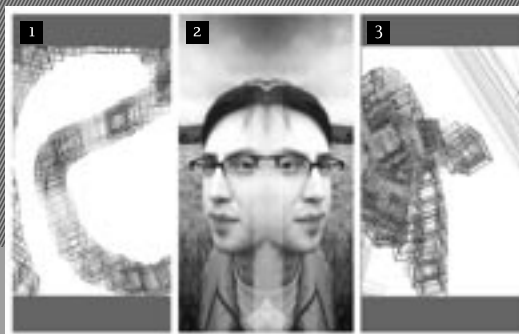
A veces lo más interesante está fuera de la escena.

Fragmento del texto “El Video en México”, realizado en 2000, y nunca publicado.

El proceso creativo es de vital importancia entenderlo como un todo, en constante crecimiento, con ligas que van de una simpatía a una afinidad, de una afinidad a un interés, de un interés hacia una obsesión, y de una obsesión hacia un sin sentido (todo para darnos cuenta al final que nunca dejó de ser lo mismo); de igual manera que en la maduración de las ideas, el saber cómo se trabajaron dichos intereses y visualizar las opciones que se seleccionaron dentro de un abanico de posibles caminos, nos habla mucho más del creador, su sistema y estrategias, y nos ayuda a acercarnos al resultado final, en este caso, un video.

El por qué decidí hacerlo en video, tiene que ver con la convicción de que es un medio contemporáneo, con mayor penetración y alcance que cualquier otro medio artístico, además de que me permite trabajar con recursos (de primordial interés para mí), como el audio y la cercanía de la televisión como ente mediador entre la propuesta y el espectador. Estoy convencido de que el videoarte es un medio más cercano, en cuanto a proceso creativo, a las artes plásticas que al cine, ya que es uno el que toma decisiones sin tener que vender la idea a otras cuarenta gentes más, sin sindicatos, ni grandes inversiones que comprometan el contenido del trabajo. Ahora que, formalmente, se encuentra más emparentado con la imagen en movimiento del celuloide que con los bastidores. Herbert Zettl, en su libro de “Video Basic”, ilustra con el ejemplo del pintor la diferencia del proceso creativo entre el pintar un cuadro y producir un video. Aquí, aparte de denotar su ignorancia para con la complejidad del sistema artístico de creación y difusión de la obra, limita al video en su noción de “big production”, ignorando la posibilidad, cada vez más accesible, de contar con trabajos personales gracias al desarrollo de tecnología, y en donde, la profesionalidad y calidad de la producción no van de la mano con la cantidad de gentes que están detrás de la cámara, sino con el entendimiento del medio y los recursos que nos proporciona; sólo basta citar algunos ejemplos exitosos contemporáneos, como “El Proyecto de la Bruja de Blair” y “Los Idiotas” de Lars Von Trier.

Se ha hablado mucho sobre el individualismo dentro de la posmodernidad: según Gilles Lipovetsky “vivimos una segunda revolución individualista” (la primera fue limitada y ahora es total), nos tocó la “edad del deslizamiento” de la mano de un boom de desarrollo tecnológico; gozamos de la obsesión por la información y estamos felices de poder todos opinar: la democracia de los medios nos ha dejado menos cosas por decir.



1 - 3.

Fotos de pantallas de la aplicación en el index de sitio Hiber-
cubo, 2007

<http://hipercubo.uniandes.edu.co/>

Screenshots of an application that is on the index of the site

Hipercubo, 2007

<http://hipercubo.uniandes.edu.co/>

2.

Foto de Pantalla de retrato manipulado digitalmente de Andrés
Burbano, 2007

<http://www.flanos.com/artistainvitado/aburbano.html>

Screen shot of digital manipulated picture of Andrés Burbano,
2007.

<http://www.flanos.com/artistainvitado/aburbano.html>

SEÑALES PARTICULARES

Andrés Burbano

Este texto opera como una bienvenida al colectivo Troyano en su proyecto para dinamizar una red posible que vincule el arte y la tecnología en Latino América y por otro lado como un punto de inflexión, como quien toma algunas polaroids de su entorno para explicar y des explicar lo que está sucediendo en nuestro país con respecto a ciertas prácticas artísticas y ciertas tecnologías. La reflexiones y hechos que aquí se refieren hacen parte de una cadena de textos previos como “home site home” o la introducción al libro “hipercubo/ok/”.

ACADEMIA DINÁMICA

A pesar de la incomodidad que aún con el paso del tiempo sigue suscitando en algunos medios de las artes, en Bogotá sucede desde hace más de una década un fenómeno particular con las artes electrónicas y sus prácticas relativas. Las escuelas de arte con mayor tradición, así como las facultades de artes dentro de las Universidades, han creado cursos y programas regulares relacionados con diferentes manifestaciones de las artes electrónicas, desde 1992 al menos.

Esto significa que al día de hoy en Bogotá la Universidad de los Andes, la Universidad Nacional y la Universidad Javeriana, por mencionar unas pocas, cuentan con programas constituidos de cursos de interacción física, proyectos web experimentales, video arte, narrativa no lineal e historia de los medios interactivos, por mencionar algunos. Así mismo, hasta donde entiendo, estas universidades han equipado talleres especializados para desarrollar los cursos mencionados y se han creado bloques de opciones dentro de los programas académicos donde es posible optar por tener un título de artista vinculado a alguna rama de las artes electrónicas.

Sin duda alguna esta condición ha marcado buena parte del desarrollo de la historia de las artes electrónicas en Colombia y en particular en la ciudad de Bogotá. Así se han creado espacios académicos de reflexión y movimiento frente a este tipo de manifestaciones artísticas, críticas y experimentales.

Los más grandes retos que se vienen para las academias, dado el significativo interés por parte del público en torno a estos campos de estudio es la conformación de espacios propositivos, y contextualizados con las realidades locales. Es importante a la vez generar procesos donde los estudiantes y profesores sean capaces de cuestionar las tecnologías, a la vez que se genere un conocimiento más sólido sobre la naturaleza misma de las tecnologías, en sus aspectos más pragmáticos y conceptuales.

Una muestra del determinante rol que juegan las universidades en las muestras de arte electrónico es la participación de diferentes academias en algunos de los más reconocidos eventos del arte electrónico local como lo son Artrónica y el Salón de Arte Digital. Por fuera de Bogotá la mejor muestra de esta condición es el Festival Internacional de la Imagen en Manizales organizado y promovido desde la Universidad de Caldas, dicho festival es el evento con más continuidad de los que se desarrollan en el país en este momento.

ALTERNATIVAS Y AUTOGESTIÓN

No obstante la destacada participación de la academia y los impulsos que ha generado el hecho que diver-

sas universidades tengan en este momento programas de especialización y maestría en nuevos medios y medios digitales es claro, a todas luces, que no es suficiente el desarrollo académico para que se genere un movimiento significativo respecto a las prácticas creativas y críticas vinculadas a los medios y las tecnologías. El gran riesgo que sean las universidades y academias de arte quienes operen como el motor de estos procesos es que el proceso se convierta en un espacio institucionalizado y definitivamente anquilosado respecto a lo que sucede afuera, en la calle, en los espacios más abiertos y autogestionados.

Algunos de los espacios alternativos que vale la pena señalar vienen del campo de la música, quizás el más interesante de ellos, dada su continuidad, persistencia, actitud y crecimiento, sea el festival de música llamado Bogotrax realizado por el colectivo MicroChibcha. Este festival es uno de los eventos más significativos de música electrónica en la ciudad, y a diferencia de espacios como Rock al Parque es completamente autogestionado. Lo que llama la atención de este festival es que a pesar de que empezó siendo un evento en torno a la música electrónica en sus manifestaciones más radicales poco a poco ha ido incorporando talleres de multimedia, de vídeo en tiempo real, de uso de software para el procesamiento del sonido y de sistemas visuales.

Lo distintivo de Bogotrax es que como espacio cultural es muy amplio e inclusivo y cubre varias localidades de la ciudad teniendo un fuerte impacto en las localidades específicas realizando conciertos y talleres de música y programas para tratamiento del sonido y el vídeo en tiempo real, por ejemplo.

Otro espacio alternativo que vale la pena mencionar es el colectivo AltRed, que está liderando la constitución de redes inalámbricas abiertas inicialmente en la ciudad de Medellín, y ahora en la ciudad de Bogotá, lo llamativo de este proyecto es que el impacto se deja ver, las redes libres empiezan a dinamizar otro tipo de discursos y modos de entender a la sociedad y su relación con la comunicación.

AltRed tiene un web site donde es posible encontrar información técnica para armar redes inalámbricas, hackear routers y discutir sobre la pertinencia de estos sistemas tecnológicos dentro del contexto de una ecología urbana más amplia e incluyente. AltRed es la prueba de que el trabajo colaborativo y basado en las políticas del software libre tiene mucho que ofrecer a las ciudades locales para repensarse y re construirse, esta vez, ya no desde los ladrillos y el concreto, sino desde los bits y el uso de la información digital con criterio.

GNU Y SL

La atención sobre el software libre y lo que su utilización puede implicar dentro de un entorno como el colombiano, o el latinoamericano ha ido transformando las orientaciones de trabajos de diferentes grupos vinculados con la creación electrónica. Existen personas que son reales pioneros como es el caso en Colombia del músico y compositor Juan Reyes, que desde hace un buen tiempo viene desarrollando un proyecto a nivel mundial llamado Planet Carma, un web site y una base de datos notable sobre el uso de software libre para el trabajo con sonido y composición.

El impacto y la atención sobre el software libre en Colombia empezó hace mucho tiempo con la creación de fundaciones como “Colibrí” y se ha ido volviendo más fuerte gracias a acontecimientos como la visita de Richard Stallman a Colombia hace algunos años. Así en varios espacios empezó a resonar esta idea y grupos más amplios de usuarios descubrieron que mucha gente en Colombia conocía bien ciertos paquetes de software libre y ello implicó el inicio de diversos procesos de conocimiento mutuo entre artistas, músicos e ingenieros de sistemas, activistas, etc. Hoy por hoy proyectos web a nivel colaborativo como el-directorio.org ligados a la distribución, documentación y desarrollo de software libre cuentan con varios miles de páginas de contenido.

Por otro lado la participación de personas como Hernando Barragán en proyectos como processing han dinamizado de manera fuerte la utilización de este tipo de plataformas a nivel local, Barragán ha ahondado en la creación y distribución de Wiring una alternativa a los micro controladores como el Basic stamp. Wiring fue el primero en una serie de proyectos que intentan llevar la propuesta y el lenguaje de processing a la generación de computación tangible e instalaciones interactivas, Arduino -hardware libre- comparte buena parte del lenguaje y del API para programación de Wiring.

El fuerte interés que ha despertado desde hace al menos una década el asunto del software y el hardware licenciado bajo licencias GNU se ha traducido en un impacto significativo en nuestro contexto, ya sea del lado de los usuarios o de los desarrolladores de dichas tecnologías.

CRÍTICA Y CREACIÓN (Y VICEVERSA)

Si existe alguna característica que vale la pena resaltar y de alguna manera convocar a la hora de plantear un posible hilo conductor entre quienes escribieron la historia del video arte y el arte sonoro en Colombia entre los años setentas a noventas, son los aspectos crítico y creativo que han marcado o caracterizado algunas de las obras más conocidas del arte en Colombia, como lo son los trabajos de video instalación de José Alejandro Restrepo o los videos de Gilles Charalambos.

Por otro lado el asunto del uso creativo de las tecnologías se viene manifestando en proyectos a diferentes niveles en Colombia, nosotros nunca tuvimos como Venezuela o Brasil una tradición fuerte de escultura cinética donde empezar a rastrear cierto tipo de procesos como instalaciones inmersivas, sin embargo para 1982 Gilles Charalambos y el ingeniero Edgar Acevedo hicieron el primer video hecho por computador en Colombia, utilizando un computador Sinclair y sacando señal a video a través de cables RCA.

El sentido crítico de Restrepo y la relación de re invención y apropiación merecen ser convocadas, estudiadas y re interpretadas a través de nuevos trabajos en Colombia que van desde los proyectos comunitarios a las instalaciones interactivas, desde los trabajos de software art a las experiencias web.

Por último y por otro canal, un hilo constante de discusión e intercambio en Colombia ha sido la creación de comunidades de crítica de arte que utilizan la web como soporte de comunicación, esto se extiende desde iniciativas como columna de arena, creada en los años noventa por José Ignacio Roca, o el proyecto Esfera Pública coordinado por Jaime Iregui. El uso constante de este espacio y la no interrupción de su circulación desde hace casi 10 años han hecho del proyecto de Iregui uno de los más significativos en Latinoamérica respecto al uso de web y la crítica de y sobre el arte, Iregui ha sido invitado a participar con dicho proyecto en la Documenta a desarrollarse este año 2007, en Kassel.

ALGUNOS PROYECTOS Y PERSONAS -EN ORDEN ALFABÉTICO-

Alex Jaimes - ACM Multimedia

Jaimes es ingeniero de la Universidad de los Andes, hace tiempo viene interesado en proyectos creativos, él empezó explorando medios como la fotografía digital y el video. Hoy por hoy es el director de un reconocido festival de multimedia a nivel mundial, en este caso el festival está centrado en el eje del pacífico, el festival es ACM Multimedia. En este momento Jaimes se encuentra trabajando como desarrollador y docente en Tokio.

<http://www.ee.columbia.edu/~ajaimes/>

<http://www.mmdb.ece.ucsb.edu/acmmm6/>

AltRED - Redes Libres

Es un colectivo para el desarrollo de redes inalámbricas libres en Colombia, están radicados en Medellín y han sido los pioneros de este tipo de proyectos en nuestro país. En este momento se encuentran trabajando en nuevos proyectos que tienen que ver con la articulación de redes sociales y tecnológicas, y la economía solidaria.

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

Hernando Barragán

Es ingeniero de la Universidad de los Andes y es el motor del proyecto Wiring. Barragán está particularmente interesado en las aplicaciones de la electrónica al diseño de interacción y de la implementación de proyectos de diseño que se articulen con elementos provenientes de la electrónica y también del arte en búsqueda de una re definición del diseño mismo. Barragán ha sido uno de los programadores de "processing".

<http://people.interaction-ivrea.it/h.barragan/>

<http://processing.org>

Bogotrax - Fiestas Libres

Bogotrax es reconocido en la ciudad como uno de los espacios alternativos más sólidos que trabajan por una dinamización de la escena cultural en Bogotá, Bogotrax empezó siendo una red de fiestas libres y hoy por hoy se ha convertido en un laboratorio urbano en el cual se desarrollan una serie de eventos y talleres que tienen que ver también con las artes electrónicas.

<http://bogotrax.free.fr/>

Alejandro Duque

Duque viene trabajando desde los noventas en proyectos experimentales usando los medios, hoy por hoy está radicado en Suiza, pero tiene una presencia fuerte en Colombia a través de la participación en proyectos como Medellín Wireless y Altred. Trabaja con software libre y está muy interesado en la relación arte y activismo.

<http://www.cpclibre.org/blog/index.php/author/kdag/>

Esfera Pública

Es un espacio de discusión sobre la escena del arte en Bogotá, en Colombia y la región; Esfera Pública es un espacio gestionado por Jaime Iregui, artista que ha estado interesado desde hace mucho tiempo en la importancia e implementación de espacios independientes. Este año va a ser uno de los proyectos invitados a la Documenta de Kassel.

<http://www.esferapublica.org/>

Festival Internacional de la Imagen – Manizales

El Festival Internacional de la Imagen es el festival en torno a las artes y las tecnologías más importante que se desarrolle en Colombia. Este encuentro dinámico organizado por Felipe Cesar Londoño –profesor de diseño de la Universidad de Caldas- cuenta ya con varias ediciones a través de los años y ha sido el vehículo para invitar gente del mundo entero a generar talleres y eventos que operan como un auténtico espacio de encuentro.

<http://www.festivaldelaimagen.com/home.php>

Historia del Video Arte en Colombia

Esta es una página desarrollada por Gilles Charalambos –profesor de la escuela de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia- sobre la historia del Video Arte y otras expresiones creativas utilizando el video en Colombia. El punto de vista es retrospectivo y se centra en el problema como un fenómeno histórico.

<http://www.bitio.net/vac/>

Iliana Hernández – Teoría Estética

Iliana Hernández –directora del Departamento de Estética de la Universidad Javeriana- se desempeña como teórica de los nuevos medios, ha publicado varios libros sobre la relación entre arte y tecnologías, es particularmente sensible a la intersección de ese tema en Latino América y sus textos han sido leídos y comentados ampliamente. Su formación original como arquitecta ha hecho que le preste atención particularmente a fenómenos que tienen que ver con la noción de espacio.

http://www.javeriana.edu.co/estetica/hoja_iliانا.htm

Daniel Prieto – Blog

Es un joven músico que trabaja en el campo de la composición electroacústica y el desarrollo de instalaciones interactivas, Daniel está involucrado con proyectos de creación personal y también en calidad de desarrollador brinda soporte técnico para proyectos e iniciativas de otros artistas.

<http://dopu.blogspot.com/>

Patricia Niño – Proyectos en Plymouth University

Patricia Niño es una artista que trabaja en la intersección entre lo digital y lo físico, está altamente interesada en asuntos de robótica aplicadas a proyectos de arte, por otro lado desarrolla proyectos web. En cada caso se destaca su equilibrio entre elementos críticos y el desarrollo tecnológico. Hoy por hoy se encuentra en Inglaterra desarrollando proyectos en la Universidad de Plymouth programa que dirige Roy Ascott.

<http://www.martha-patricia.net/flashblog.html>

Santiago Ortiz

La formación como matemático de Santiago Ortiz le brinda un espacio de interacción con personas que provienen de otros campos en las artes y las ciencias, quienes están interesados en desarrollar proyectos que pasan por un nivel de modelamiento algorítmico. Ortiz ha optado por una trayectoria de vida multicultural, residiendo entre América Latina, África y Europa.

Juan Reyes – Planet Carma

Reyes es músico, ingeniero y compositor, hoy por hoy es el motor de varios proyectos e iniciativas independientes en Bogotá, respecto a composición, artes, software libre y sonido tales como ArteLab y Expyezp. Reyes es reconocido por sus trabajos de investigación en la Universidad de Stanford donde realizó estudios de doctorado, es recordado por su participación en el proyecto Planet Carma at Home.

<http://ccrma.stanford.edu/planetccrma/software/>

Carlos Rocha – Asimo

Rocha estudió Ingeniería mecánica en la Universidad de los Andes a la vez que tomó una opción en el Departamento de Artes. Ha trabajado en el Future Lab de Ars Electrónica en Linz Austria, terminó su maestría en el MIT Media Lab y en este momento es una de los desarrolladores de Asimo, el humanoide construido por Honda, que es muy posiblemente el robot humanoide más avanzado en el mundo en términos técnicos.

http://maedalum.media.mit.edu/?page_id=28

Radio Chigüiro

Esteban García es un artista colombiano radicada en Illinois, está muy interesado en el desarrollo de proyectos experimentales e independientes utilizando medios como la Internet o la Radio. Radio Chigüiro ha sido uno de los experimentos más importantes que él haya realizado utilizando y mezclando los dos medios mencionados anteriormente.

<http://radiochiguiro.unocerodos.org/>

Radio Fantasmas

Es un proyecto colectivo enfocado en procesos de transmisión de audio y video a través de la red. Sus integrantes tienen backgrounds diversos lo que hace que su colaboración sea rica a nivel de temáticas y contenidos. Radio Fantasmas han dinamizado la iniciativa Sur Radio que interconecta varios músicos a nivel latinoamericano.

<http://rrff.blogspot.com/>

Tania Ruiz – Video e Interacción

Tania Ruiz está radicada hace más de una década en Europa, hizo su doctorado con Anne Marie Duget en París y está muy interesada en proceso de algorítmica e interacción relacionados con el video. Ruiz ha desarrollado proyectos en varios países de Europa y Latino América y sus conferencias usualmente reciben comentarios muy interesantes y son dinamizadoras de procesos importantes de reflexión.

<http://es.photography-now.com/artists/k21691.html>

SLOW – Zea, Martínez, Burbano

SLOW es el acrónimo de “Software Libre para OSX y Windows”, SLOW es un proyecto de distribución y re distribución de paquetes de software libre orientados particularmente a trabajo con elementos visuales, sonoros e interactivos. Esta distribución viene evolucionando desde hace algún tiempo y opera como un laboratorio móvil. SLOW es la disculpa para desarrollar diferentes proyectos que vinculan arte, tecnología y comunidad. Tanto Gabriel Zea, como Camilo Martínez y como Andrés Burbano son docentes de diferentes universidades en Bogotá.

<http://slow.tk/>

Nelson Vergara

Vergara se ha desempeñado como artista y profesor de arte mediático durante varios años en Berlín, hace aproximadamente un año regresó a Colombia donde es profesor de la Escuela de Artes de la Universidad Nacional. Desde su regreso ha sido muy activo organizando laboratorios para la experimentación en la Universidad Nacional y fue el ganador del Salón de Arte Digital.

<http://www.fotografiacolombiana.com/article.php?sid=381>

WAN - Red de Antropologías del Mundo

El proyecto de la Red de Antropologías del Mundo o World Anthropologies Network, por su sigla en inglés WAN. Es una red de antropólogos que se interconectan alrededor del mundo par el desarrollo de una red alternativa de conocimiento antropológico que no pase necesaria o exclusivamente por los centros tradicionales hegemónicos de la antropología. Personas de la calidad intelectual de Eduardo Restrepo y Arturo Escobar (uno de los primeros antropólogos que escribió sobre el ciberespacio -en 1994-) son algunos de los participantes de esta red.

<http://www.ram-wan.net>

Wiring – Hardware

Wiring es una tarjeta de entra y salida, o input output board desarrollada por completo por Hernando Barragán y que tiene como objetivo implementar proyectos de prototipado de electrónica aplicados al diseño, a las artes, a los medios tangibles y a la -así llamada- computación física.

<http://wiring.org.co/>



Fotopantalla del sitio de nomads proyecto Electronic Shodow. 2007
<http://www.eesc.usp.br/nomads/viruso1/electronicshadow/index.htm>

Screenshot of nomads site proyect Electronic Shadow 2007
<http://www.eesc.usp.br/nomads/viruso1/electronicshadow/index.htm>

Habitaes Interativos:

12 NOTAS PRELIMINARES

Marcelo Tramontano

“O significado dos objetos depende da qualidade da experiência subjetiva que eles produzem. A experiência subjetiva se desenvolve na consciência e consiste em cognições, emoções e sentimentos em grau de produzir transformações no estado de conhecimento.” [Csikszentmihalyi, 1997]

1

Tiempo. La arquitectura y el diseño han sido confrontados, en la contemporaneidad, a la necesidad de reformulación de sus categorías clásicas.

Estructuradas tradicionalmente a partir de la intención de concebir espacios donde se da la vida cotidiana, esas disciplinas se ven ahora obligadas a considerar procesos dinámicos antes ignorados por ellas. De variable usualmente vinculada a la materialidad de las obras, el tiempo gana relevancia al convertirse en la fibra con que se tejen los actuales procesos mediados de transmisión de la información.

2

Hibridación. Alejándose de definiciones que lo condenan a las limitaciones de los ambientes físicos, el espacio arquitectónico ve adensarse su naturaleza concreta por el aporte de instancias virtuales. Eso lo dota de un carácter híbrido, aproximándolo a la propia noción de medio de comunicación, regido por dinámicas propias y recientes que constituyen la actual materia prima de la arquitectura y del diseño.

3

Habitación. Temática por excelencia de la reflexión arquitectónica, la habitación se torna objeto de lecturas combinatorias que buscan relacionarla a diferentes campos disciplinares. Si es básicamente de procesos que se compone ese lugar, la edificación deja de ser el principal producto de su estudio. Si el edificio habitación ya no encierra ni cualifica más, prioritariamente, las acciones del habitar, el foco de la arquitectura y del diseño se disloca para la interacción entre usuarios y espacio.

4

Interacción. Es estrecha la relación entre los espacios concretos en que se desenvuelve la vida cotidiana y los diversos procesos de comunicación que le dan soporte: el habitar se alimenta y a penas se define si ambas instancias son consideradas. De diferentes maneras, por medios digitales o no, poniendo en relación personas, objetos, edificaciones, comunidades y fragmentos urbanos, procesos de interacción complementan las dinámicas del habitar.

5

Diversidad. De ese esfuerzo resulta una visión ampliada del tema, que entiende el habitar como el territorio donde se desenvuelve múltiples aspectos del cotidiano del habitante urbano, donde acciones y espacialidades se combinan e interactúan, y procesos de comunicación de diferentes naturalezas se hacen efectivos. Tal entendimiento revela una gran diversidad de configuraciones posibles para ese habitar, permitiendo imprimirles un carácter inequívocamente plural.

6

Escalas. Cinco escalas pueden ser seleccionadas en la comprensión de las espacialidades híbridas del habitar: la escala virtual de ambientes existentes únicamente en el medio digital, la escala del cuerpo ampliado por dispositivos informatizados, la escala de objetos y piezas de uso cotidiano medios integrados, la escala del edificio tratado como una interfase electrónica, y la escala urbana relativa a la informatización de fragmentos urbanos.

7

Virtual. Mundos únicamente existentes en el medio digital son, por lo tanto, parte de especialidades híbridas ya que a penas se justifican ante la presencia física de un usuario humano. Son en esos lugares de comunicación, especialmente en aquellos web-based, que se desenvuelven partes crecientes de la vida cotidiana de un número cada vez mayor de personas.

8

Cuerpo. Al explorar relaciones mediadas por dispositivos informatizados entre el cuerpo humano y el espacio que lo abriga, nos sumergimos en el universo de la computación ubicua y de la computación vestible. Movilidad y flexibilidad, conceptos caros a la arquitectura y al diseño desde el inicio de la mecanización de la vida cotidiana, en el siglo XVIII, se asocian a la idea de autonomía del ser, de equiparse el individuo más que su espacio.

9

Objeto. Procesos de comunicación intrafamiliares parecen exhibir, en el occidente, ciertos patrones de recepción de informaciones externas, de su comprensión y procesamiento por los miembros del grupo, de su almacenamiento o descarte, más allá de la producción de nuevas informaciones. Cada una de esas acciones tiene como soporte piezas de mobiliario y objetos del universo doméstico, cuya potencialización por inserción de medios permite entrever interiores domésticos con piezas hasta aquí desconocidas. Su concepción se orienta menos por las posibilidades técnicas de sistemas informatizados y más por su capacidad de adensar actos cotidianos.

10

Edificio. Más allá de los sistemas de automatización residencial, la informatización del espacio arquitectónico lo capacita a constituirse en una interfase de comunicación. La casa como interfase electrónica, como medio de comunicación y como extensión del hombre que la ocupa, colabora en la construcción de sentidos individuales del residir.

11

Urbano. Incluir comunidades enteras en procesos de comunicación mediada puede auxiliarlas a organizarse para el enfrentamiento de problemas en común y también para descubrir nuevos niveles de sociabilidad, encubiertos, tal vez, en el día día del mundo concreto. Entre el ágora electrónica y la obra de arte medial urbana, interfases colaborativas proponen matices y niveles de complejidad a la concretización de la ciudad.

12

Experiencia. Habitares interactivos son territorios donde se desarrollan diferentes partes de la vida cotidiana. Dibujarlos presupone, antes que nada, considerarlos sistemas de comunicación en diversos niveles: usuario-usuario, usuario-sistema, usuario-espacio, sistema-espacio,... Si la experiencia espacial proporcionada por la arquitectura y por el diseño, potenciada por el uso de los medios, posee la capacidad de transformar el usuario o su

contexto, como esperan Pine y Gilmore, sería correcto dibujarla. Como un proceso reconocible con inicio y final, con una secuencia de eventos interconectados, produciendo una impresión final de satisfacción o de insatisfacción, conforme sugirió John Dewey, la experiencia espacial mediada por la informatización puede, así, componer nuevas narrativas.

Nomads.usp, verano de 2007

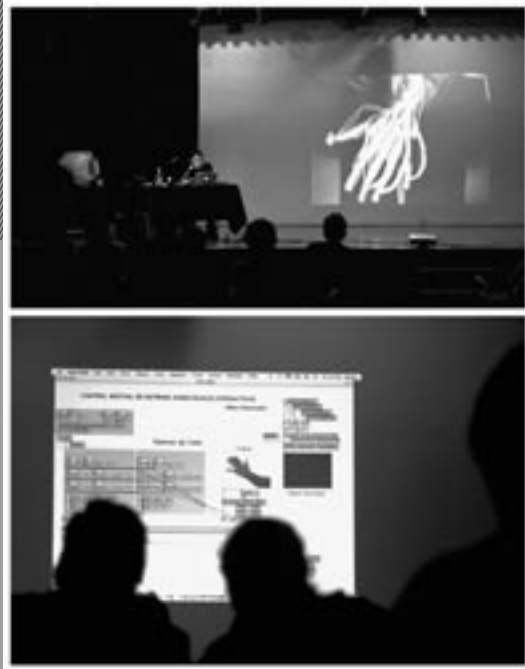
Referencias

Csikszentmihalyi, M. *Finding Flow: the psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books, 1997

Dewey, J. *Art as experience*. New York: Capricorn Books, 1934.

McLuhan, M. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1971.

Pine II, J., Gilmore, J. *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.



Mirko Petrovich dando la Conferencia Control Gestual de Sistemas Audiovisuales. Teatro Auditorio Centro Cultural de España de Santiago. Proyecto: Actualizando Arte y Tecnología. 2006

Mirko Petrovich giving a lecture of the Gestural Control of Audiovisuals Systems. Auditorium Theatre of the Cultural Centre of Spain. Project: Actualizando Arte y Tecnología. 2006

CONTROL GESTUAL DE SISTEMAS AUDIOVISUALES

Mirko Petrovich

Actualmente, acostumbramos a interactuar con un computador a través de dispositivos de interfaz humano (HID), como el mouse o el teclado, lo que puede resultar satisfactorio para escribir un texto o navegar por Internet. En el caso del control de un sistema audiovisual, como por ejemplo, un instrumento de música electrónica, este tipo de interfaz no nos permite explotar todas sus posibilidades. La utilización de nuevos dispositivos para el control a través del gesto, abre nuevas posibilidades para lograr una mayor expresividad en una ejecución.

ANTECEDENTES

Uno de los primeros instrumentos musicales electrónicos, fue inventado en 1919 por Leon Theremin. Su invento, el Theremin, además de producir sonidos por medios electrónicos, no necesitaba contacto físico para su interpretación. El movimiento de las manos en el espacio, y su proximidad con dos antenas de radio controlaban la frecuencia y amplitud de un simple oscilador. Los resultados sonoros eran muy sutiles y variados, debido a que el sonido reflejaba la expresividad del movimiento humano.

En la década del '60, varios compositores redescubrieron el uso del movimiento para crear música electrónica. Es el caso de *Variations V* (1965), una obra colectiva con música de John Cage, coreografías de Merce Cunningham, y un sistema diseñado por Gordon Mumma y David Tudor, en el cual los movimientos de los bailarines producían música, según la distancia que se encontraran de distintos sensores ubicados en el escenario.

La utilización de señales fisiológicas fue explorada por Alvin Lucier, en su obra *Music for a Solo Performer* (1965), a través de electrodos que captaban las ondas cerebrales del intérprete, y luego de ser amplificadas y procesadas eran distribuidas a distintos altavoces que hacían resonar diversos instrumentos de percusión.

En 1985, Michel Waisvisz creó un dispositivo llamado *The Hands*, que consistía en un par de guantes que transformaba la posición de los dedos, la proximidad de las manos, y el movimiento de la muñeca en información, que luego era enviada a un computador.

El artista canadiense David Rokeby, diseñó un sistema para generar música a partir del análisis de la imagen captada por una cámara de video (motion tracking), llamado *Very Nervous System* (1986-90).

CONTROL GESTUAL

El control gestual puede ser definido como una rama altamente especializada de la interacción humano-computador (HCI), que involucra el control simultáneo de múltiples parámetros. Podemos subdividir el control gestual en cuatro etapas. La primera, consiste en definir el tipo de gesto, analizando las propiedades de las acciones producidas por un individuo. La segunda etapa, determina el tipo de captura gestual utilizado y el diseño del dispositivo de entrada. Dependiendo del tipo de gesto analizado, se debe utilizar un sistema que capture sus características para una posterior utilización. La tercera etapa, llamada mapeo, ocurre una vez que han sido capturadas las variables gestuales, y consiste en relacionar los datos con el control de uno o varios parámetros de los algoritmos del sistema. La última etapa, corresponde al diseño de los algoritmos de generación de imagen o sonido.

GESTUALIDAD Y FEEDBACK

Al definir el tipo de gestualidad, es necesario diferenciar las funciones del gesto durante su ejecución y el análisis de sus propiedades físicas, ya que esto determinará la estrategia para su captura. Otro factor importante es el feedback que dispone el ejecutante. Podemos diferenciar un feedback primario, que corresponde a un estímulo visual, auditivo o táctil, y un feedback secundario, como el sonido producido por un instrumento como respuesta a una cierta acción del usuario

TIPOS DE CAPTURA GESTUAL

Una vez definidas las características del gesto, es posible capturarlas a través de tres métodos: captura directa, indirecta y a través de señales fisiológicas. La captura directa se basa en la utilización de sensores que monitorean ciertas propiedades físicas del gesto, como la presión, aceleración o desplazamiento. La captura indirecta, utiliza el análisis de características físicas del gesto para determinar las acciones del ejecutante.

La captura a través de señales fisiológicas, se lleva a cabo a través de equipamiento médico, para monitorear funciones bilógicas internas como por ejemplo, a través del análisis de la actividad muscular (EMG).

SENSORES E INTERFACES

Un sensor es un transductor que convierte una forma de energía en una señal eléctrica. Existen sensores de aceleración, flexión, fuerza (FSR), distancia (infrarrojos), posición, ultrasonido e inclinación, entre otros. Dentro de los sensores de uso médico, existe por ejemplo, el electrocardiograma (ECG), que mide el voltaje eléctrico producido por el corazón, y la electromiografía (EMG), que mide la respuesta muscular a la estimulación nerviosa. Un micrófono es un sensor de sonido y puede ser utilizado para una captación indirecta. La cámara de video es un tipo especial de sensor, ya que a través de un análisis de la imagen, podemos rastrear movimiento y color; también es posible hacer un análisis de una zona para detectar presencia y posición.

Los sensores entregan una señal eléctrica que es necesario digitalizar para poder manipularla. Existe una serie de interfaces que permiten conectar sensores y transformar la señal analógica en una señal digital, y se diferencian por su velocidad, su resolución y sobre todo, por el protocolo utilizado. El protocolo más conocido es el MIDI, y se caracteriza por ser serial y de baja resolución (7 bits = 128 valores). Como reemplazo al MIDI, se ha propuesto el protocolo OSC (Open Sound Control), que se transmite por Ethernet, 300 veces más rápido que el MIDI, y ya es compatible con la mayoría de softwares y hardwares de uso profesional.

MAPEO DE DATOS

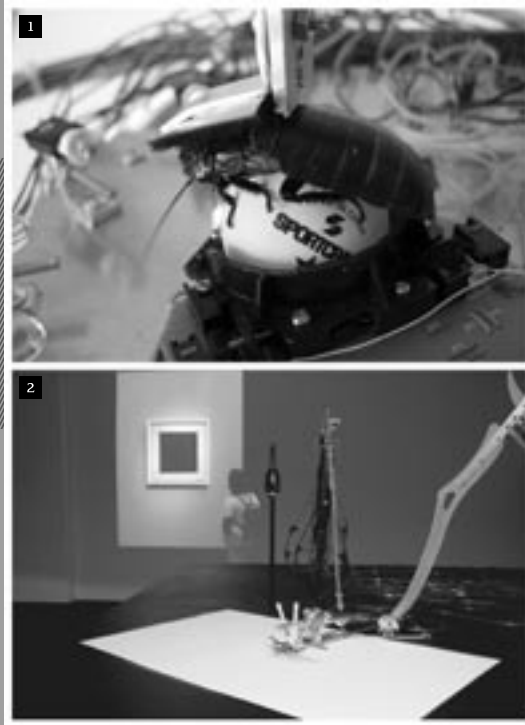
El mapeo de datos es una de las áreas que menos se ha investigado, y es uno de los puntos críticos en el diseño de un sistema, ya que determina cómo se traduce el movimiento en sonido o imagen. Técnicamente, consiste en asignar, rutear y definir las relaciones entre datos gestuales y los parámetros de control del sistema.

El mapeo simple, consiste en asignar cada variable gestual a un parámetro, como es el caso del Theremin, donde una mano controla la frecuencia y la otra controla la amplitud del oscilador. En un mapeo complejo, o también llamado multiparámetro, una variable gestual puede controlar más de un parámetro de control.

Las investigaciones sobre nuevas técnicas de mapeo están orientadas a la utilización de redes neuronales y agentes planificadores para lograr mapeos gestuales en tiempo-real.

ALGORITMOS Y MAX

Una de las herramientas más utilizadas para la creación, control y manipulación de aplicaciones audiovisuales en tiempo real, es el lenguaje de programación MAX. A través del paradigma de la programación visual, es posible generar complejas estructuras de control, análisis, síntesis y procesamiento de sonido e imagen. La flexibilidad del lenguaje radica en su carácter modular, y la posibilidad de expandir sus elementos a través de librerías. MAX es compatible con la mayoría de los protocolos utilizados actualmente (MIDI, OSC, HID, FUDI), y permite capturar audio y video en tiempo real para una captación directa a través de sensores. También cuenta con una serie de objetos para el análisis de datos, lo que nos permite una captura indirecta del gesto.



1.
Sistema necesita un realce de las tecnologías humanitarias. Diferentes modelos en la esfera del arte contemporáneo. Garnet Hertz. «Cucaracha Controlada. Robot Móvil». Foto: Kevin Sullivan, 2005. <http://www.conceptlab.com/control/>

The system needs an enhancement of humanitarian technologies. Different models in the sphere of contemporary art. Garnet Hertz. «Cockroach Controlled Mobile Robot». Photo: Kevin Sullivan, 2005. <http://www.conceptlab.com/control/>

2.
Interacción con lo técnico como algo viviente (responsabilidad) SymbioticA, Dr. Steve Potter's lab, & Ultrafuturo Group. «MEART», 2005. «MEART - ELSemi Viviente Artista» es geográficamente separado, investigación y desarrollo bio-cibernético, proyecto que explora los aspectos de creatividad en el era de las nuevas tecnologías biológicas. Foto: Guy Ben-Ary <http://www.fishandchips.uwa.edu.au/>

Interaction with the technical as living (responsibility). SymbioticA, Dr. Steve Potter's lab, & Ultrafuturo Group. «MEART», 2005. «MEART - The Semi Living Artist» is a geographically detached, bio-cybernetic research and development project exploring aspects of creativity in the age of new biological technologies. Photo: Guy Ben-Ary <http://www.fishandchips.uwa.edu.au/>

La Tercera Modernización: UNA OBRA DE ARTE TECNO-BIOLÓGICA

Dmitry Bulatov

1

El principal indicador que manifiesta el término de un cierto período histórico, es el emerger de fuertes tendencias de la transición del sistema a un nivel más complejo - tendencias que son radicalmente incompatibles con las estructuras fundamentales de ese período. Al incorporar esas tendencias a la realidad, invariablemente llevan a una catástrofe sistémica, seguida por todo un movimiento en el medio ambiente, que activa una nueva fase de desarrollo. Según John Von Neumann, “el desarrollo de cualquier sistema ocurre en las circunstancias cuando está al borde de la catástrofe”.

2

Esta característica es aplicable al estado-del-arte en la esfera tecnológica y socio-cultural del hombre. Introduciendo la definición, entendemos la Tercera Modernización como la próxima etapa del desarrollo de un proyecto socio-económico y cultural Modernístico, que está tomando forma bajo la radicalización y la redundancia del progreso tecnológico y científico. En la actualidad, el proceso de la Tercera Modernización es concurrentemente apoyado por dos tendencias de largo aliento, e igualmente constituyen una revolución estructural, tanto en la esfera socio-económica, como en la organización psicofísica del hombre.

3

Primero, ésta es la revolución que va hacia adelante en la ciencia de la información, que ahora ya permite el manejo de un inmenso conjunto de datos, y adelanta la producción intelectual, llevando a una excepcional, rápida y continua renovación de la tecnoesfera, y a un “instantáneo”, desde el punto de vista de la percepción ordinaria, cambio de las configuraciones sociales y económicas. La radicalización que define este proceso es bien ilustrada no sólo por las aplicaciones de la ley de Moore del crecimiento exponencial del poder computacional, pero también por el cambio de paradigmas tecnológicos que lo sustentaban. La lista de tales paradigmas, basada en las cinco generaciones de los dispositivos computacionales, es dada por Ray Kurzweil: electromecánica, dispositivos de relevo, válvulas electrónicas, transistores, circuitos integrados, etc. Cada vez que el próximo paradigma agota su potencia, es remplazado por el siguiente, partiendo desde el punto donde su predecesor es “consumido”. De este

modo, a principios del siglo 20 fue doblando el poder computacional cada tres años, mientras que a principios del siglo 21, lo estamos doblando cada año. El nivel redundante en esta área (así como también en toda una serie de otras áreas) puede ser descrito como la transición a las nanotecnologías, operando fundamentalmente nuevas propiedades de estructuras que están en el borde extremo entre los dispositivos más pequeños hechos por el hombre y las moléculas más grandes de organismos vivos.

4

Segundo, ésta es la revolución en biología, trayendo adelante, en términos de las tecnologías biomédicas (ingeniería genética, implantología, ingeniería en células originales, clonación, etc.) la flexibilidad de las mismas especies del “homo sapiens”. El potencial evolutivo contenido en esta tendencia asegura no sólo el escape de alguna de sus principales propiedades biológicas inorgánicas, sino que también la adquisición de rasgos de carácter “inhumano”, y, consecuentemente, – la modificación del mismo patrón antropomórfico de la civilización. Esta tendencia está radicalizada, por medios de la destreza práctica del hombre, de la transferencia desde la posición pro-creativa en la generación de criaturas homotéticas (y otras criaturas vivas), que aún preservan un campo de juegos para fuerzas naturales espontáneas, hacia una producción tecno-biológica racionalmente controlada. Según la redundancia de esta tendencia, puede ser caracterizada no sólo por la rapidez de crecimiento evolutivo de individuos tecno-biológicos, que están pasando por alto la selección natural del ecosistema, sino que también por el cambio “cualitativo” de la verdadera definición de evolución. La “nueva” biología estará forzada a evaluar el desarrollo de nuevas identidades por su éxito económico, no evolutivo.

5

A pesar del carácter evolutivamente inminente e históricamente “positivo” de incipiente aromorfosis (por ejemplo, la transición de un sistema a un nivel más complejo), lo informacional y lo biológico son igualmente catastróficos. Al menos porque, desde el punto de vista de la llamada percepción “ordinaria”, llevan una novedad sistémica práctica, incompatible con las realidades de ayer. Para eliminar tal desbalance, el sistema necesita un mejoramiento de tecnologías humanitarias, que vaya acompañado de una intensiva simulación de tecnologías físicas, perdiendo sus propiedades sistémicas.

6

Estos verdaderos tipos de modelos en la esfera del arte contemporáneo, son representados por piezas de arte generadas con la ayuda de tecnologías biomédicas y de información. Para poder describirlas, usemos el siguiente “estilo” de definición: Entendemos el Tercer Modernismo como el nombre general de tendencias artísticas que declaran nuevos acercamientos constructivos, consolidando características cualitativas y cuantitativas de artefactos a través de la organización, simulación o consideración de impacto de procesos metabólicos. En biología, el metabolismo, según sabemos, es entendido como el intercambio de sustancia, energía, e información. Cuando notamos que el principal requerimiento sistémico del Tercer Modernismo es el metabolismo de las obras de arte, entonces hablamos de la necesidad de proveer artefactos incorporados con las propiedades del crecimiento, variabilidad, auto-preservación, y reproductividad. Todas estas cualidades de las metabolas ayudan a avanzar desde una observación de objetos discretos en un área discreta, hasta la descripción de sistemas de dinámica materializada en el área de las relaciones.

7

Es importante notar la distinción fundamental de piezas tecno-biológicas de los organismos biológicos. El criterio principal para distinguir un organismo biológico es su posesión de la información en auto-reproducción que existe en el genotipo inseparablemente del individuo. Como es sabido, esto permite a los organismos biológicos evolucionar a un precio muy bajo determinado por la naturaleza “ciega” de la selección interespecífica informacional (natural). Esta característica es definida por la ausencia de un agente racional, y su calificación es determinada por la inseparabilidad física del genotipo (información de las especies) del individuo.

8

La pieza artística tecno-biológica combina los rasgos tanto del organismo vivo, como de un organismo técnicamente producido. Esto significa que, por un lado, una pieza artística procesa la información en la auto-repro-

ducción, en construir su genotipo, mientras que, por otro lado, tiene la información “genética”, físicamente separada de ella y existiendo como un documento. La combinación de estas propiedades hace aflorar acercamientos artísticos multi-dimensionales e interdisciplinarios, los que anteriormente, en el contexto de escenarios anteriores en la historia del arte, eran totalmente irrealizables. La interacción con el viviendo como técnica (variabilidad) permite ejecutar un acto elemental de selección de obra de arte a nivel de documentación (a un nivel de la información, sin realización física). La interacción con lo técnico como vida (responsabilidad) crea una cierta actitud moral y ética hacia el individuo tecnológico, adoptando al hombre así mismo en su esencia como una entidad viva. Finalmente, la actividad de interpretación (envolvimiento) es la integración de esta entidad en un cierto marco social al describir el origen de “vida” creada por el artista.

9

Hablando sobre el proyecto de Stelarc, quiciera hacer notar lo siguiente. Hoy en día, una posible estrategia artística es la investigación no de lo que el arte también puede hacer (en el sentido de elementos tecnológicamente sofisticados), sino lo que el arte en su soledad pueda hacer. De alguna manera, el punto central de la actividad se mueve desde la producción de bio-objetos “mojados” (con lo que la ciencia y la bio-industria están ocupadas) a la investigación en las condiciones para el surgimiento de trabajos artísticos tecno-biológicos. Como resultado de tal alcance, el trabajo artístico debería fallar primero, para ser embellecido más tarde; el arte debe perder su valor práctico para obtener valor artístico. La tercera oreja de Stelarc, es un ejemplo de tal inutilidad. La consciencia de incompletibilidad del proyecto (la oreja que no escucha), apunta al hecho de que es precisamente la inusabilidad pre-programada de la tercera oreja, que es una oreja sólo como forma, pero no está diseñada para escuchar en su esencia ni construcción interna, que la hace un hecho artístico. Esta Extra Oreja de Stelarc se refiera a una larga lista de “fallas” históricas de artistas, entre las cuales están la máquina para volar de Leonardo da Vinci, las construcciones de Tatlin y Tinguely, y otras. Este tipo de arte ingenieril tiene un carácter distintivo preventivo porque, reportando la falla de la ciencia y la tecnología contemporánea, también gana una dimension humana y contribuye a nuestra idea de que el mundo ha sido alguna vez diferente, y todavía es posible que se vuelva más diferente de lo que es.

10

La combinación paradójica en un trabajo artístico tecno-biológico de propiedades que un organismo vivo y un objeto técnico nos dan, por lo menos, las siguientes conclusiones:

- Ya no tiene más sentido oponerse a las nociones de vida “artificial” y “natural”, sólo por oponerse a futuras combinaciones de vida y arte. Con el surgimiento de toda una serie de obras tecno-biológicas, este debate tiene sus días contados. Como dijo David Kremers, “... nos estamos moviendo rápidamente desde la manipulación de objetos más o menos inanimados hasta la generación de organismos más o menos vivos.”

- Desde que la tecnología se implantó al interior de la sustancia orgánica - en la base de la simbiosis - ha generado un nuevo tipo de síntesis evolucionaria, las criaturas tecno-biológicas ya no están obligadas a “reflejar” vida, o a “representarla”. Lo que se supone que hacen es participar de la mano con nosotros en su torrente impetuoso.

- Tenemos que aprender a percibir las obras tecno-biológicas “fluidamente”. Quiere decir que las diferencias entre autenticidad y falsificación, realidad y virtualidad, serán ahora de un carácter impulsivo, dependiendo sólo de nosotros. Así, nos encontramos a nosotros mismos en la situación de un juego elaborado e incesante, que localiza nuevas correlaciones de movilidad al otorgar y quitar el regalo de la autenticidad, y desde aquí - el regalo de la existencia.

11

Quiciera concluir mi presentación con la siguiente declaración. La ley básica de la tecnología, que ha sido repetidamente pronunciada por la filosofía y la sociología del siglo XX, dice que cada nuevo avance técnico considerado por sí mismo aparece deseable, mientras que el proceso tecnológico como un todo continuamente estrecha la esfera común de libertad. Uno no puede decir que los campos representativos de la tecnocracia no son familiares con esta tesis. De todos modos, el positivismo peculiar de estos especialistas abriga nuestras esperanzas por un resultado auspicioso. De este modo, de hecho, se distingue a los científicos de los artistas que trabajan en el campo de las tecnologías contemporáneas. Porque estas últimas, imaginan muy claramente (y como un espectáculo) las consecuencias de la creación continua de lo positivo: cuando lo negativo da nacimiento a la crisis y a la crítica, lo positivo se exalta al nivel de la hipérbole emergiendo así a la catástrofe.

DESCRIPCIONES Y ANÁLISIS DE OBRAS



Bojana Kunst /

Marina Zerbarini /

Marc Tuters /

Demain Schopf /

S.W.A.M.P / Matthew Kenyon y Doug Easterly





bi-robot

Igor Stromajer & Brane Zorman: Ballettika Internettikka
(internet ballet)

<http://www.intima.org/bi>

Bergen, Noruega / Norway, 2003

bi-auto

Igor Stromajer & Brane Zorman: Ballettika Internettikka
(internet ballet)

<http://www.intima.org/bi>

Ljubljana, Eslovenia / Slovenia, 2004

CONECCIONES DESOBEDIENTES

Bojana Kunst (basado en la obra de Igor Stromajer)

El concepto de conexión ha asumido un estatus muy ambivalente hoy en día. Estar conectado expone al potencial liberador de la participación pública conectada, que ha cambiado nuestro entendimiento de la vida política e íntima. Al mismo tiempo, también existe un fuerte temor en el trabajo, que este potencial se pueda transformar en una forma más rígida sobre la vida contemporánea. La conexión, como la entendemos en esta conversación, es siempre algo protocolar pero al mismo tiempo desobediente a su propio protocolo.

Con el incesante desarrollo de la comunicación móvil y en línea, “estar conectado” se ha vuelto el principal rasgo en ciertos aspectos de nuestras vidas [íntima, política, pública, económica]. Por un lado, con frecuencia escuchamos, en la imaginería de la cultura popular, que estar conectados en general se ha convertido en una de nuestras necesidades básicas: Cada quiebre en la conexión está asociado a un profundo temor, sea en la esfera económica, social o íntima. Por otro lado –como tan acuciosamente lo describió en la *Novela Negra* de K.W. Jeter– la idea de conexión alcanza un significado totalmente opuesto; no es una necesidad sino que algo de lo que tenemos que deshacernos urgentemente⁽¹⁾. La conexión, en esta novela usada como una grosería; la gente se insulta una a otra con expresiones como, “Conéctate, conector tu madre,” o “Sacar tu conexión fuera de aquí.” En otras palabras, estás completamente perdido si estás conectado. Las consecuencias de ambas dimensiones en conexión son igualmente abrumadoras: Ellas evocan no sólo a la catástrofe económica global (en último caso, resultando un mundo elitista y autoritario de moralidad corporativa, quien puede ser el único capaz de ser desconectado y aislado), sino también a un desastre en las esferas íntimas de la vida. Es por eso que pareciera que la conexión hoy en día ha asumido un estatus muy ambivalente. Estar conectado expone al potencial liberador de la conectividad de la participación pública, que también está cambiando nuestro entendimiento de la vida política e íntima. Al mismo tiempo, también existe un fuerte temor en el trabajo que este potencial se pueda transformar en una forma más fluida y más rígida de control y dependencia (este hecho fue un ejemplo ya observado por Deleuze en su *Postscript on Control Societies*). Pero esta ambivalencia de la conexión no sólo tiene que ver con el cambio en las formas de cómo controlar; existe después de la descentralización (cómo la disciplinada sociedad del Panopticon se conectó con máquinas termodinámicas transformándose en una sociedad controlada la que opera con una tercera generación de máquinas, con tecnología de información, etc.). También trae nuevas perspectivas sobre cómo entendemos la potencialidad de participación y producción de distintos modos de organizaciones sociales, comunidades y mutualidades, o digámoslo más simplemente: si decimos que la conexión hoy en día es lo común donde las singu-

laridades pueden interactuar y comunicarse socialmente –entonces es importante saber cómo su comunicación a su vez de nuevo produce lo común: lo que son exactamente nuevos y diferentes procesos colaborativos sociales de producción, imaginación y emocionalidad. En los '90s, aún era utópico creer en un trabajo que tuviera un vínculo directo entre la posibilidad de conexión y participación directa (puede encontrarse en las nociones del Virtual Agora de Levy, también en los principios del activismo del net-art, en las ciber-utopías de ciencia ficción sobre desprendimiento del cuerpo, donde uno participa directamente en un goce sin el desobediente placer del cuerpo). Pero hoy nos confrontamos con la situación donde la contingencia, movilidad y flexibilidad están en el centro de la flexible acumulación contemporánea, el desprendimiento del cuerpo e inmediatez, una de las características principales de los mecanismos de comando. Esta situación va muy bien junto con la observación de Alexander Galloway – que Internet es distribuída, altamente controlada y no del todo descentralizada, a pesar de tener pocos o ningún punto central de control. Podemos decir que el miedo a la desconexión, y el miedo a la excesiva conexión, tienen el mismo origen: la conexión no sólo es multiplicada, flexible, inflada pero también es apropiada, explotada y territorializada exactamente a través de su descentralización y dispersión. También podemos decir que la conexión no tiene potencialidad en una esfera pública – potencialidad que también expondrá diferentes modos de participación y modos de organizaciones sociales. Podemos unir este problema a una observación más general e histórica: de alguna forma, la conexión nunca rompe con su función servil, siendo un proceder primariamente técnico o anatómico, el protocolo tiene que ser ejecutado por los regímenes de la ciencia, la tecnología, la militaridad, etc., en una forma dispersa y territorializada al mismo tiempo. Como dijo Bruno Latour: la mediación, que es una potencialidad muy importante de la conexión, nunca entró a la vida pública en la historia de la modernidad.

Tal desobediencia puede ser observada como ejemplo en la historia de la modernidad, en donde la conexión, cuando es percibida fuera de la caja negra del laboratorio científico y entra a la vida pública, era a menudo un sitio misterioso de reunión entre el hombre y la máquina, la mujer y el hombre, la naturaleza y la cultura, la vida y la no-vida. Numerosas cuentos de la historia de la modernidad están relacionados con la extraña conexión entre los seres humanos y las máquinas; en estos relatos, las personas se paralizan repentinamente al enfrentarse a la máquina; su razón desaparece y comienzan a comportarse ellos mismos como máquinas. En tales historias, las máquinas juegan el rol de humanos y los humanos toman el rol de la máquina, y su conexión tiene que ser ontológicamente redefinida exactamente a través de este exceso de reunión sin distinciones. El intercambio de roles casi teatral en la reunión socava la misma fundación de las partes conectadas; más precisamente, desconecta al ser humano de la humanidad y al ser artificial de la artificialidad. Parece que hoy día, mientras las conexiones se han vuelto nuestro principal modo de ser, que aquel misterioso suplemento está siendo degradado por protocolos cada vez más sofisticados, donde la eficiencia tecnológica, económica y científica los está cambiando en modos materiales de organización. Sin embargo, especialmente en la esfera política, el miedo a la conexión y a la desconexión aún están muy presentes – especialmente el temor al colapso de cualquiera clara división (el establecimiento de protocolos biopolíticos definiendo el delgado límite entre lo humano y lo no-humano, protocolos de cruce y fluidez definiendo el límite entre yo y el otro, protocolos de flexibilidad corporativa, protocolos de estabilidad institucional definiendo los límites entre territorios paradójicamente dispersos, etc.). Entonces, podemos decir que los síntomas idénticos están ocupados en el temor contemporáneo de la desconexión: en el eventual colapso de las conexiones contemporáneas, cualquier división clara desaparece (como las divisiones entre humano y no-humano, hombre y animal, yo y el otro, dueño y no-dueño, etc.). Esta última experiencia de desconexión también representa uno de nuestros principales temores; por lo tanto tiene que ser constantemente prevenido con la regulación cuidadosa del rol de las conexiones en nuestra vida pública y participativa, sin espacio para una desobediencia de procedimiento y de protocolos paralelos (como son los casos del movimiento anticopyright, Napster e Etoy, por nombrar a los ejemplos más conocidos). Esta realidad es particularmente evidente en la permanente regulación de la enorme productividad y potencial intelectual de la vida contemporánea, y en la permanente distribución de trabajo inmaterial, que progresivamente ha tenido que someterse a formas organizacionales transparentes y procedimientos de administración.

Esta presuposición lógica principal del miedo a la desconexión – “si la conexión se rompe, vendrá el caos” –, no toma en consideración que la conexión nunca es un procedimiento jerárquico sino que la verdadera posibilidad de la desobediencia, el verdadero centro de la ambivalencia. La hipertrofia productiva es uno de los resultados de la omnipresencia de las conexiones contemporáneas, y con su materialidad hipertrofica arriesga la transparencia administrativa del procedimiento de conexión en sí mismo, porque la conexión es también la posibilidad de diferentes formas de trabajo, de actuar, de estar juntos. La conexión es el orden del intermediario, la verdadera producción de formas de ser desobedientes, al colocar partes conectadas constantemente bajo redefinición. Lo

que realmente produce la amenaza de la desconexión por lo tanto, no es la conexión per se, pero su declarado y misterioso suplemento, que reside hoy en incestuosas locaciones – como las corporaciones, las estructuras globales de poder, redes de elite, medios de entretenimiento como los principales productores de la imaginación, etc., de las conexiones, en esta territorialización, que es paradójicamente parte de la dispersión y la descentralización. Lo que tenemos aquí es una situación claramente paranoica, persistentemente escondiéndose en su propia causa al darle a la causa el disfraz del efecto: esto es, darle al potencial de hipertrofia productiva el disfraz de desconexión caótica y temerosa. No es extraño que este procedimiento y sus protocolos estén volviéndose más y más privatizados, que la hipertrofia productiva y la creatividad intelectual se entrelacen cada vez más con estrictos protocolos de propiedad, que incluso en la tonalidad emocional de las conexiones se han vuelto más y más a tono con las corporaciones (lo que es claro, especialmente en el sentido de la economía de los afectos).

La amenaza de la desconexión podría entonces, ser descrita como una respuesta reaccionaria al acceso de una mediación hacia la vida pública y política. Es una respuesta al más serio problema que tiene hoy el poder con el orden del intermediario, con la hipertrofia productiva, la que se va abriendo a diferentes potencialidades de conexión.

Consideremos, hasta este punto, sólo brevemente la otra dimensión del estatus ambivalente contemporáneo de las conexiones en el debate popular, con conexiones que se entienden como la principal amenaza hacia diferentes esferas de nuestra vida – íntima, pública, política, económica. ¿Qué tipo de misterioso suplemento podríamos descubrir en un mundo completamente conectado, donde el estar conectado es lo peor que puede pasar? El Mundo Negro de Jeter, es un mundo de moralidad desalmada, donde cada conexión debe tener valor monetario. La amenaza de una conexión excesiva se hace cada vez más común, con demandas económicas contemporáneas más y más inmersas en nuestro deseo de estar conectado. “Entonces de esto se trata vivir en una sociedad en red... Lo puedes obtener aquí y ahora mismo. Lo único que debes hacer es pagar el precio... Pero esto también significa que lo que obtienes nunca es enteramente por el total de lo que pagueste. Siempre es un poco menos”⁽²⁾. Un poco menos, lo que también puede ser descrito como el reflejo de una futura inversión por más, o más precisamente, como una promoción de nuestro deseo primario de siempre tener un poquito más. Tenemos aquí una relación perfecta en donde la economía y nuestros deseos van de la mano. El misterioso suplemento de conexión es, de este modo y precisamente, la “misteriosa nada”, como dijo Steven Shaviro, que transforma el procedimiento puro de conexión en un valor superfluo; o, para decirlo de forma diferente, la misteriosa nada que se transforma en el valor de nuestras relaciones económicas, políticas, e incluso íntimas. Podríamos decir que la relación entre comodidad y deseo es que la comodidad siempre nos quiere un poco más de lo que podemos manejar, pero al mismo tiempo, no podemos comportarnos diferente deseando siempre un poco más de amor.

El nuevo entendimiento que opera aquí es un tipo de permanente ansiedad: Con el deseo volviéndose cada vez más el centro de nuestra conexión, es en realidad imposible de desconectarse. La única salida sería la destrucción irracional del deseo, lo que también se está volviendo más y más característico de la resistencia de nuestra orquesta globalizada. Ataca a los flujos y movimientos de la ciudad, las redes urbanas, las mayores máquinas del deseo occidental. Al mismo tiempo, sin embargo, esta verdadera destrucción del deseo viene directamente de la desobediencia misma; destruye el verdadero potencial de la conexión para la desobediencia y la participación pública. Destruye la potencialidad, porque tal ansiedad se torna directamente en contra de la mediación, la comunidad y la mutualidad, las que siempre están inscritas en la conexión misma. El deseo está fuertemente unido a la potencialidad de la conexión, con la producción de mediación, con la producción de nuevos modos sociales de producción. Podríamos decir que hoy nos confrontamos con una relación casi canibalística a la mediación de conexión, donde la mediación es producida todo el tiempo como la comodidad donde los deseos son cooperativos y producidos anticipadamente. “Conéctate tú, hijo de puta” es una sublevación, casi al estilo de los ‘60s, con esta diferencia en mente, que ésta no es la intimidad del deseo personal, pero lucha por el privilegio de una intimidad fría de vacío, abstracción, donde no hay nada por detener, nada por explotar, donde no hay carne para ser vendida nunca más. Es por eso que creo que es aún más importante pensar en las posibilidades de exposición, para exponer el deseo de conexión (y ciertamente hay una tradición muy fuerte e importante con que contar aquí – los movimientos ciberfeministas y la teoría, por ejemplo).

Si pensamos en la conexión como algo procesal pero al mismo tiempo desobediente del propio procedimiento, como una posibilidad que siempre está poniendo juntas las formas cómo la conexión trabaja, pero también con la pregunta para quién trabaja, entonces exponemos a la conexión no sólo como un procedimiento para ejecutar,

sino también como el modo ejecutable que está abriendo una nueva potencialidad para la actividad pública. No me refiero a desobediencia en el sentido activístico / hacktivístico, donde la desobediencia se refiere a la no-comunicación, a romper los circuitos, a eludir el control con varios virus y piratería (la que puede conectarse, por ejemplo, al proyecto de Stromajer, wPack), pero también algo más: la conexión está expuesta, es actuada como obra de teatro, está llena de ruidos, y a veces incluso como mascarada carnavalesca, es patética en su inflación y sus deseos abstractos, incestuosos y, también podríamos decir – llena de poesía. Ésta es, según mi opinión, una de las características básicas de la serie de Ballettikka Internettikka, serie de performances en red, que pueden ser también descritas como acciones, performances o intervenciones. Ballettikka Internettikka continúa con ciertos aspectos del trabajo anterior de Stromajer – que ya está presente en uno de los primeros trabajos de 1996 (o.html) – aún si se sitúa en el mismo período como los llamados pioneros del net-art – es con el estrés performativo, teatral y emocional característico de los medios tecnológicos muy diferentes (al mismo tiempo, podemos encontrar un montón de tácticas ‘hacktivistas’ allí – como la descomunicación, la hipertrofia, el error, etc.). Aún si concordamos que los protocolos son estrictamente materiales, que no poseen significado o – como Galloway dijo – son estándares gobernando la implementación de ciertas tecnologías (como sus predecesores diplomáticos, protocolos computacionales que establecen los puntos esenciales y necesarios para establecer un convenio de acción estándar – pero lo que fue una vez una cuestión de sentido y una cuestión de consideración, es ahora una cuestión de lógica y física). Hay algo adicional que opera en cómo Stromajer trata con los protocolos (de internet, GPS, teléfonos móviles, etc). Ellos son el material, pero al mismo tiempo están hinchados con exceso, hipertrofia, llenos de tonalidades emocionales, deseos utópicos y también de blancura, abstracción y frialdad. Es así como tratamos con una poética y con una política de conexión, que está siendo todo el tiempo expuesta en sus trabajos. Ballettikka tiene, en mi opinión, un lugar especial en este contexto, ya que trata con esta relación gatillante entre cómo algunas conexiones trabajan, y para quiénes trabajan. Tenemos aquí una mezcla de protocolos muy simples tecnológicamente (como, por ejemplo, concerniente a la transmisión, que siempre tiene que ser de fácil acceso, usando redes de información ya existentes, protocolos muy comerciales de transmisión, etc.), el “cómo trabaja” aquí no es tan complicado, pero esto es así sólo al punto en que nos preguntamos “¿para quién trabaja esta conexión”? Luego vemos que ésa es la forma en que los protocolos son desviados, que también están llenos de narrativas, ficciones, deseos, performances, que al menos pueden resistir en la materialidad monolítica de nuevas formas de control. Como la historia de Ballettikka Internettikka en el Teatro Bolshoi, donde una descripción simple de la transmisión de la señal de un teléfono móvil se convierte en una historia detectivesca sobre intervención, ficción a la usanza de guerrilla, etc. Estas narrativas tienen mucho que ver con los deseos, con la potencialidad para la desobediencia que no siempre está unida con los deseos del capital, la comodidad, pero a veces abre vínculos bastante imposibles: un net-artista bailando en el sótano del Bolshoi para todos los otros bailarines de ballet sin éxito, robots a control remoto en la cocina de la La Scala de Milán, un mini helicóptero en el Aeropuerto de Rotterdam, submarinos en un asilo de ancianos en Munich, etc. Parece lúdico a primera vista, pero no es sólo eso: tal juego tiene algo que ver con el concepto de desobediencia, que no es la oposición o el ataque, sino que expone dudas en la habilidad actual de controlar, de desarrollar procedimientos eficientes donde la mediación es sin exceso ni deseo. Puede ser en un marco más amplio, similar también a la descripción de Paolo Virno sobre la desobediencia civil: La desobediencia civil no es un asunto de ignorar una ley específica porque parece incoherente o contradictoria para otras normas fundamentales, por ejemplo para la carta constitucional. En tal caso, de hecho la repugnancia podría señalar sólo una lealtad más profunda con el control de estado. A la inversa, la desobediencia radical que nos concierne aquí arroja dudas en la actual habilidad de control del estado⁹.

La conexión aquí siempre se entiende como una potencialidad, y para “quien está hecha” siempre es una parte importante de la cuestión. Sin hacer caso al procedimiento que permite la conexión, ésta no es sólo sobre el procedimiento en sí. La consecuencia más importante de la conexión en la vida pública, es precisamente el arreglo de la mediación, la relaciones no-jerárquicas y las nuevas formas de actividad pública. Aquí el suplemento no es un vacío y misterioso exceso de conexión (que tiene que ser regulado y controlado), sino que en vez, una posibilidad activa para la enorme hipertrofia de la productividad. En esta mediación, la relación entre “producción y ética, estructura y superestructura, tecnologías y tonalidades emocionales, desarrollo material y cultura, una revolución del progreso laboral y de los sentimientos” es visible y puede ser puesta a funcionar⁴). Y exactamente estas relaciones pueden observarse en las variadas Ballettikkas desde una perspectiva muy particular. Aquí, en la primera parte de Ballettikka, las instituciones clásicas del teatro (del ballet) no fueron escogidas coincidentalmente, -- aparte de ser una elección personal micro-utópica (especialmente el Bolshoi) – también era algo táctico – hacer actuar a las mismas conexiones – teatralidad de las conexiones, mezclando los medios que aún están divididos tanto espacial como virtualmente. El net artista está “ilegalmente” (gracias a sus máquinas todopoderosas, gracias a su conoci-

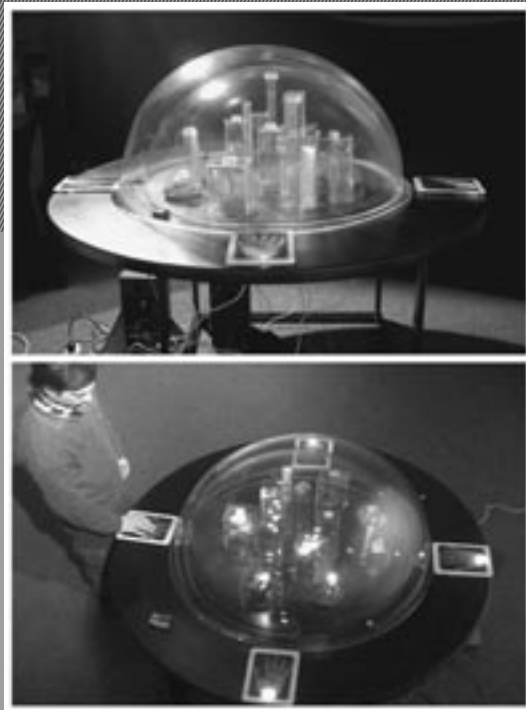
miento de cómo puede ser hecho) entrando al subterráneo, a la cocina y a la oficina de los teatros y transmitiendo sus performances a la audiencia, al mismo tiempo que construye toda la imaginería de los juguetes, los bailes, las teatralizaciones, las patéticas intervenciones alrededor, también ciertas poéticas de desplazamiento y de robots de guerrilla, y máquinas muy básicas. Pero al mismo tiempo, los proyectos están produciendo una cierta narrativa espacial, la que no es más una narrativa del espacio urbano tradicional que fue investigada, por ejemplo, por De Certeau, sino que una narrativa del espacio aumentado (Manovich), que está lleno de datos, información, espacio invisible de datos electrónicos que fluyen, etc. Puede, entonces, describirse también como una historia espacial sobre el espacio aumentado de las conexiones, donde lo otro es (según análisis de De Certeau) introducido dentro de lugares familiares – en lugares establecidos de instituciones artísticas, en este particular. Lo que también es interesante es cómo el efecto de lo real se produce exactamente a través de la narrativa sobre lo ilegal, la guerrilla, conexiones imposibles – la imaginería de la guerrilla aquí no es usada como una operación de mímica, sino como una operación conceptual, donde distintas capas de realidad y su transmisión coinciden, donde el cuestionamiento de la realidad proviene directamente de romperla, conectando a través de una cierta desconexión, cruzando, cierta invisibilidad, la realidad hoy es percibida como una propia guerrilla, podríamos decir.

Es posible, entonces, observar a Ballettikka Internettikka exactamente a través de la desobediencia, a través de la producción de diferentes mediaciones, presentaciones y participaciones, que actúan cuando se piensa en las conexiones. Similares características podemos también encontrar, por ejemplo, en el proyecto wPack, que es un centro de distribución donde paquetes de este centro de distribución inalámbrica son enviados con dificultades, porque en el envío no existe participación en los protocolos económicos gobernantes: te están enviando lo que ya tienes, archivos .exe. gratuitos (¿y quién confiaría en el artista y hacer funcionar un .exe file en su computador, un archivo para el que, en este caso, uno no necesita ni pagarlo, porque no tiene valor comercial?). Stromajer usa los protocolos y procedimientos pero sólo para descubrir la tonalidad emocional, íntima, e irracional de la conexión.

Con la entrada de la conexión a la vida pública contemporánea, el potencial para la mediación siempre debiera estar allí. De otra forma, la vida política pública se reducirá más y más a la batalla de los intereses transparentes, incesantemente sistematizados y regulados, donde el malentendido, la desobediencia, el gesto anti-civil exterior serán también definidos por un estricto protocolo. Tal vez una manera de lograrlo sea aventurarse dentro de la mediación de la conexión mediante, como Brian Holmes ha escrito, una mímica inestable, difícil y a ratos, inculta, que es exactamente lo que Ballettikka Internettikka también está haciendo. Vemos que esto es un goce micro-utópico (especialmente en el patético estilo de danza), pero al mismo tiempo nos está ofreciendo tramposamente un verdadero goce de guerrilla donde debemos decidir sobre nuestro nivel de tensión. Pero lo que es más importante, es esta excesividad teatral de conexión, este exceso superfluo performativo que permite la potencia de las conexiones, donde diferentes articulaciones políticas son posibles y también poesía de lo invisible, pero siempre en un espacio flexible.

Notas

1. K.W. Jeter, *Noir* (New York: Bantam) p. 192. Agradezco a Steven Shaviro por esta referencia.
2. Steven Shaviro, *Conectado, o Lo que Significa Vivir en una Sociedad en Red* (Minneapolis, MN: Universidad de Minnesota Press 2003) p. 249.
3. Paolo Virno, *Una Gramática de la Multitud* (Cambridge, Massachusetts, Nueva York: The MIT Press 2004) p. 84.
4. Virno [6] p. 69.



Fotografías de la obra realizada por Marina Zerbarini denominada "Vapor, Calor y Humedad. Turner en el Siglo XXI".

Photographs of the work made by Marina Zerbarini named "Vapor, Heat and Humidity. Turner in the XXI Century".

CALOR, HUMEDAD Y VAPOR. TURNER EN EL SIGLO XXI

Marina Zerbarini

Arte, ciencia y tecnología forman un entramado cultural evolutivo enlazado a través de la comunicación y la interacción de las personas con su medio - la energía solar, la humedad, la comunicación, el lenguaje, los sistemas de reproducción y el aprendizaje en largos períodos de tiempo-

“...el sol es un signo prehumano de la futura calidez, el placer y la supervivencia...”
Dorion Sagan

MEMORIA CONCEPTUAL

LA BIÓSFERA

Es una capa relativamente delgada de aire, tierra y agua capaz de dar sustento a la vida, que abarca desde unos 10 km de altitud en la atmósfera hasta el más profundo de los fondos oceánicos. En esta zona la vida depende de la energía del sol, la circulación del calor y los nutrientes esenciales.

La Hipótesis de Gaia de James Lovelock, (1979) plantea la tendencia de la capa inferior de la atmósfera terrestre a regular la concentración de oxígeno y otros gases, la temperatura y la alcalinidad, a lo largo de millones de años. Los 30 millones de especies existentes son componentes del sistema de regulación Gaia; también lo son las estructuras extrasomáticas y los artefactos, entre ellos las máquinas. El hombre aparece recién a los 3500 millones de años de iniciado el proceso Gaia. La biosfera estaría constituida por billones de formas de vida en interacciones constantes y complejas.

La evolución a través del tiempo se produjo por la acción de señales de energía captados universalmente. Los microorganismos, únicos habitantes del planeta por el 85% de años pasados, muestran su inventiva en estrategias metabólicas, sistemas de comunicación, prácticas de ensayo y error y posterior elección.

La energía solar es la energía radiante producida en el sol como resultado de reacciones nucleares de fusión. Llega a la tierra a través del espacio en cuantos de energía llamados fotones, que interactúan con la atmósfera y la superficie terrestres. Casi el 30% de la energía solar que alcanza el borde exterior de la atmósfera se consume en el ciclo del agua, que produce la lluvia y la energía potencial de las corrientes de montaña y de los ríos. Por la fotosíntesis, la energía solar contribuye al crecimiento de la biomasa que, junto con la madera y los combustibles fósiles, puede ser utilizada como combustible. Como resultado de la absorción de la energía por los océanos y por las corrientes oceánicas se producen gradientes de temperatura. Cuando se reúnen grandes masas a distintas tem-

peraturas, los principios termodinámicos predicen que se puede crear un ciclo generador de energía extrayendo energía de la masa con mayor temperatura y transfiriéndola a la masa con temperatura menor.

INDIVIDUO Y COMUNIDAD

Según Lynn Margulis, Doctora en Genética por la Universidad de California, Berkeley, las comunidades, consorcios, asociaciones y competencias por el espacio son algunas de las variadas acciones/reacciones que se generan entre los distintos organismos, la materia viva y la materia inerte; individuo y entorno están interconectados. Los ecosistemas serían capaces de pensar y de aprender. El ser humano depende para su subsistencia de animales, vegetales, combustibles y “aparatos”;

...Todos los sistemas vivos, desde las células bacterianas hasta Gaia, son autopoieticos, es decir, se constituyen por sí mismos o, al menos, se autorregulan y están conectados, invariablemente, a una fuente de energía y de materia. Quizá no exista un sistema autopoietico menor que la propia Gaia. Pero los componentes y los productos de los sistemas autopoieticos, ya sean las células de un tumor, una pareja de amantes o la enorme “M” roja que adorna la entrada del McDonald’s, pueden reproducirse y, de hecho, lo hacen....

Lynn Margulis

Los lenguajes con los cuales nos comunicamos, y nos relacionamos social y públicamente son y han sido a lo largo del tiempo algo tan concreto y material como otras cosas. Podría pensarse que, en algún momento de la humanidad, el lenguaje fue un trozo de alimento u objeto de intercambio de alguna naturaleza. Esta idea de intercambio y comunicación excede al conocido esquema de emisor y receptor con que se suele caracterizar el vínculo lingüístico. Las señales transmiten información, producen cambios, favorecen dinámicas entre seres vivos y máquinas. Existe todo un entorno de señales, lingüísticas y de muy diversos órdenes, que no sólo nos conectan con los demás sino también con el universo todo.

REFLEXIONANDO SOBRE NUESTRO LUGAR EN EL MUNDO.

EL PROYECTO “CALOR, HUMEDAD Y VAPOR. TURNER EN EL SIGLO XXI”

Los seres vivos estamos en contacto e intercambio permanente con el ambiente que nos rodea. No estamos frente al mundo sino dentro de él, formando parte de una red que conecta todo con todo. Energía y materia circulan a través nuestro, sosteniendo una lucha constante contra el desorden y la inestabilidad.

La tecnología acompaña al hombre desde hace muchísimo tiempo, pero cuando éste utiliza egoístamente sus recursos destruye su entorno y logra únicamente destruirse a sí mismo. Se hace necesaria una mayor conciencia sobre nuestra incidencia y responsabilidad en el mundo que habitamos y sobre los recursos que poseemos.

En la tradición del arte, las experiencias físicas y corporales del pintor Turner atado al mástil de un barco en el Mar del Norte en una noche de lluvia y viento para percibir en carne propia la potencia de la naturaleza, son manifestaciones poderosas de la voluntad por comprender las intensas relaciones entre el arte, la naturaleza, el lenguaje y la tecnología.

El proyecto Calor, Humedad y Vapor propone trasladar esa experiencia al presente y provocar una reflexión respecto al lugar que cada individuo ocupa en el mundo, a través de una experiencia lúdica y participativa. Para esto se ha desarrollado un sistema de comunicación/interacción que permite la manipulación conciente de un entorno climático mediante una interfaz electrónica. Temperatura y humedad son, en ese sistema, metáforas de signos vitales para el planeta y el ser humano.

DESCRIPCIÓN BREVE

La obra consta de una maqueta urbana en la que convergen elementos arquitectónicos y naturales. La misma se encuentra poco iluminada - y posee un sistema de control de temperatura y humedad. La interacción de uno o varios visitantes provocan la modificación de la humedad, luminosidad y sonido en este espacio ‘laboratorio’, haciendo visible y posible, por mediación del dispositivo tecnológico, la experimentación y observación de com-

portamientos naturales interrelacionados.

A través de una interfaz electrónica de sensores de temperatura y humedad, el visitante estimula la acción, de manera eminentemente lúdica: estos datos son traducidos a señales sonoras, lumínicas y de vapor que modifican el medio ambiente de la maqueta que posee además la capacidad de aprender y auto regularse.

ANTECEDENTES

OLAFUR ELIASSON

Los elementos básicos del tiempo - agua, luz, temperatura, presión - son los materiales que Eliasson ha utilizado a través de su carrera. Sus instalaciones ofrecen los elementos de la naturaleza - vapor, arco iris o cuartos de niebla. Introduciendo fenómenos naturales tales como agua, niebla o luz, en una calle de la ciudad o una galería de arte, el artista anima al espectador a que refleje su comprensión y opinión del mundo físico que lo rodea. Muchos de sus trabajos exploran la relación entre el espectador y la obra. En su *Machine del Sol* (1997), los espectadores entraron en un cuarto vacío que tenía solamente un agujero circular grande ubicado en la azotea. Cada mañana, luz del sol fluía en el espacio a través de esta abertura, creando un contorno circular en las paredes y el piso. El haz de luz cambiaba de lugar en el recinto a lo largo del día. Para su realización se basó en lámparas de monofrecuencia que traducen a monocromo todas las superficies de color, con excepción del amarillo y el negro.

En el *Kunsthaus Bregenz*, Austria (2001), Eliasson creó, en una instalación, una secuencia de espacios llenos de materiales naturales incluyendo el agua, la niebla, la tierra, la madera, y el hongo. Mientras duró la exposición, una variedad de experiencias sensoriales - vistas, olores, y texturas fueron percibidas por los visitantes. También modificó el carácter ortogonal dominante del edificio, incluyendo un sutil piso/plano de inclinación, que hizo que los visitantes fueran más conscientes del acto de movimiento a través de espacio.

KEN GOLDBERG, EDUARDO KAC, CHRISTA SOMMERER Y LAURENT MIGNONNEAU:

Muchos de los intereses de las obras de estos artistas se concentró en la recuperación y reinterpretación de características biológicas, la herencia en los algoritmos genéticos, los sistemas de reproducción y la constante orientación a la morfogénesis y se dirigió a varias áreas del conocimiento hacia un replanteamiento de las fronteras entre lo humano, lo orgánico y lo artificial.

Estos temas repercuten y son abordados de forma que evidencian lo difuso de las fronteras entre lo vivo y lo inerte. Proyectos como el “*Interactive Plant Growing*”, de C. Sommerer y L. Mignonneau, o “*Telegarden*”, de Ken Goldberg, se ubican en una idea que surge en el plano científico y, además, cuestionan la relación de los prototipos de crecimiento orgánico que son activados a partir, en este caso, de un interactivo; otros proyectos como “*Génesis*”, de Eduardo Kac, cuestionan a partir de una simulación en donde no importa un usuario activo sino sólo el reconocimiento y la interacción de los patrones con los que se asocia el crecimiento natural, y entre estos y su ambiente.

A partir de las posibilidades que brindan los sistemas informáticos que consienten procesos evolutivos, se producen proyectos en donde se establece un vínculo entre artista e ingeniero, que les permite crear prototipos de crecimiento, a nivel de software, con características semejantes a los procesos de desarrollo biológico creando sistemas con especificidades correspondientes a los naturales; esto se observa en las aplicaciones inmediatas de formas autoadaptables que el artista determine, es decir, se abre la posibilidad no solo de describir la vida como la conocemos, sino de extrapolar ciertos parámetros con los que asociamos el desarrollo de una especie de vida natural a organismos que no tienen un referente “real”, así como observar ciertos comportamientos naturales dados a estas entidades artificiales.



Celebración Móvil. Proyecto presentado en ZeroOne, San José, EEUU / ISEA 2006, 7-13 Aug, 2006. Performers: Adrian Sinclair, Marc Tuters, Chloe Nil Acerol y Luke Moloney
 Grupo Fête Mobile / ISEA Flyer / Globo y Triciclo.
 Fotografías: Mihai Peteu, Everett Taasevigen.

Fête Mobile. Project presented at ZeroOne, San José, USA / ISEA 2006, Aug 7-13, 2006. Performers: Adrian Sinclair, Marc Tuters, Chloe Nil Acerol and Luke Moloney
 Team Fête Mobile / ISEA Flyer / Blimp and Trike.
 Photos: Mihai Peteu, Everett Taasevigen.

CELEBRACIÓN MÓVIL Y ARTE INFLABLE

Marc Tuters

Una escultura voladora interactiva, debutó en el festival ZeroOne / ISEA del 7 al 13 de Agosto del año 2006 en San José, el Fiesta Móvil / Fête Mobile, era un dirigible de 6 metros equipado con tecnología de vigilancia y comunicación propuesto como un objeto teórico en la tradición del arte inflable por sus pares, como por ejemplo, del colectivo de arquitectura radical de los años 60: Utopie. El proyecto fue entonces presentado como un prototipo de satélite artístico para un mundo en donde el público que domina lo digital es cada vez mas corporativo mejor y es vigilado en su ubicuidad. Los participantes de este proyecto, intentaban ser capaces de divisar remotamente sus alrededores por medio de una cámara a bordo del dirigible, así como también intercambiar archivos de los medios por un servidor de archivos local inalámbrico. En este artículo discutiremos la teoría que informó el desarrollo del proyecto así como su futra dirección.

Una escultura voladora e interactiva, debutó en el festival ZeroOne / ISEA 2006 en San José, del 7 al 13 de Agosto, <<http://www.o1sj.org/>>, el Fiesta Móvil / Fête Mobile <<http://fetemobile.ca/>>, que era una dirigible de 6 metros equipado con tecnologías vigilancia y comunicación. El proyecto intentaba ser un “objeto teórico” <<http://research.techkwondo.com/blog/julian/173>> en la tradición del arte inflable por sus semejantes como otros proyectos de esta línea, por ejemplo, del colectivo de arquitectura radical de los década de 60: Utopie.

En su nivel conceptual, el proyecto del Fiesta Móvil/ Fête Mobile extrapolaba temas tecno-políticos actuales en un escenario futuro posible, donde las comunidades están conectadas localmente por protocolos asomados mientras están desconectados de Internet como un todo. El proyecto fue entonces presentado como un prototipo de satélite artístico para un mundo en donde el público del dominio digital, que es cada vez más corporativo mejor, es vigilado en su ubicuidad. Los participantes intentaban ser capaces de divisar remotamente sus alrededores por medio de una cámara a bordo, y también de intercambiar datos de los medios, gracias a un servidor de archivos local inalámbrico.

El historiador arquitectónico Marc Dessauce considera que el movimiento de aire puro jugó un rol fundamental en la gestación del proyecto moderno, particularmente en Francia, donde “la ventilación se convirtió en una causa tan elevada e intrusiva como el revolucionario ideal de la igualdad universal, que debió servir durante la hospitalaria reforma de la Ilustración” <<http://www.papress.com/bookpage.tpl?isbn=1568981767&cart=10982796741334091>> En términos de diseño, uno puede ver la influencia; de lo que Dessauce llama “el poder equalizador del flujo de aire”, en la estética aerodinámica del moderno diseño “futurístico” de mediados de siglo, así como el de los “bobjects” del siglo 21. Este delirio neumático se sostiene, en contraste con lo que Dessauce denomina el imperalismo neumático del automóvil, que él señala ser el responsable del crecimiento de la ciudad hasta el punto donde, un globo, explotó esparciendo sus residuos desparramándolos hasta la periferia de un centro desaparecido.

A fines de los ‘60s, surgió el objeto artístico neumático para dirigir esta problemática. Desde el Placentarium de Piero Manzoni, hasta los cercos de Frei Otto, a las “estructuras inflables” del colectivo parisino de diseño “Utopie”, los artistas se interesaron en dirigir el problema neumático en la forma de un espectáculo monumental.

Demstraciones extremas de vida neumática, como las casas y los amoblados de aire, fueron puestos a la vista como soluciones tecno-utópicas, para la atmósfera confinada de los hogares burgueses y la lenta marcha de su modernización. Al mismo tiempo, sin embargo, Dessauce nota cómo estos pueden también ser leídos como la puesta en escena de una conquista ficticia del umbral familiar, para exponer su más insidiosa y engorrosa conclusión: la gente-pod, si se puede decir. Todo esto más allá de la diversión y el juego del carácter inflable de estos proyectos, aparece otro discurso, a menudo irreconciliable, en contra la alienación urbana, así como el devastador impacto ecológico de la modernización.

Similarmente, el Fiesta Móvil / Fête Mobile, en su encarnación del ISEA, era conceptualmente concerniente a la siguiente paradoja; como el espacio urbano se comprende cada vez más en la red en medio del volátil paisaje político del mundo post 9-11, debemos cuestionarnos algunas de nuestras creencias fundamentales sobre lo invencible que parece la Internet. Mientras que la creencia popularmente mantenida es que la Internet es un sistema distribuido, en realidad es a penas un sistema descentralizado. Esto significa, que esta falla catastrófica es el objetivo clave que cambia o gatilla estaciones a lo largo de la columna de Internet, y podría, de hecho, ser un servidor comunicacional entre regiones enteras del globo; de la noche a la mañana transformar la Web en un archipiélago fragmentado de sub-regiones trabajadas en la red. La probable respuesta para salvaguardar la red al despertar de tal desgarrar, sería instaurar una especie de ley marcial, aumentando la vigilancia y la seguridad a expensas de la libertad individual. En un mundo donde las comunicaciones a través de Internet se han vuelto tanto imposibles como inseguras, el proyecto Fiesta Móvil / Fête Mobile intentaba entonces funcionar, por lo menos teóricamente, como un tipo de línea de vida, un sistema autónomo de medios móviles para programar en espacios públicos, a través de intervenciones a las que el público no opusiera resistencia.

Con este proyecto, queríamos diseñar una tecnología para la comunicación y la vigilancia que pudiera ser controlada por gente común. La idea original era crear una computadora autónoma flotante, que la gente pudiera controlar de sus propios computadores portátiles. Llegamos a pensar en esto como una especie de prototipo para un satélite artístico. Así, construimos un dirigible y una estación con una base móvil, de la nada. El proceso involucró la creación de un modelo CAD del dirigible, además de un detalle de los mejores componentes específicos, y luego la fabricación de esos componentes a medida, en madera de balsa reforzada con fibra de vidrio. Para comunicarse con el dirigible desde la tierra, también tuvimos que construir una “estación base móvil”. Para esto fabricamos un “triciclo de helados” de 2,1 mts., equipado con poder AC, un sistema de sonido, y freezers llenos de paletas de helado con el diseño del dirigible! Todo el proyecto fue concebido dentro del alcance más amplio de una identidad corporativa, que incluía el diseño a la medida. La apariencia del proyecto, entonces, fue modelada con la estética de los años setenta de la cultura canadiense, gobierno que lo financiaba.

Jean-Paul Jungmann, un miembro original de Utopie, declaró que en su trabajo: “queríamos crear proyectos teóricos que fueran avantgarde (muebles neumáticos, nuevos programas con luces, estructuras móviles y desmontables...) y al mismo tiempo, sostener una reflexión teórica y escrituras políticamente radicales, coherentes con nuestra práctica formal.”. “Esta complejidad” dice Jungmann, “era... fastidiosa para las carreras que ya habíamos comenzado. No era ni fácil ni necesariamente feliz.” Sin retractarse de la política que había formado al proyecto, siguiendo a ISEA, como Jungmann, sentimos que el Fête Mobile trabajó bajo el peso de la teoría. En otras palabras, nos encontramos a nosotros mismos constantemente explicando el proyecto a nuestra audiencia. Consecuentemente, hemos decidido desarrollar futuras interacciones para el proyecto más explícitamente en términos de experiencia en el diseño, en donde el dirigible funciona como un nodo gravitacional para un video juego basado en la realidad.

Las reglas mismas del juego serán simples. Los equipos, situados en el campo de juego, pelean por el control del dirigible inteligente, tanto como lo harían con una pelota de rugby. Los participantes, entonces, tratan de controlar la navegación del dirigible en el campo, organizándose, cuando el dirigible vuela, dentro de formas y patrones de movimiento reconocibles para el sistema de visión a bordo del dirigible. Mientras que esto pueda parecer una forma de partida para un alcance elevadamente más conceptual que lo desarrollado para ISEA, en su centro permanece teóricamente modelado por nuestro interés de explorar nuevas formas de colectividad en el espacio urbano. El fenómeno de la emergente auto-organización es tan central a las redes terroristas como lo es para los levantamientos democráticos populares (tales como aquellos que han tomado lugar en países desde España hasta Filipinas en los últimos años). Como artistas, tenemos este modo de “jugar” como nuestra aproximación elegida para explorar facetas de nuestras relaciones individuales y colectivas, dentro del espacio del arte en la red.





1.
Fotografía del paseo peatonal Ahumada ubicado en el centro de la ciudad de Santiago donde aparece una pantalla digital que muestra una parte de la obra Máquina Condor.
Photograph from the walking street Ahumada located in the downtown of Santiago where it appear one digital screen which shows a part of the work Condor Machine.

2.
Detalle de la instalación Máquina Cóndor en la Galería Gabriela Mistral de Santiago, 2006.
Detail of the installation of Condor Machine in Gabriela Mistral Gallery. Santiago, 2006.

MÁQUINA CÓNDOR

Demian Schopf

I

Máquina Cóndor es una instalación compuesta de dos andamios de 110 x 250 x 300 cm., sobre los cuales se encuentran distribuidos 108 televisores, 3 paneles alfanuméricos, un monitor de PC y una impresora.

Estos aparatos son controlados por un computador especialmente desarrollado para ello.

Máquina Cóndor es también el nombre de este computador, cuya principal función es generar textos a partir de búsquedas en Internet. Su especificidad radica en que además de ejecutar la rutina de búsqueda y generación de textos, convirtiendo las señales digitales de los textos autogenerados en señales pseudos análogas, lo cual le permite comunicarse con los 108 televisores. Para ello dispone de 36 tarjetas que realizan esta conversión. De este modo, es posible que operaciones que se sirven de la web sean desplegadas sobre televisores que funcionan en base a señales análogas y que son artefactos que pertenecen a un período de la historia de los medios masivos de comunicación anterior a la masificación del PC (Personal Computer, en español Computadores Personales) y de Internet. Al mismo tiempo, estos textos son desplegados en una gigantesca pantalla publicitaria ubicada en la intersección de las calles Ahumada y Nueva York.

El proceso de búsqueda es ejecutado por un compilador en C. El resto del proceso de generación de textos se realiza en Quick Basic. La distribución de señales se produce en 40 procesadores distintos que las reparten a través de tres puertos multiplexores por los distintos dispositivos visuales y audiovisuales mencionados más arriba.

II

El proceso de generación de textos se divide en las siguientes etapas:

La primera, consiste en una constante inspección de los sitios web de algunos de los periódicos más leídos del mundo como el New York Times, The Guardian o el Miami Herald. Las búsquedas se realizan sirviéndose de un motor de búsqueda que dispone de una base de datos limitada compuesta por palabras que se relacionan con dos ámbitos noticiosos específicos: la guerra y la economía.

Una vez que el sistema ha escudriñado completamente uno de estos sitios, elabora un ranking en base a un conteo de la frecuencia con que estos términos aparecen en cada edición del periódico en cuestión. Como estas publicaciones sufren actualizaciones relativamente frecuentes, las posiciones de las palabras en el ranking también varían. Este ranking no es otra cosa que una simple estadística.

Además de existir un motor de búsqueda existe un motor de escritura. Este posee también su propia base de datos que aglutina en una categorización muy rígida vocablos procedentes de las esferas de la medicina, la cirugía y la anatomía del cuerpo humano.

A cada uno de los términos de la base de datos del motor de búsqueda, le está asignado un número discreto de las palabras de la base de datos del motor de escritura. Cuando el sistema encuentra uno de los términos que busca y lo posiciona dentro de la estadística, éste produce una reacción en el motor de escritura, que decide aleatoriamente cuál de sus vocablos utiliza para insertarlo dentro de una estrofa de cuatro versos, que se basa en otra estrofa de un poema de Luis de Góngora. Sin embargo, se trata de cuatro ríos de flujos azarosos, no de un azar monocorde y totalmente descontrolado. Esto funciona más o menos del siguiente modo: ese ranking está relacionado con un motor de escritura que contiene 9 columnas de 16 términos cada una. A su vez esos 16 están sub-categorizados en 4 grupos de 4 que se combinan en los 9 casos. Cada grupo tiene su “sentido” en la medida en que describe una escena diferente. El primero describe una autopsia, el segundo una muerte por envenenamiento, el tercero una muerte por esterilización y el cuarto describe una eutanasia que incluye, como ya dijimos, una variable a la estrofa de Góngora que sea (re)producida tal cual la escribió el poeta en el Siglo XVII. La estrofa es la siguiente:

157 De la Ambición Humana de Luis de Góngora:
Mariposa no solo no cobarde
mas temeraria fatalmente ciega
lo que la llama al Fénix aún le niega
quiere obstinada que a sus alas guarde

Dentro de esta estrofa, las nueve palabras “Mariposa”, “cobarde”, “temeraria”, “fatalmente”, “ciega”, “llama”, “Fénix”, “obstinada” y “alas” se alternan con las palabras de la base de datos del motor de escritura según los criterios anteriormente mencionados. Hay que agregar que las palabras originales también están consideradas como variables, de modo que al menos en principio si se dan las condiciones estadísticas apropiadas el sistema podría reproducir el poema gongorino.

Sin embargo, esto es altamente improbable, ya que como las estadísticas varían, asimismo varían las combinaciones de palabras que componen cada estrofa. Considerando que la cantidad de combinaciones posibles se reduce a un número aproximado a un cuarto de millones, ello es altamente improbable durante el transcurso de la muestra y aún de la obra; mas en ningún caso es imposible. Para ello tendrían que coincidir las condiciones objetivas que producen las estadísticas, así como las condiciones azarosas que deciden aleatoriamente cuál palabra es insertada en qué posición. Podría ocurrir como producto de la primera “tirada de dados”, o podría ocurrir en el momento que corresponde a un cuarto de millón elevado a dos. De este modo tenemos una obra cuya forma, siempre cambiante, es esencialmente imposible de predecir. Sólo sabemos que no cesa de acontecer.

Los versos que Máquina Cóndor genera constantemente en tiempo real pueden ser apreciados en Internet en www.maquinacondor.com. Esta instancia es paralela a la duración de la instalación; pero la sobrevive, de modo que una vez transcurrida ésta podrá seguir apreciándose en línea lo que Máquina Cóndor escribe ad infinitum.

Así en la generación de textos participan varias instancias. En primer lugar, el caos que podríamos comprender como el fundamento más verosímil a la hora de determinar las leyes que producen los acontecimientos que la prensa transforma en “noticias”. En segundo lugar, lo estadístico que mide el modo como la prensa informa sobre lo que acontece, y en tercer lugar lo aleatorio que, relacionado con las dos instancias anteriores, genera los textos que Máquina Cóndor escribe de modo permanente.

Estos versos nacen sobre una pantalla, viven aproximadamente 3,26 minutos y después desaparecen, quizás para siempre.

Máquina Condor es un proyecto de Demian Schopf





1.
IED Dispositivo Empático Improvisado / IED
Improvised Empathetic Device 2005
Software y Hardware hecho a la medida /
Custom software and hardware
2005

2.
MeatHelmet / Casco de Carne
Partes eléctricas, neumáticas,
microcontrolado y pbasic/ Electrical and
pneumatic parts, microcontroller and pbasic
2005

S.W.A.M.P.

Matthew Kenyon y Doug Easterly

Bio-Fi es una colección de proyectos artísticos emprendidos por S.W.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production - Estudios de Trabajo de Atmósferas y Producción de Masas), proyectos artísticos colaborativos de Douglas Easterly y Matt Kenyon. Los proyectos de S.W.A.M.P. intentan encontrar una expresión creativa dentro de elementos de la cultura que sean inherentemente contra-creativos. La serie Bio-Fi usa tecnología computacional física para acceder a patrones y relaciones que rodean a una corporación, que no podrían ser visualizados usando ningún otro medio. El campo de la 'biotelemetría' investiga formas vitales de reunir datos fisiológicos de organismos vivos a través de transponders (usados o implantados), que retransmiten información a hardwares remotos. Con todas las aplicaciones biotelemétricas, es integral que el sujeto que porta el transponder sea una sinécdoque para su grupo social más grande. Con respecto a esto, los proyectos Bio-Fi son una especie de 'biotelemetría-inversa'. Los sujetos testeados no son dejados en un medioambiente natural, sino que están atrapados dentro de un ambiente sintético, cuyas condiciones están temperadas por varios sistemas de información.

Bio-Fi es una colección de proyectos artísticos emprendidos por S.W.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production - Estudios de Trabajo de Atmósferas y Producción de Masas), proyectos artísticos colaborativos de Douglas Easterly y Matt Kenyon. Los proyectos de S.W.A.M.P. intentan encontrar una expresión creativa dentro de elementos de la cultura que sean inherentemente contra-creativos. La serie Bio-Fi usa tecnología computacional física para acceder a patrones y relaciones que rodean a una corporación, que no podrían ser visualizados usando ningún otro medio. El campo de la 'biotelemetría' investiga formas vitales de reunir datos fisiológicos de organismos vivos a través de transponders (usados o implantados), que retransmiten información a hardwares remotos. Con todas las aplicaciones biotelemétricas, es integral que el sujeto que porta el transponder sea una sinécdoque para su grupo social más grande. Con respecto a esto, los proyectos Bio-Fi son una especie de 'biotelemetría-inversa'. Los sujetos testeados no son dejados en un medioambiente natural, sino que están atrapados dentro de un ambiente sintético, cuyas condiciones están temperadas por varios sistemas de información: las señales Wi-Fi serían como el agua, la información extraída de internet es la comida, y los impulsos electrónicos se convierten en la luz solar.

El I.E.D (Improvised Empathetic Device - Dispositivo Empático Improvisado) Es el segundo de una serie de trabajos Bio-Fi relacionados. En el I.E.D., el uso de una aplicación software continuamente monitorea un sitio web (icasualties.org) que pone al día la acumulación y detalles personales de los soldados norteamericanos muertos. Cuando son detectadas nuevas muertes, los datos son extraídos y enviados inalámbricamente al uso de un hardware instalado en el brazaletes del D.E.I. El dispositivo LCD muestra el nombre, rango, causa y lugar de la muerte, y luego gatilla un solenoide electrónico para conducir una aguja dentro del brazo en que está puesto, sacando sangre, dando de inmediato conocimiento de que alguien acaba de morir en la Guerra de Irak que parece tan lejana.

SPORE 1.1

Home Depot es una gran corporación de los Estados Unidos que se especializa en productos y servicios de casa y jardín. Durante los '90s, Home Depot vio un rápido crecimiento tanto en valor de stock (3,700%) como en la implementación de un sofisticado sistema de control de inventario². Home Depot tiene cerca de 1700 outlets de

venta al detalle, que distribuyen rápida y eficientemente sus productos, todos ellos armados en el extranjero³⁻⁴. Acumulativamente, esto genera una visión singular para los clientes: la elección y la conveniencia igualan a la libertad. La premisa de Spore 1.1 es exponer la elección y la conveniencia como mecanismos de control. Los componentes primarios de este proyecto son una planta de árbol de caucho (adquirida en Home Depot), datos sobre el valor de stock de mercado a fines de cada semana de Home Depot, y un sistema de irrigación microcontrolada que negocia y junta estas dos entidades. La salud ideal de la planta es activada a través de un riego semanal, mientras que la salud de la corporación puede ser monitoreada a través de su valor de stock de mercado. Spore 1.1 vincula el valor del stock de mercado de Home Depot con la salud física de uno de sus productos, entonces, disminuyendo la agradable distancia que separa la ventaja corporativa y sus efectos en la vida real fuera de sus márgenes de ganancia. Mientras la compañía lo haga bien, también lo hace la planta – si la compañía sufre pérdidas, Spore 1.1 no recibe agua.

I.E.D.

La actual Guerra que los Estados Unidos libra en Irak, ha causado un enorme número de accidentes, mientras que el número de pérdidas en vidas civiles frecuentemente es poco reportada, y por eso mismo, vaga; el número de desgracias norteamericanas (muchas de las cuales son el resultado de dispositivos explosivos improvisados-I.E.D.s), son reportadas y monitoreadas. En todo caso, los medios norteamericanos le dan a estas atrocidades muy poca atención, enfocándose en vez en cosas más personales y espectaculares, como el rapto de niños o las novias que huyen.

La premisa del proyecto I.E.D. es darle presencia real y física a la muerte y a la violencia que ocurre en el Medio Oriente, al crear dolor físico directo del evento de la muerte de cada soldado, en vez de permitir que su muerte sea relegada a una pequeña o a ninguna publicación. Los datos que son recogidos por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, y Icasualties.org, son usados luego para afectar al usuario del I.E.D., consecuentemente expresado en un punto de vista respecto a la relación entre el individuo y el gobierno. Si el gobierno norteamericano revelara los detalles de 15 desgracias suyas al final de cada jornada semanal, para permitir la atención de los medios (como es el caso a menudo), el usuario del I.E.D. recibiría 15 pinchazos de aguja individuales, y además recibiría los 15 individuales nombres, rangos, causas y locaciones de las muertes.

IMPLEMENTACIÓN: I.E.D.

El minería de datos del I.E.D. consiste de dos pasos principales.

- 1) Adquisición de datos en tiempo real.
- 2) Generación automática de mensajes e-mail.

Estos pasos son continuamente ejecutados en un servidor dedicado. El primer paso usa Anthracite – un programa acumulador de datos orientado a objetos escritos en PHP – para compilar una base de datos de las desgracias norteamericanas. Los datos son recogidos de una variedad de fuentes para asegurar la precisión y evitar prejuicios. Actualmente el I.E.D. está monitoreando los sitios web del Departamento de Defensa de los E.U.A., el Comando Central de los E.U.A. y la organización no gubernamental Iraq Casualties (Desgracias Irakíes). El programa lee y compara datos de desgracias, para determinar el número exacto y los detalles personales de cada nueva desgracia de E.U.A. Los datos resultantes son guardados como nuevo archivo de texto.

El segundo paso, usa script automatizado de apple para abrir una aplicación de correo electrónico, e insertar los datos de la nueva desgracia dentro de campos específicos – nombre, edad, causa y lugar de la muerte. Este mensaje de e-mail es enviado inalámbricamente a un paginador alfanumérico rediseñado.

La operación del I.E.D. consiste de dos pasos principales. 1) La activación de un operador lineal solenoide armado con una aguja esterilizada. 2) Archivo automatizado de datos de desgracias. Estos pasos son ejecutados enteramente dentro del brazalet I.E.D.

El primer paso usa un operador solenoide lineal de 12 voltios, manejado por una tarjeta de circuitos fabricada. El diseño del panel conductor solenoide, está modelado según el mapa de Irak donde la mayoría de los componentes electrónicos están ubicados, de acuerdo con los centros más poblados de Irak. Cuando el paginador

alfanumérico redesignado recibe nuevos datos de desgracias, despliega los datos a través de un panel LCD y luego gatilla un transistor al panel, que activa el solenoide. Una aguja esterilizada disponible es localizada en la punta del solenoide. Cuando la aguja activada penetra aproximadamente 1/8 de pulgada dentro del brazo del usuario, la molestia de esta operación puede ser comparada a la de una picadura de abeja o de avispa.

IMPLEMENTACIÓN: SPORE 1.1

Spore 1.1 es un ecosistema autosustentable para una planta de árbol de caucho. Dentro de la cabina de plexi-glass, una variedad de hardwares es instalada para controlar la mantención de agua. Este hardware consiste de una pequeña forma de factor CPU (Epic M10000), con tarjeta 802.11b, de 1 giga hard drive, un microcontrolador Teleo Multi IO Module, 4 pequeñas bombas de agua y varias baterías y suplementos de poder. En el medio de este hardware está un Ficus Elasticus – una planta de árbol de caucho. La función es el llamado que señala para que se encienda la paleta Teleo Multi IO y ejecutar las bombas eléctricas conectadas a su producción digital. Un cronómetro en esta aplicación ejecuta otra función deteniendo las bombas después de 1 minuto. Si el stock ha permanecido igual, o perdió valor desde el cierre de la semana anterior, la función que opera el Teleo no es leída, y Spore 1.1 tendrá que esperar hasta la próxima semana para una posible alimentación. Finalmente, la aplicación copia el nuevo valor a un antiguo documento de texto para la siguiente semana.

Con biotelemedría, el monitoreo individual es usado para recopilar datos para archivar algún tipo de homeostásis entre el individuo, el grupo social y el medioambiente usando o respondiendo a condiciones cibernéticas. En los proyectos Bio-Fi de S.W.A.M.P, como es visto en Spore 1.1 – se establece una especie de escenario inverso de biotelemedría. Los datos se obtienen de una corporación (el colectivo exhausto de variada actividad humana, cibernética y social) y luego usados para afectar a la planta de caucho, consecuentemente expresando un punto de vista relativo a la relación entre el individuo y la corporación

Referencias;

1. Cooke, S. J., et al. Biotelemedría: un alcance mecanístico a la ecología. *TENDENCIAS en Ecología y Evolución*, Vol. 19 No. 6 (Junio 2004), 334.
2. USA Today, “Insana, R. Arreglos Mejoran el beneficio en Home Depot” 2004, http://www.usatoday.com/money/companies/management/2004-07-05-insana-nardelli_x.htm
3. Curry, J. “La Dialéctica del conocimiento-en-Producción: Valor de la Creación en el Capitalismo Actual y el Nacimiento de la Producción Centrada en el Conocimiento”, *Diario Electrónico de Sociología*, 1997, <http://www.sociology.org/content/vol002.003/curry.html>
4. Stringer, M. “Costos del monitoreo a través de la Cadena de Suministro”, *Asociación Logística de Australia*, 1999, http://www.laa.asn.au/awards/logistics_development_award/lda_articles/emma_stringer_1.html

SOPORTES Y PLATAFORMAS SOCIO - POLÍTICAS

Netzfunk / Melissa Trojani, David Boardman, Diego Mometti y
Bárbara Palomino

Proyecto Nómade / Lila Pagola

Eduardo Navas /

Señal 3 / Jenifer Gutiérrez

Lucrezia Cippitelli /

Or-Am / Catalina Ossa y Enrique Rivera





Conferencia de Netzfunk en el Teatro Auditorio del Centro Cultural de España de Santiago. Proyecto Elena, 2005 .
Lecture done by Netzfunk in the Auditorium Theatre of the Cultural Centre of Spain. Elena Project, 2005.

MEMORIA HISTÓRICA DE LA ALAMEDA

Netzfunk.org



“AQUÍ ME ACUERDO QUE...”

NETZFUNK.ORG

Nuestros ojos miran y empezamos a pensar a recuerdos distintos que tenemos de esta esquina, aquellos personales, tan significativos como esos que nos entregan. ¿Qué es entonces la memoria? ¿De qué materia se constituye? ¿Quién tiene la memoria?

Nuestra memoria se mezcla y se confunde con la memoria precisa y predeterminada de un equipo; los tiempos más duros y oscuros de la dictadura, que parecen escondidos entre medio del olvido y del síndrome de Estocolmo, regresan, más fuertes.

Con un artefacto hechizo quisimos seguir acogiendo cosechas del tiempo para visitar esas zonas raras en que tanto se recuerda lo que debe olvidarse, como se olvida lo que debe recordarse. Es más chocante ver y escuchar aquí estos recuerdos, aquí en la calle, donde se funden con nuestra realidad cotidiana, de gente que compra, se vende, vende su tiempo y corre hacia adelante ¿Esto era lo que queríamos? ¿Esto era? Y las manifestaciones llenan la pantalla de nuestro dispositivo con un mar de gente, la misma cantidad que compone los miles de ríos que ahora corren en la Alameda.

En la noche entre el 30 de junio y 1 de julio 2005 Netzfunk se tomó la calle por medio de una red oculta, para transformar la Alameda en un diario de su misma memoria en la que cada transeúnte fuese partícipe. En la siguiente mañana, y en los días que trascurrieron, los vacíos de esa frase abierta se fueron llenando de memorias, de experiencia personales, de presencias: “Aquí me acuerdo que pude manifestarme libremente por primera vez” “Aquí me acuerdo que conocí a...” “Aquí me acuerdo...”

¿Y tú memoria? ¿Quieres compartirla?

TRABAJAR SOBRE LA MEMORIA

MELISSA TROJANI

Para una habitante de la vieja Europa, que lleva consigo toda su carga de lecturas, desde Neruda, Allende y Sepúlveda, con Missing y Machuca, con los entusiastas títulos de los diarios y periódicos de política que anuncian

la más estable democracia de Latino América, desembarcar del avión en Santiago de Chile crea muchas expectativas: saber que se está llegando a un país profundamente marcado por su pasado y por su antigua historia de violencias sufridas, primero por aquellos españoles ávidos de conquista y después por milicianos disfrazados de padres de la patria. Se espera encontrar un pueblo que, aunque todavía ocupado en lamer sus propias heridas, levante y agite la espada de la libertad y de la independencia sobre cualquier compromiso; un pueblo que conozca el valor de los derechos humanos, que cada noche se una y se apriete alrededor del fuego acordándose de quiénes fueron sus muertos y contando sus historias. Un pueblo que hable a sus hijos del sacrificio de la libertad y de vidas. Asunto indispensable cuando juntos se trabaja para un objetivo importante, para una conciencia colectiva.

Sin embargo, lo que encuentra este habitante es un país profundamente dividido, donde sólo aquéllos que tienen una pérdida en casa son los que se acuerdan, porque ni lo quieren ni lo pueden olvidar. Pero están también aquellos que ganaron bajo la dictadura, aquellos que simpatizaron con ella, aquellos que fingieron no darse cuenta porque «a mí nunca me puede pasar eso». Gente que ha olvidado pronto las habitaciones negras y fétidas de villa Grimaldi, del Estadio Nacional. Porque al final «nuestra dictadura fue aquella con menos muertos». No es tan malo.

«Yo he hecho esto, me dice la memoria. Yo no puedo haberlo hecho, me dice mi orgullo que es inexorable. Al final cede la memoria » decía Nietzsche. Cuando algo da demasiado asco como para aceptar el hecho de haber sido un espectador pasivo o un secreto cómplice, es mucho mejor olvidarlo, cuanto más pronto mejor. Desafiar la memoria. Mi palabra contra la tuya.

De aquí nace la necesidad de trabajar sobre la memoria como punto focal para una toma de conciencia colectiva. Para reforzarla en su lucha contra el deseo de esconder el horror del pasado. Porque nosotros, los europeos, queríamos aprender a conocer este país y para hacerlo era totalmente necesario que alguien nos contara cómo habían sucedido las cosas. A través de Memoria Histórica de la Alameda, hemos construido nuestra memoria personal del período de dictadura.

Recuerdo las horas pasadas en la Biblioteca Nacional leyendo los diarios de los años setenta y ochenta, buscando con avidez noticias e imágenes. Y recuerdo cuando encontré el discurso del jefe de Estado del día 11 de septiembre del año 1974, en el primer aniversario de su régimen, y de mi estupor al descubrir que nadie conocía ese texto. Y la experiencia de su lectura e interpretación colectiva, en clave económica, política e humana. Cómo me involucré y con qué interés escuché los relatos de los amigos que vivieron aquel tiempo en primera persona, las ganas de aprender el valor de aquella lucha y de la resistencia. La conmoción frente a los documentales de Guzmán y las poesías de José Ángel Cuevas, y el deseo de hacer llegar sus palabras, sus recuerdos, sus documentos a un gran número de personas, a todos aquéllos que piensan que el pronto olvido sea la mejor cura.

Cuando se habla de memoria se confunde más bien ésta última con el simple hecho del recuerdo. Con la operación activa de retomar algunos acontecimientos ya vividos y reconstruirlos en el presente de la mente del modo más fiel a cómo ocurrieron en el pasado. Esto constituye una actualización del pasado que reaccúa y pide prestado a sí misma la experiencia del presente.

Ahora yo poseo esta memoria, tal vez como si hubiese estado formada de recuerdos de mi pasado, como si fuese la sangre de mi sangre, aquella sangre derramada y que ha vuelto a hervir por la rabia de sus muertos y por la gloria de la victoria.

HACKING EN SANTIAGO DAVID BOARDMAN

A menudo la tecnología, en su cotidiano ámbito de empleo, es considerada un contenedor vacío: una ordinaria colección de instrumentos útiles que funcionan sólo para la obtención de un fin material. A lo largo de mi carrera como artista y diseñador interactivo he constatado que esta, por el contrario, puede ser un ámbito privilegiado para la creatividad, para la discusión de procesos, de condiciones económicas y sociales, que actualmente se dan por consolidadas.

En los trabajos que he conducido hasta ahora, siempre me he concentrado en utilizar la tecnología con una actitud que me aliente a no contentarme con las posibilidades ofrecidas por sus proyectistas. De hecho, sólo en la práctica difusa de un sistema o de un software se torna disponible la verdadera capacidad de un producto. En Internet florecen comunidades de usuarios de este u otro instrumento o bien de algún lenguaje particular de programación. La información circula en enormes cantidades y, en general, gratuitamente: nunca se había visto una cosa similar. Saberes y conocimientos son compartidos, vacilan las certezas sobre derecho de autor. La mercancía de intercambio es el reconocimiento social, un certificado público que sanciona la contribución de lo singular respecto a la comunidad entera.

Todo movimiento genera un continuo estímulo que incita a explorar nuevas vías respecto a aquellas anteriormente trazadas por el proyectista o por los usuarios de ciertos sistemas. El hacking como actitud y forma de aproximarse a la tecnología se impone cada vez más. No se trata de algo relacionado con prácticas de pocos tecnócratas. El hacking es, de hecho, una práctica común que no se refiere precisamente a aquellas criminales que los medios, permanentemente, han asociado a este término. Se trata de una aproximación crítica que lleva a valorar los objetos por lo que son e investigar sus reales posibilidades interactivas y, finalmente, encontrar nuevas soluciones mediante la inventiva, incluso uniendo un cierto objeto a otro para crear uno totalmente nuevo.

Recuerdo el día que llegué a Chile, el 26 marzo 2005. Después de una hora transcurrida en la aduana del Aeropuerto Arturo Merino Benítez de Santiago, donde se preguntaban por qué un italiano llegaba a Latinoamérica con un computador, un receptor GPS, una máquina fotográfica, un teléfono celular, PDA y con un robot programable. Aún no sé como podríamos haber empleado todo eso, efectivamente, si nos hubiéramos limitado a la performance de GPS Drawing, como habíamos pensado al inicio, o a cualquier otro trabajo específico determinado, si no hubiéramos tomado en cuenta el contexto que nos acogió en los cuatro meses sucesivos.

Trabajando cerca de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, viviendo en estrecho contacto con la ciudad y su pulso, y, sobre todo, estando en contacto con los amigos chilenos, fue que la idea tomó forma de una vez. Considero que tres experiencias, en particular, fueron fundamentales para lograr la realización de Memoria Histórica de la Alameda. La primera implica la performance organizada con los estudiantes del curso “Estética para una Tecnología Suave”, del Doctorado de la Universidad de Chile: “Deriva en Santiago”. Un trabajo, inspirado en las acciones de las Internacionales Situacionista a propósito de la percepción y el modo de relacionarse con el contexto urbano, casi realizado sin el aporte de instrumentos tecnológicos, con la intención de entrar en contacto con la real esencia de Santiago, comprender su estructura y sus características sociales. La segunda implicó la visita a la población Simón Bolívar en ocasión del trabajo artístico de unos amigos chilenos a partir de la memoria de ese lugar, de sus habitantes y de la “toma” del terreno arrebatado en su momento a un rico latifundista y productor de vino. Me fui sumergiendo en un contexto tan lejano al mío, hablando con las personas de la población, escuchando y percibiendo sus sentimientos y emociones percibí cuan importante era para la sociedad chilena volverse hacia la memoria de su pasado reciente, hecho a un lado demasiado rápido en nombre de una pacificación social impuesta por la autoridad. Pero, particularmente, fueron las seis horas consecutivas de proyección de la “Batalla de Chile”, espléndido documental de Patricio Guzmán sobre el período de transición tras la victoria de la UP y la imposición de la dictadura pinochetista, las que concretizaron la base del proyecto MHA. En las discusiones que siguieron nos concentramos, sobre todo, en aquella frase pronunciada por Salvador Allende en su último discurso bajo las bombas golpistas “... se abrirán las grandes alamedas...”. El pathos de aquel momento subraya, de hecho, un aspecto fundamental: Icono y representación sintética de la condición social chilena, de la escenografía principal, donde se expresa el instrumento para lograr la futura liberación de la opresión fascista por la que atravesaba gran parte de las ciudades chilenas. Espacio público como ágora, es decir, como espacio de encuentro, desencuentro y confrontación. Brevemente el concepto sobre el que se funda la idea de la democracia es puesto a dura prueba por el complot golpista. No es menor el hecho que una de las preocupaciones de la autodenominada junta militar fuese, precisamente, remover de las calles de Santiago el término Alameda, para buscar, de algún modo, destituir del dominio público el concepto al que se refería Allende en su discurso. Fue significativo ver como, aún hoy, ese término permanece anclado en la cotidianeidad de las personas, representando aquella condensación de memoria que caracteriza el trazado que va desde la Estación Central a Plaza Italia.

Uno de los objetivos del proyecto Memoria Histórica de la Alameda fue, por lo tanto, concentrarse en tales aspectos, buscando testimonios del pasado que narraran ese espacio en cuestión, que lo representaran en su real esencia. El trabajo de investigación se sostuvo en dos ámbitos: por una parte entrevistando a las personas que

viven, trabajan o simplemente atraviesan todos los días la Alameda y, por otra, accediendo a archivos históricos en bibliotecas o desde Internet, con el fin de agregar detalles al escenario de nuestro interés. Después de ese largo período de investigación, iniciamos la edición del material recopilado, realizando cerca de cincuenta cortometrajes, de breve duración, que explicaban algún hecho o detalle en particular relacionado con un lugar preciso de la ciudad. Paralelamente se inició el trabajo técnico, desarrollando un software que pudiera animar aquella enorme cantidad de instrumentos tecnológicos que habíamos traído desde Italia. La idea principal era valerle del receptor GPS para realizar un sistema capaz de reconocer, en tiempo real, la posición geográfica de una persona que atravesara la Alameda y, en base a esto, lograr proponerle los contenidos que explicaban los acontecimientos o memorias ligadas al espacio atravesado.

La tecnología GPS, un instrumento de localización creado con objetivos bélicos, fue empleado así como instrumento de recuperación perceptiva e intelectual del ambiente circundante. Las coordenadas espaciales de la tierra no fueron usadas más para reconocer el lugar sobre el que lanzar nubes de fósforo blanco y quemar vivo al enemigo sino para golpear los recuerdos y convenciones de los transeúntes de la Alameda. Para usar una metáfora, el GPS era ahora utilizado para pilotar bombas, pero éstas azotaban con una carga emotiva y no con pólvora explosiva, con una intención de renacimiento (de la conciencia, del recuerdo) y no de muerte.

El resultado final, del punto de vista técnico, fue un collage de dispositivos tecnológicos, software, material textil, que juntos se concretaron como herramienta para navegar y disfrutar de las memorias recogidas a lo largo de la Alameda. Todo fue realizado con un costo mínimo, es decir, con lo que habíamos traído desde Italia, valiéndonos de la inventiva más que de las posibilidades ofrecidas en el mercado de la tecnología, afrontando con espíritu hacker las actividades de programación del software (en código PHP que es empleado en un 99% para la realización de sitios web), la realización de la mochila (modificada artesanalmente para contener el laptop, la batería y el receptor GPS), logrando así un dispositivo compacto y funcional.

Quizás es presuntuoso que un extranjero venga a Chile con la intención de trabajar sobre ciertas temáticas, pero, sobre todo, fue un trabajo de grupo. Las opciones fueron conducidas de manera colectiva, comprometiendo un número mayor de personas y buscando comprender las sensaciones y recuerdos de determinados períodos de la historia de Chile. Espero que este esfuerzo haya, por lo menos, impulsado al alamedanauta de aquel julio de 2005 a probar emociones para confrontar cómo es el centro de Santiago actualmente y cómo era en el pasado, logrando una reflexión espontánea sobre aquello que se encuentra en frente.

APUNTES POR EL TRASPASO DEL “AMBIENTE HOSTIL” DIEGO MOMETTI

El Estado en el sentido más amplio del término juega un doble rol que el mercado no puede llenar; es decir, debe disminuir los tiempos salvaguardando un espacio para el proceso de fondo que exige duración.

Pierre Veltz, 1996.⁽¹⁾

Al trasladarse el tiempo no es el tiempo, es el tiempo del olvido. El tiempo de este traspaso es el tiempo del ocio, de la reflexión, del estar en presencia de: “Párate y Mira”. Las pantallas de cristal líquido para el pasajero son una forma de anular el tiempo, de cancelar el viaje, mientras que el tiempo de congestión del tráfico estimula un círculo vicioso. El tele-transporte como otra conexión, desde el habitáculo a la ficción televisiva, es un medio de remoción de la congestión urbana. La congestión no es, por tanto, una degeneración del flujo, pero sí un instrumento de coerción, un experimento físico en donde el espacio se atrofia con el aumento del tiempo de espera.

El tiempo retorna como la materia principal de todo el trabajo⁽²⁾. Por eso no hablaré de memoria, que es sintéticamente una forma de codificación del tiempo (así como lo es el reloj o una narración) una cualidad del tiempo. Hay un espacio que viene medido con el tiempo, hay un tiempo medido con el espacio, el espacio resulta significativo, codifica el pasar del tiempo.

La ciudad de hoy es considerada un espacio de cruces, la ciudad fluida no se basa más sobre una sectorización sino sobre la equivalencia del desplazamiento. Si Hausmann se basaba sobre un control espacial de París, ocupar

destripando, borrando la necesidad de la brújula para movernos en la vieja ciudad, creando el espacio neutro, fiable, militarizable (no en tanto un espacio monumental como la plaza Roja o Tien Nan Men, pero sí el espacio funcional; no una plaza de armas, sino corredores para el ejército), y si la economía es ahora un control espacial (con el capital sujeto de todas formas a la posesión de la tierra, con la fuerza política atada a la vastedad del dominio, a la riqueza del recurso), en la era del Tom Tom⁽⁹⁾ el espacio es el enemigo a vencer, es decir, el que necesita ser derrotado, no favorecido.

El tiempo es el terreno de conquista del satélite vehicular, la ciudad es la sumatoria de recorridos, de trayectos, de tiempo de traslado, se crean estructuras porque ellas son extremos de un trayecto posible de recorrer. La ciudad es el mundo, pero la tierra, antes que el satélite, todavía no es ciudad. El navegador satelital transforma la superficie terrestre en un cuartel⁽⁴⁾. Julio Verne es nuestro héroe, de un lado piensa la tierra en toda su dimensión explorable, tridimensionalmente (*L'île mystérieuse*, *Vingt mille lieues sous le mers*, *Voyage au centre de la Terre*), del otro publica *Le tour du monde en quatre-vingt jours*, que es una lucha contra el tiempo, contra la tierra.

La exploración de conquista y la consiguiente colonización es toda contenida en esa transformación de naturaleza en carretera comercial.

Finalizada la exploración antropológica exótica, muerta en los trópicos, el individuo se prepara, con la tecnología satelital, para una exploración contingente proyectada constantemente en el presente hacia el futuro próximo. La exploración con dispositivo GPS es un traspaso facilitado, en el caso del uso popular del dispositivo, el mundo y la tierra se ajustan sobre una misma rejilla tridimensional, convirtiéndose en superficie y obstáculo.

La ciudad es una máquina multitask, donde cada persona es focalizada en un punto disperso sobre la retícula. La fluidez prevé que el cruce de un punto a otro sea lo más rápido posible. Por eso debe ser fluida, pero nunca distraerse de la calle. “La velocidad de la urgencia (de desplazarse en la ciudad) – escribe Veltz – es cruel respecto de los más lentos. Ellas favorecen la superficialidad, los efectos de la moda”⁽⁵⁾.

Actualmente el rol humano al interior de la ciudad parece, pensando en Luhmann, un carburante para la viabilidad. Estamos de nuevo en poder de una mistificación, así como nosotros somos la mercancía y no el producto de las multinacionales, estamos obligados a promover socialmente yendo a comprar tal o cual cosa. El individuo es atraído, cooptado, fidelizado (incluso comprado) por un tal producto, así son las estrategias del consumo, gestadas e inventadas por los capitales humanos para ser alimentadas por nuestros movimientos, según esquemas, ritmos, y mitos convencionales.

DERRIBANDO EL ESPACIO

El GPS vehicular es hijo y consecuencia directa del transporte centrado sobre el individuo en la jungla citadina, vence el predador con más miedo, retorno a un evolucionismo postmoderno. Existe solamente el lugar de la partida, las reglas del juego entre los vehículos y el lugar de la llegada. No es necesario perderse en la ciudad ni desviarse, la desviación, aunque involuntaria, es siempre propósito de aislamiento, de exclusión social. Así el tiempo del ocio, del vagabundeo y la sociabilidad callejera son opositores al cruce funcional: uno porque es antifuncional, el otro porque es un momento colectivo de apropiación del espacio y el tiempo.

El espacio público es enemigo del hombre depredador.

HAUSSMANN Y TOM TOM

Todo bajo control. Nuestra dirección, así como nosotros mismos, esta bajo control. Nosotros controlamos, aparentemente, nuestra dirección, nosotros somos controlados en nuestra dirección. Somos controlados a priori, en la estructura y en el ritmo de nuestro desplazamiento, pero es el ritmo lo que preocupa, porque el trazado es una parte endémica de la ciudad. Hausmann y el Tom Tom tienen las mismas características estratégicas; la barricada de París:

El verdadero objetivo del trabajo de Hausmann era garantizar la ciudad de la guerra civil. Él debía hacer todo lo posible para evitar siempre el levantamiento de barricadas en París... Engels se ocupaba de la técnica de la lucha callejera. Hausmann busca impedirla de dos modos. La ampliación de la calle debe hacer imposible el le-

vantamiento de barricadas y nuevas calles deben instaurar la conexión más breve entre los cuarteles y los barrios obreros. Los contemporáneos bautizaron la operación como “embellecimiento estratégico”⁽⁶⁾.

La posición de Haussmann en la confrontación de la población parisina es análoga a aquella de Guizot en la confrontación del proletariado. Guizot definía el proletariado como ‘population extérieur’⁽⁷⁾

Podemos considerar ese fragmento de realidad crítica para pensar recíprocamente a los seres humanos como cuerpos ahora externos a la nueva política del espacio ciudadano –terrestre, que se atiene al control y la dominación del tiempo. Proceso de control de la plaza ciudadana (plaza en el sentido militar), tráfico y tráfico. Producción, consumo, descomponiendo recuperación, recupero, deyección, tráfico y tráfico.

CUESTIÓN DE RITMO

Ahora quien debe alcanzar la máxima rapidez posible ya no es más la policía, es el businessman, el empleado, el estudiante, el mensajero, y las calles resultan desocupadas gracias a la tecnología, a los cálculos probabilísticos, asociados a la topología. Se hace imposible recorrer un camino alternativo a la ruta del trabajo, de la subsistencia y de la diversión. Se entra en un mecanismo de socialización forzada, como de aire comprimido, obligados a seguir el ritmo, que no es más el ritmo mecánico de la cadena de montaje sino el revoloteo del esquema de la bolsa.

LA BARRICADA

La barricada resurge en la Comuna más fuerte y más segura que nunca. Ella atraviesa los grandes boulevards, sube frecuentemente hacia el nivel de los primeros pisos y cubre las trincheras escavadas detrás de ella.⁽⁸⁾

El flujo de la ciudad es obligado a detenerse. Pero si la barricada es un bloqueo total de la circulación, un evento irreflexivo, Cultural Luggage opera miméticamente en relación a la estrategia de la tecnología satelital, cuando detiene solo al usuario sin detener el flujo, lo desvincula del resto, los descontextualiza. Por este motivo es un instrumento operativo de crítica política: aísla para contextualizar, es un separador del espacio, cualifica el tiempo en vez de medirlo. Por ese motivo, llegamos a explorar la sedimentación contemporánea de la historia en una Pompeya virtual, captando significado de tiempos históricos y lugares físicos. El sentido profundo del Cultural Luggage es la construcción de este puente multivincular hacia la memoria histórica de la ciudad.

Hacia dónde íbamos con MHA?

La memoria histórica subjetiva es la materia que debería plasmarse en los ulteriores contenidos de MHA, lo polifónico del testimonio localizado debería crear una partitura experiencial que redisponga la ciudad, que exponga su centralidad, creando nuevos vínculos emotivos. Las personas crean los contenidos relatando su relación con el tejido urbano, concentrándolos en puntos- momentos- zonas que puedan coagular sus vivencias de manera manifiesta. El espacio humano es experiencial, proactivo, necesita de una apropiación que transmita nuevos eventos y la memoria de ellos. De este modo podemos desvincularnos de la hipercontemporaneidad neoliberal y del milenarismo ecologista, actuando, ocupando espacio, prestándole atención y significado.

Cultural Luggage erige una barricada, logra cruzar el inconsciente con sus mismos medios, reporta al individuo al espesor del tiempo, lo proyecta en un tiempo volumétrico.

LA CONQUISTA DEL ESPACIO

¿El satélite es el panóptico contemporáneo?

La periferia sigue estando en la sombra, pero ella es el centro de la revuelta. Por su gusto pintoresco, que aún es aquél del gusto por las vistas, viene a ser retomada por la fotografía satelital.

¿El satélite controla nuestro desplazamiento en el espacio? ¿El tiempo no existe más? ¿Somos dos dimensiones separadas?

El tiempo es marcado por una secuencia accidental más que por la grilla de los segundos. Utilizamos el reconocimiento espacial del satélite para vincular aquel espacio a una cadena de eventos, a un evento, reminiscencias y hechos, haciendo acontecer contemporáneamente otros. Detenemos el flujo. Pensamos, por ejemplo, desde nuestro contexto, en quienes ahora hacen suya la memoria de la resistencia partisana italiana. “Contra ese tipo de

gente y de entidades inmateriales, ahora tenemos que resistir”.⁽⁹⁾

Para que recordar no sea un acto nostálgico, superado y olvidado, o más bien producido como olvido, un acto en la página, tenemos que actuar en el presente para permitir que éste se constituya como memoria significativa. Al detenerse (la barricada) marca un evento, da ritmo a la historia, crea memoria.

NOTAS

(1)Veltz, Pierre. *Mondialisation villes et territoires: l'économie archipel*. Paris: PUF,1996.

(2)Crear tiempo es en sí mismo un acto de guerrilla. Este concepto encuentra su confirmación a partir de conversaciones sostenidas con Marco Revelli.

(3)Navegador satelital portable con pantalla que muestra mapas interactivos compatibles con automóvil, moto e IPod, móviles. Garmin-Navman-Becker son uno de los productores.

(4)Calvino con la “Ciudad de Cecilia”, explica este proceso de conflicto: “Ma come ho fatto ad arrivare dove tu dici, se mi trovo in un'altra città, lontanissima da Cecilia, e non ne sono ancora uscito? - I luoghi si sono mescolati, - disse il capraio, - Cecilia è dappertutto; qui una volta doveva esserci il Prato della Salvia Bassa. Le mie capre riconoscono le erbe dello spartitraffico.” Calvino, Italo. *Le città invisibili*. Torino: Einaudi, 1972.

(5)Veltz, Pierre; 1996, *ibid*.

(6)Benjamín, Walter. *I passages di Parigi*. (Das Passagenwerk/Frankfurt/1982) Torino: Einaudi, 2002.

(7)Ídem

(8)Ídem

(9)A partir de las conversaciones sostenidas en el marco del proyecto ARISTEO, por una actualización de “El mundo de los vencidos”, documental audiovisual e investigación social sobre la herencia de Nuto Revelli.

MOCHILEANDO ...

BÁRBARA PALOMINO

He regresado allá
Donde no había estado nunca.
Nada, que no fue, ha mutado
Giorgio Caproni

Habitar un territorio es convivirlo, decía Iván Illich. Nuestra identidad se construye a partir de la información acumulada en estos lugares que habitamos. Lugares vividos, marcados, transformados por nuestro movimiento. “Lugares encantados por espíritus múltiples, agazapados en ese silencio y que uno puede o no ‘evocar’.”⁽¹⁾

Habitar un territorio es recorrerlo a pie, decía Illich. Es también demorarse en él y sobre él. Andando se responde a la capacidad innata de moverse. Andando se transforma en otra cosa cada significante espacial. Es una experiencia corporal, que nos remite a esa historia que comenzó a ras del suelo, con los pasos. En el mundo pagano de la antigüedad, hay quienes consideraban que el cuerpo pertenecía a la ciudad. Hoy, que el lugar es una extensión de nuestro cuerpo, un suplemento receptivo y activo a la vez.

De un tiempo a esta parte, caminar por Santiago tiene otro significado. Cruzar siempre por Plaza Baquedano, aproximándonos al Prosit como si hubiera una fuerza de atracción que nos indujera a entrar. Seguir hacia el cruce de Vicuña Mackenna. Nos detenemos. Algo suena. Percibimos, olemos. Escuchamos las vibraciones de múltiples pasos cubiertos por sucesivas capas de pavimento. Los nuestros, largos y apresurados, van dejando a su vez sus rastros invisibles. Cruzamos. Nuestras pisadas se despliegan por la Alameda. Cada tanto se detienen. Siguen las pistas de la ausencia, de ‘pasos que han pasado’. Siguen esas series de desplazamientos, de densidades movedizas, esas entidades invisibles de lo visible. Nuestro cuerpo no se limita a ser receptáculo pasivo de sensaciones, al contrario, es activo e influenciado por los recuerdos que nos enlazan a un lugar, por las relaciones sociales, por la dispersión de los relatos, por la carga que llevamos en nuestras espaldas.

Junto Netzfunk nos implicamos con la Alameda por su característica de pasaje de mutación, de contrastes y de frontera. Centro vital de Santiago, ruta principal para el tránsito, para la ocupación callejera. Espacio público y territorio de flujo social. Por esta avenida el transeúnte, con su andar desprevenido, impulsa un cúmulo de información afectada por los lugares de paso presentes en ella; como si, con sus dos pies en movimiento, activara otras múltiples pisadas. Para que esto fuera una experiencia consciente, ideamos una plataforma que utilizara soportes tecnológicos (una Palm, un GPS, un computador personal, audífonos, además de una batería alimentadora) llevados en una mochila... El transeúnte, entonces, debía “mochilear” por la Alameda.

Para algunos, la mochila, en la espalda del que se mueve, cobró importancia. No sólo era soporte textil cobijando, protegiendo los equipos y manteniéndolos en una temperatura adecuada sino que portaba su propio bagaje de significación cultural. Traía consigo no sólo las modernas utopías de nuevos comienzos sino aquellas vinculadas actualmente a la cultura visual. Objeto percibido como múltiple indicador de movimiento, exilio, memoria, nostalgia. Respaldo de acceso a otras historias, aventuras, a procesos de aprendizaje e intercambios. Hoy, objeto de por sí sospechoso, símbolo de embate y de cargamentos explosivos, pronto a ser abandonado en plena vía pública, icono de propagandas de terror contra el terrorismo. Las mochilas tienen siempre una carga, y la nuestra no era la excepción: una bomba de tiempo, de testimonios, de memorias y acontecimientos.

La mochila tiene su propia anatomía. Según los experimentados, una buena tiene armazón interna de aluminio, que sigue la forma de nuestra columna, para conducir el peso de la carga hacia el área de la cintura produciendo, por medio de un cinturón, la transferencia del peso hacia las piernas. Poseen anchos tirantes de hombros, para distribuir la presión sobre la piel en un área más amplia. Algunas traen cierres laterales que nos permite acceder a cualquier parte de la mochila sin desarmarla por completo, y bolsillos, preferentemente, “anatómicos expandibles”, que sólo se dejan notar si están cargados. Hasta cabeza tiene la mochila y, en muchos casos, dicen, la cabeza de la mochila se desprende.

Cultural Luggage se constituía, básicamente, por una parte hardware conformado de equipos tecnológicos y un sistema usable: la mochila. Por otra, de una parte software, constituida por un programa computacional, una base de datos y la memoria individual. El software (nuestras memorias, recuerdos y la base de datos programada) era dependiente del hardware que lo contenía (nuestro cuerpo atravesando la Alameda, los equipos y la mochila). La mochila, que como una joroba, ajena, en principio, al cuerpo al que sirve, acumulaba energía, reservaba, metafóricamente, para momentos críticos, y, al mismo tiempo, se auto-sustentaba y configuraba como signo caracterizador inequívoco. Contenía una “suerte de collage político, reuniendo papeles, olvidándolos, trayendo fotografías, montándolas, grabando conversaciones, codificando los distintos fragmentos de la realidad para poder expresar en una visión múltiple, aunque particularizada, cada situación de relevancia nacional que ponía en juego a oprimidos y opresores, los tiempos muertos, los hechos perdidos que existían en ellos detrás de sus gestos aparentemente nimios”⁽²⁾. Dispersión de relatos, choque de elementos diversos que provocaba en nuestra percepción una ruptura y revelaba los pliegues íntimos de las cosas, cierto nexo secreto entre ellas, oculto detrás de nuestra realidad diaria. “Historias fragmentarias y replegadas, pasados robados a la legibilidad por el prójimo, tiempos amontonados que pueden desplegarse pero que están allí más bien como relatos a la espera, en fin simbolizaciones enquistadas en el dolor o el placer del cuerpo”⁽³⁾. Nuestro cargamento, entonces, no era menor: Memoria. Acumulación de palabras, de lo que se sabe pero se calla, de fuerzas en silencio, de esencias atesoradas, de imágenes y signos de identidad.

Existe una metáfora que dice que el camello no sabe que tiene joroba y aún menos es consciente que sin joroba nunca más será camello, y morirá de inanición. El mochilero debiera, aunque no cuente con rumbo determinado, saber calcular el peso que lleva pendiendo de su espalda, saber de ese bulto que trae consigo, lo que sujeta, lo que abriga, lo que le provee; si será abandonado, si es vaciado o robado. El mochilero opta por una mochila apropiada para su cuerpo, para su cargamento, para las intempestivas del tiempo. No es cualquier mochila, no es cualquier envoltura ni cualquier fibra. La mochila para un mochilero es absolutamente necesaria para llevar lo que sea que llevemos. Lo más pesado pegado a la espalda y más cercano a las piernas. Hay una simbiosis entre ella y nuestro cuerpo.

De un tiempo a esta parte, recorrer la Alameda, tiene otro significado. Deriva en la que el cuerpo es consciente de su tránsito, de su mutación, de lo que produce y arrastra con sus pisadas, de lo que carga. Alerta uno y todos los sentidos, estés o no preparado, ves y sientes y tocas y hueles y escuchas.

Habitar un territorio es recorrerlo a pie, decía Illich. Y con una mochila a cuestas, agregamos nosotros. Mochila-bomba, de tiempo, de historia, de memoria. Puede ser abandonada, pero no extraviada. Su carga: expele conciencia, visiones, contactos, amistades, emociones. Está llena de arrebatos, nostalgias y ruidos silenciosos. Mochila porosa, cargada de signos; llevada con actitud y no con fuerza. Lo que parece no caber en ella es el olvido.

Notas

- (1) De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano I*. México: Iberoamericana, 1996, p.121.
- (2) Marín, Germán. *Chile o Muerte*. México: Diógenes, 1974.
- (3) De Certeau, 1996, *Ibíd.*



1.
Fotopantalla de programa Inkscape de Licencia GPL
Screenshot of Inkscape software under GPL License

2.
Installfest en la ciudad de Córdoba, Argentina.
Installfest in the city of Cordoba, Argentine.

SOFTWARE LIBRE: CAJA ABIERTA Y TRANSPARENTE

Lila Pagola, Proyecto Nomade

Este texto surge a partir del proyecto Nómade, una experiencia que se inició en Córdoba, Argentina que propone a los artistas digitales que instalen Linux y experimenten con software libre en la realización de sus tareas habituales de producción artística. Nómade se inició en mayo de 2005, partiendo de la curiosidad, interés y/o afinidad ideológica que muchos artistas manifiestan por el movimiento de software libre sin ser usuarios; proponiendo un encuentro concreto de esos usuarios con el software, pensando en términos de "disponibilidad": aquello que hace útil un herramienta no es sólo saber que existe, sino tener acceso a ella y ser instruido en su manejo, cuando éste presenta alguna complejidad. www.nomade.liminar.com.ar

SOFTWARE LIBRE: CAJA ABIERTA Y TRANSPARENTE

Este texto surge a partir del proyecto Nómade, una experiencia que se inició en Córdoba, Argentina que propone a los artistas digitales que instalen Linux y experimenten con software libre en la realización de sus tareas habituales de producción artística.

Nómade se inició en mayo de 2005, partiendo de la curiosidad, interés y/o afinidad ideológica que muchos artistas manifiestan por el movimiento de software libre sin ser usuarios; proponiendo un encuentro concreto de esos usuarios con el software, pensando en términos de "disponibilidad": aquello que hace útil un herramienta no es sólo saber que existe, sino tener acceso a ella y ser instruido en su manejo, cuando éste presenta alguna complejidad. www.nomade.liminar.com.ar

USUARIOS FINALES Y SOFTWARE LIBRE

El desarrollo del software libre sobre entorno gráfico y la usabilidad⁽¹⁾ bajo Linux han avanzado notablemente en los últimos años, al punto de estar disponibles actualmente algunas distribuciones de Sistemas Operativos y aplicaciones para el usuario final que resultan de manejo muy similar a las monopólicas de software privativo. Estos desarrollos abren la posibilidad de ampliar los usuarios de software libre desde los programadores y especialistas informáticos hacia otro amplio grupo, como son quienes utilizan ciertas aplicaciones muy específicas, con una mínima comprensión del OS con fines operativos: los llamados "usuarios finales". Los artistas que usamos tecnología informática somos, en general usuarios finales avanzados, que nos aproximamos a la computadora en función de una tarea a realizar, con distintos niveles de comprensión y experiencia acerca de las funciones del OS y los programas. En cualquier caso, somos el tipo de usuario que puede hacer sus tareas con éxito, pero la mayoría de las veces actúa intuitivamente o por ensayo y error. Super-usuarios -como diría J. Nielsen⁽²⁾, un experto en usabilidad- para definir a ese usuario que sin comprender la complejidad de los procesos que controla, puede usarlos para sus fines, y no depende de expertos para la mayoría de las tareas informáticas "algo complejas"; y que por añadidura, usualmente se convierte en asistente de amigos y allegados menos diestros o novatos informáticamente hablando. Ahora bien, cuando este usuario migra de OS, ¿Puede sostener este rol bajo Linux? Coincidentemente

Linux tiene una categoría de usuario administrador que tiene permisos para todas las operaciones, especialmente las de instalación de nuevo software y configuración del equipo llamado super-usuario o root⁽³⁾. Pero, a diferencia de la categoría de Nielsen, en Linux este superusuario está pensado para preservar al OS de cambios accidentales hechos por un usuario inexperto pero curioso.

¿EX-SUPERUSUARIOS?

El superusuario de Nielsen, es un usuario que puede hacer cierta abstracción de la metáfora del OS y “saber” que está pasando en realidad; que ensaya soluciones alternativas si la forma “asistida” no funciona; que instala y desinstala hardware y aplicaciones con un asistente gráfico, que maneja comandos básicos de DOS, que sabe donde encuentra ciertos componentes del OS (programas, archivos temporales, favoritos, plugins, tipografías) porque ha llegado a ellos guiado por su curiosidad, ya que el uso “convencional” del OS no requiere de esos conocimientos.

Este usuario cuando migra a Linux es un usuario común, “raso”, casi al mismo nivel que los usuarios inexpertos u ocasionales de Windows. Por el contrario, el superusuario de Linux es un usuario que puede realizar operaciones específicas desde la consola, que si bien no es más compleja que DOS, es la interfase de comandos que es necesario usar para un gran número de tareas que no están aún desarrolladas para el entorno gráfico, o que no realizan completa o correctamente desde esa interfase.

Esta diferencia en las destrezas de los usuarios-tipo tal como están previstas por ambos OS, implica una concepción de la relación humano-computadora (HCI) totalmente distinta en cada caso; y que tiene implicancias obviamente informáticas, pero también pedagógicas y políticas para la difusión del software libre. No me refiero en este caso a las libertades que el software libre⁽⁴⁾ asegura a sus usuarios; sino más bien a la concepción de usuario que está en la base del diseño de interfase del software libre, y lo que ello implica para un usuario formado en otro modelo, como es el privativo, y específicamente, a un usuario dedicado a tareas creativas.

SOFTWARE LIBRE Y ARTISTAS USUARIOS DE TECNOLOGÍA

Los artistas, como todos los trabajadores de la cultura, usamos el software para la producción de bienes simbólicos, que trascienden el interés en el software per se. Si bien hay un amplio rango de matices e intereses en esa relación con la herramienta, simplificando fuertemente podemos decir que se trata de una relación “instrumental”: el software se usa para conseguir un resultado.

Una vieja discusión en arte y tecnología se refiere a cuáles son los conocimientos que el artista debería tener sobre su herramienta, para efectivamente ser el “creador” de los resultados a los que llega, y no simplemente un administrador de las opciones de un aparato. El autor que planteara los términos más interesantes de esta discusión fue Vilem Flusser en su célebre ensayo sobre la fotografía⁽⁵⁾.

Flusser define la mediación tecnológica de los aparatos como “cajas negras” que ocultan su funcionamiento a sus “funcionarios” u operadores, quienes eligen entre un número finito de opciones de entrada, procesamiento y salida de datos. Precisamente esa combinación de opciones, es lo que se denomina “programa”⁽⁶⁾ y representa lo que se puede hacer con una herramienta, desde su propio diseño: la demanda industrial requiere un determinado tipo de desarrollo compatible con los intereses de quienes invierten en ello. Como ejemplo, la radio en sus primeras épocas era un aparato emisor-receptor; cada persona podía convertirse en emisor y usarlo a su necesidad. Esta función en la actualidad está limitada a las comunicaciones a distancia y la radio se ha convertido en un medio de comunicación de masas -quizá el más interactivo en cuanto los oyentes que ingresan en tiempo real a la emisión usando su teléfono- pero igual que la televisión, el cine y la prensa escrita, la información está condicionada por la publicidad. Al receptor le cabe precisamente, solo la recepción de contenidos y su inseparable publicidad.

Otros medios y desarrollos tecnológicos han pasado por procesos similares donde se impuso el modelo industrial de negocios sobre los usos posibles de la nueva tecnología y a veces, incluso sobre la calidad (como en el caso del estándar de video)⁽⁷⁾.

Flusser advierte que aunque es deseable que cierto tipo de aparatos realicen la misma tarea sin modificaciones una y otra vez cuando se ingresan los mismos “datos” (tal como se espera de un lavarropas que lave siempre igual si se le ingresan los mismos elementos y se elige el mismo programa⁽⁸⁾), este mismo hecho, aplicado a la producción

de sentido, o de bienes simbólicos, es altamente problemática. Repetir significantes y significados hasta redundar en lugares comunes, o permitir que la producción esté condicionada por las “opciones disponibles habilitadas por la industria”, más que por la experiencia a comunicar, sólo puede derivar en simplificación y naturalización de la complejidad y diversidad de las formas de interpretar el mundo representadas por los bienes simbólicos de cada cultura y momento histórico. Flusser plantea como desafío a los creadores, la necesidad de “penetrar el interior de la caja negra”, en función de subvertir el programa y controlar los resultados, evitando lo opuesto.

Arlindo Machado⁽⁹⁾ reinterpreta a Flusser aplicando el concepto de “caja negra” a la computadora. Según Machado, el ordenador tendría dos cajas negras de diferente tipo: una física, el hardware, y otra lógica, el software. Ambas, opacas en su composición y funcionamiento para la mayoría de los usuarios. Incluso, desde hace un tiempo a esta parte, la naturalización que ha producido el uso mayoritario de un OS, nos permite hablar de una “generación Windows”, para referirnos a aquellos usuarios que comenzaron a usar la computadora con el OS de Microsoft, de modo tal que para algunos de ellos, que nunca convivieron con DOS por ej., OS y hardware son una misma cosa.

¿Cómo podrían los artistas penetrar las cajas negras informáticas? La respuesta es clara - subvirtiendo el programa industrial que ha diseñado un tipo de uso (“correcto”, “óptimo”) para un resultado tal (“correcto”, “óptimo”) realizado por un operador con ciertas destrezas y conocimientos para controlar los procesos en juego.

Sin embargo, hay muchos modos de subvertir ese programa, o al menos dos grandes modos: conociendo el funcionamiento interno del aparato (tornando de ese modo transparente la caja negra) o trabajando con los -siempre existentes- usos marginales no previstos del programa.

Conocer el funcionamiento de la caja negra, cuando se trata de una computadora, implica conocimientos de electrónica, en el caso del hardware y de programación, en el caso de la caja negra lógica. Ambos tipos de saberes están excepcionalmente en posesión de los artistas, aunque hay individuos que las conjugan y muchas experiencias de colaboraciones entre profesionales.

Si bien esa es la forma ideal de vincularse a los dispositivos tecnológicos, es imposible ignorar y desestimar las valiosas producciones que se han realizado sin penetrar estrictamente en el interior de estas cajas negras y modificarlas, y que parecen precisamente, fruto de visiones no especializadas e inocentes. Operaciones simples, que no requieren conocimiento técnico específico pero que trabajan sobre los límites de lo posible, son también intervenciones en el “programa” de un aparato, que amplían su repertorio y aportan nuevos recursos para comunicar.

Como ejemplo, obras que trabajan sobre el defecto técnico de algún dispositivo e intentan controlarlo para producir desde el recurso del error como el trabajo de Nam June Paik y los imanes sobre los televisores, videos digitales realizados con placas de video defectuosas, fotografías con material vencido o mal expuesto, o intervenido en el momento de su revelado (p.e. las Phototransformations de Lucas Samaras con la cámara Polaroid); realizado con cámaras estenopeicas artesanales (Esteban Pastorino), archivos digitales abiertos con el filtro equivocado, etc. La mayoría de esos “descubrimientos” lo son en cuanto un ojo educado los reconoce como “errores poéticos”.

Trabajar con los usos marginales no diseñados que tiene todo desarrollo, es el lugar en el cual los artistas han sabido ubicarse más rápida y eficazmente frente a una nueva tecnología, generalmente porque no son sus usuarios-destino: desde una mirada externa, “inocente” de su ignorancia a veces se descubren posibilidades inmensables desde la lógica de lo “correcto” u “óptimo” técnicamente.

Muchas de esas posibilidades conducen a resultados irrepitibles, inconsistentes y con otras “deficiencias”. Experimentos o errores - desde la percepción de un experto, que en algunos casos habilitan nuevas herramientas para ampliar los límites de lo comunicable con ese medio.

ACCEDER AL INTERIOR DE LA CAJA NEGRA LÓGICA

Retomando a Flusser, el software libre sería una forma de acceder al interior de la “caja negra” computadora - a su parte lógica, el software - en cuanto con el conocimiento suficiente es posible abrir las fuentes, estudiarlas y hacer modificaciones, adaptaciones, traducciones y mejoras: eso habilita el código abierto⁽¹⁰⁾ de un software.

SOFTWARE LIBRE: CAJA ABIERTA Y TRANSPARENTE

El código abierto -concepto que está en la base del movimiento de software libre junto a otras libertades que se garantiza a los usuarios⁽¹¹⁾, habilita la posibilidad de conocer el funcionamiento del software accediendo al código fuente. Extendiendo el concepto, mediante el código abierto cualquiera puede acceder a las fuentes del conocimiento, usarlas o modificarlas (el código en el caso del software, investigaciones o producciones anteriores en el caso de la ciencia o el arte); y parte de la premisa que muchas personas trabajando en el mismo objeto necesariamente llegarán a mejores resultados que unas pocas.

El software libre supone además, una forma distribuida de colaboración entre artistas e informáticos que permitiría en el futuro, el diseño extendido de software a medida para usos artísticos. Esta tendencia, conocida como software-art⁽¹²⁾ representa alternativas críticas al software propietario en cuanto se desarrollan funciones que no tienen aplicación comercial, y evitan las simplificaciones y las decisiones corporativas que determinan lo que se puede o no hacer con una herramienta: por ejemplo, los recursos audiovisuales en la web en la actualidad están dominados por la hegemonía de un software de animación vectorial, que ha definido a partir de su funcionamiento y limitaciones una cierta “estética”: vertiginosa, muy gráfica o pseudo 3D. Hacer otra cosa es difícil, en cuanto que las herramientas alternativas disponibles (dhtml, javascript) son menos accesibles a los diseñadores audiovisuales e interactivos y no han tenido la promoción y protección que tuviera Macromedia Flash cuando se definieron los “estándares” para la animación web.

Muchos artistas que trabajan en el desarrollo de software artístico, han optado por herramientas de software libre⁽¹³⁾, porque a partir del código abierto han podido estudiar y reutilizar partes de código de otros que experimentaron previamente.

La “caja negra”, opaca y cerrada se torna potencialmente transparente y abierta, para quien maneja el código, o bien para quien se aventura en la exploración de recursos en línea y de una comunidad que brinda asistencia o habilita colaboraciones entre especialistas de diferentes áreas. En la práctica, sin embargo, la complejidad del desarrollo y modificación de un software hace que solo un pequeño grupo, sea realmente capaz de concretar la libertad de “modificar y mejorar el software”.

LAS LENTES PARA VER LA TRANSPARENCIA

Es una cuestión conocida la dificultad en las primeras experiencias con software libre de un usuario proveniente del software privativo, cuando quiere realizar las mismas tareas. Estas dificultades, analizando algunas primeras experiencias, provienen de dos orígenes muy diferentes:

La parte del usuario:

El cambio de modelo mental que implica una nueva interfase gráfica, aún cuando sea “muy parecida” tiene que estar motivado por alguna razón conciente y voluntaria por parte del usuario que migra: curiosidad, garantías de seguridad-privacidad, estabilidad, nuevas prestaciones, modificaciones posibles (código abierto), afinidad ideológica, etc. En cualquier caso, ese será el motor que aliente a buscar soluciones a problemas que sin duda aparecerán en la migración y que harán que el usuario descubra la comunidad SL para resolverlos. Todo cambio de software requiere un aprendizaje, e incluso cuando el usuario más sabe, tanto más le costará olvidar lo que sabe y leer advertencias, prestar atención, tomarse el tiempo para aprender. Los diseños de GUI integrados (unificación de atajos de teclado, nombres de funciones cuando es posible, ubicación de menús, etc., incluso con software de la competencia) parten de esos conocimientos de los usuarios para facilitar el uso de un nuevo software⁽¹⁴⁾. Hasta aquí la responsabilidad y el esfuerzo son del usuario, que tiene que superar la resistencia de quedarse con lo conocido porque ya lo maneja y se ha acomodado, incluso, al ritmo de las disfuncionalidades.

La usabilidad del software:

Un punto complejo en el software libre, que ubica algunos puntos de la discusión entre informáticos y diseñadores de interfase gráfica, en cuestiones que nos retrotraen 15-20 años atrás, cuando los desarrolladores ensismados en la funcionalidad, estabilidad y otras cuestiones funcionales del software no dedicaban tiempo al estudio y mejoramiento de las interfases del software con su usuario destino. Cuando aún los estudios de Human Computer Interaction (HCI/IPO) no estaban desarrollados, los informáticos argumentaban que los usuarios debían aprender a usar los programas dedicando tiempo y esfuerzo y a veces, incluso incorporando castigos al

error⁽⁴⁵⁾ para apuntalar la concentración de los usuarios, a quienes se les adjudicaba toda la responsabilidad por los problemas derivados del uso de un software relacionados con el error humano; por ej. hacer repetir todo desde el principio una secuencia de acciones para llegar a un resultado por un error realizado en alguna de las etapas. En muchos proyectos de distribuciones de Linux, hay valiosos intentos por asimilar la experiencia de 15 años de reflexiones, prácticas y análisis de la interacción de las personas con las computadoras, como puede ser el caso del proyecto Ubuntu. En muchos otros proyectos, factores diversos permiten que productos muy inmaduros desde el punto de vista de su usabilidad circulen orientados a usuarios finales, desconociendo principios básicos de usabilidad, y omitiendo pasos como el testeo con usuarios y la evaluación en condiciones reales de uso, más allá de la funcionalidad técnica.

DIVERSIDAD VERSUS SIMPLIFICACIÓN

Más allá que la diversidad de opciones del software libre da, éstas implican cierta dificultad de comprensión en un primer momento para el usuario final, porque atentan contra la consistencia y la familiaridad de lo conocido, también representan una opción que desnaturaliza la percepción del OS “más usado” como “el único OS” al punto de confundirlo con la propia computadora. La diversidad se convierte en un valor en sí, que impide que una opción se presente como la única posibilidad; y a partir de ello conocer, comparar e incluso diseñar el propio “mundo” informático. Este punto es esencial en los procesos pedagógicos que involucran el software.

El software libre instala nuevamente en el escenario informático la diversidad de las primeras épocas del ordenador personal, en los años 80. En aquel entonces, la usabilidad, la simplificación y la unificación de criterios era vital para permitir el acceso a los usuarios no-informáticos, que significó la construcción de monopolios millonarios basados en la venta de los desarrollos de interfaces gráficas de usuarios obtenidas en sucesivas copias (la saga Xerox-Apple-Microsoft). Hoy estos mismos usuarios, podemos elegir un modelo de desarrollo de software abierto, participativo y adaptable a nuestras necesidades, idiosincracia y presupuesto, que nos permite recordar desde sus diferencias que no se trata de un producto natural ni único sino de uno construido, histórico y en permanente avance como cualquier otra manifestación del conocimiento.

El estado experimental de estos desarrollos lo convierte en un terreno políticamente fértil, en el cual los artistas podemos contribuir efectivamente a la construcción de modos alternativos de producción y circulación cultural.

Copyright 2006 © Lila Pagola

Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento 2.5 Argentina de Creative Commons.

Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar/>

Usted es libre de:

- * copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- * hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

- * Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.
- * Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- * alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Notas

1. Por usabilidad entendemos, siguiendo la definición de wikipedia: “La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso”.
2. Nielsen, Jacob. Usabilidad. Diseño de Sitios Web. Madrid. Pearson Educación, S. A. 2000
3. A excepción, coincidentemente, de la distribución Ubuntu, en la cual el usuario root no existe por defecto. Ubuntu es reconocida en el mundo FLOSS (free-libre-open source software) por su objetivo de llegar a los usuarios finales mejorando la usabilidad del escritorio bajo Linux.
4. http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre
5. Hacia una filosofía de la fotografía. Vilem Flusser. Edit. Trillas. Bs.As.
6. Programa como conjunto de instrucciones, secuenciadas en un orden que permite prever y repetir un resultado.
7. <http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/davidcasacuberta.pdf>
8. En palabras de Machado, A. en su libro “El Paisaje Mediático”. Edic. Del Rojas. Bs. As. 2000.
9. Arlindo Machado. El Paisaje Mediático. Ediciones del Rojas. Bs. As. 2000
10. http://es.wikipedia.org/wiki/Código_abierto
11. El énfasis sobre este punto determina la diferencia entre el movimiento de software libre (liderado por Stallman) y la iniciativa código abierto. Para el movimiento de software libre, el código abierto es un medio para asegurar las 4 libertades del usuario sobre el programa; para el movimiento código abierto, es un fin en sí mismo que supone mayor eficacia en la realización del software. Una famosa frase de Eric Raymond ejemplifica la idea: “dados suficientes ojos, todos los “bugs” (problemas de escritura de un programa) saltarán a la vista”.

12. http://en.wikipedia.org/wiki/Software_art

13. Ver: Bonino, Angie. Hacking Net – Software Libre – Experiencias Artísticas” publicado en <http://liminar.com.ar/pdf05/bonino.pdf> y también Mackern, Brian <http://liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/mackern.pdf>

14. Hay múltiples discusiones en el mundo del software libre sobre las implicancias políticas de esas decisiones de diseño: por un lado, propuestas como Gimpshop, una versión de Gimp (la alternativa libre a Adobe Photoshop) que replica los nombres de los menús y la ubicación de las funciones de Photoshop en Gimp, de manera de facilitar la migración de un usuario avanzado. Por otro lado, las críticas a un modelo de usabilidad que asiste y oculta a tal punto las operaciones informáticas que el usuario cede autonomía y control de operaciones y datos a extremos muy problemáticos para la privacidad y la independencia tecnológica.

15. El Guión Multimedia. Guillem Bou Bouza. Edit. Anaya multimedia. España. 1999.



Eduardo Navas dando la conferencia "La Cultura del Remix. La Influencia de la Ruptura del DJ en Repetición". Teatro Auditorio Centro Cultural de España de Santiago. Proyecto: Actualizando Arte y Tecnología, 2006.

Eduardo Navas, giving the conference "The Remix Culture. The Influence the Rupture of the DJ in Repetition". Auditorium Theatre of the Cultural Centre of Spain. Project: Actualizando Arte y Tecnología, 2006.

EL BLOGGER COMO PRODUCTOR

Eduardo Navas

Este texto considera la posición crítica del “colaborador”, de acuerdo a Walter Benjamin, durante la primera parte del siglo XX en relación al concepto del blogger a principios del siglo XXI. El texto considera el concepto del anarco-comunismo, y el papel que juega el intercambio de regalos en comunidades virtuales de acuerdo a Richard Barbrook, para entender mejor la posición de los bloggers en la cultura de la red.

El weblog (o blog, como es conocido popularmente) es una manifestación cultural reciente en un cambio específico dentro de la cultura del consumismo, que Walter Benjamin notó durante la primera parte del siglo XX, gracias a la popularización de los medios de imprenta. Benjamin observó, que más y más personas se volvían “colaboradores” en su propio tiempo, con la aparición de los periódicos. Los editores crearon columnas especiales para satisfacer los gustos a la moda de sus lectores, incluyendo la sección ya comúnmente titulada “cartas al editor.” Estas secciones hicieron que los lectores se sintieran en contacto con su cultura, y en este sentido el lector se convirtió en un tipo de autor. Benjamin consideró al lector redefiniendo el texto literario; su ejemplo es la prensa Rusa:

“Porque mientras la escritura gana en libertad que pierde en intensidad, la diferencia convencional entre el autor y su público, el cual es promovido por la prensa burguesa, comienza a desaparecer en el periódico ruso. Porque el lector está listo en todo momento a convertirse en escritor, es decir, un descriptor, pero también un prescriptor. Como un experto, tal vez no sobre un tema pero sólo en el puesto que ocupa—él está ganando acceso a su derecho como autor”.⁽¹⁾

Aquí Benjamin observa un nuevo desarrollo en la escritura, un gran cambio en la literatura, para ser más exacto, que consiste en la influencia que el lector/a ejerce sobre lo se publica para él/ella; y Benjamin explica que cuando tal cambio se impone, la literatura se mueve de “educación especializada a politécnica,” o sea, que el trabajo pierde alguna intensidad para obtener eficiencia en producción. Si uno considera la literatura desde este punto en adelante, considera Benjamin, uno debe de incluir la publicación en el periódico, también.

Hoy en día, los blogs pertenecen a la evolución del periodista, su lector, y la aparición del colaborador. Los blogs han forzado la idea del colaborador (según lo vio Benjamin) en formas inesperadas. Por ejemplo: Ya que los blogs funcionan en un sistema de comunicación (la red, la cual se propaga por Internet), estos son capaces de actuar como plataformas no sólo como respuestas al editor de prensa (los cuales ahora tienen versiones en línea), sino también como espacios en donde simplemente se pueden intercambiar ideas con otros escritores. Las comu-

nidades blogeras (un blogger es el nombre que se le da a una persona que escribe en el weblog) se desarrollaron alrededor de principios del 1997⁽²⁾; y recientemente, los blogs se han vuelto parte importante del desarrollo e infraestructura de la red.

Considerando la crítica de Benjamin, uno tiene que admitir que este tipo de publicación en línea tiene que también ser incluida como parte de la historia de la literatura, eso es si uno espera entender lo que es la literatura hoy en día. Pero algunas preguntas aparecen en esta última manifestación: ¿Cómo este tipo de publicación en línea se relaciona a la cultura de hoy en oposición a la época de Benjamin? ¿En realidad, cuál es la agenda cultural que el blogging tiene hoy en contra de los primeros días del periódico, cuando el lector principalmente tenía influencia como una audiencia activa? Y aún más importante, ¿qué quiere decir ser un “contribuidor” en la era la Internet y la red global?

Una breve respuesta a estas preguntas es el considerar al blogger como un lector y escritor, un híbrido productor/consumidor quien no necesariamente incorpora las meta-narrativas críticas de Walter Benjamin (ese escritor burgués de la izquierda que se afilia con el proletario). El lector de Benjamin se ha reinventado como un escritor blogger en línea. El blogger, quien ahora funciona como un punto de verificación para el periodista, usualmente no es una persona con educación promedio. Como John Stiler explica, aquel que tenga tiempo de escribir en un blog, especialmente con autoridad sobre algún tema, tiene una educación avanzada, muchas veces en directa relación con el contenido de su blog⁽³⁾. Este lector convertido en autor, este blogger, es usualmente un académico de una forma u otra, o un profesional que tiene cierta autoridad en un espacio cultural. Otra pregunta que surge cuando uno se da cuenta de esto es, ¿por qué alguien se molestaría en hacer públicos sus pensamientos y opiniones en público (en línea) de forma cotidiana?, ¿qué obtiene esta persona de todo esto si no hay dinero de por medio?

Richard Barbrook explica que la Internet ha sido desarrollada en gran parte gracias a la economía del regalo⁽⁴⁾. Barbrook relaciona este concepto a los situacionistas de los ‘60s y sus interpretaciones del Potlatch: la tradición de donación en Polynesia. Él explica que el acceso libre, como una actividad en línea, se asemeja a la actividad de donación. Barbrook también vincula esta práctica al sistema académico, donde investigadores frecuentemente intercambian información e ideas por medio de conferencias y revistas académicas. No hay intercambio directo de dinero en este aspecto de la práctica, pero los miembros llegan a obtener reconocimiento público, el cual puede llevarlos a posiciones estables, o a instituciones de investigación. Muchos de los pioneros de la red e Internet fueron académicos, o por lo menos personas interesadas en investigar (hackers), lo que quiere decir que eran educados decentemente. Esto también implica que ellos están dispuestos a colaborar sin esperar un intercambio monetario por su trabajo, siempre y cuando tengan reconocimiento público por sus contribuciones. Esta es una de las razones por qué el acceso libre es tan popular en la Internet. Un buen ejemplo de libre acceso usado por una corporación es el de Netscape, que sobrevivió a la competencia del Microsoft browser explorer, cuando lanzaron el código de su browser a la comunidad en línea⁽⁵⁾. Esto significó que cualquiera podría bajar el código de Netscape y hacerle cambios con intención de mejorarlo. Si tales cambios fueran aceptados, el contribuyente recibiría reconocimiento público, el cual le podría dar legitimidad en varios niveles culturales, ya sea académicos, o entre las comunidades hackers. Otro ejemplo es Linux, un sistema de operación computacional que se puede descargar gratuitamente, que se ha convertido en el mayor competidor de Microsoft Windows⁽⁶⁾. Resumiendo, el “acceso libre” promueve la colaboración, y es un elemento imprescindible sobre la Net. Este tipo de actividades es parte de la infraestructura de donación, la que depende del desarrollo individual para crear vínculos sociales con otros por medio de obsequios (donaciones), y tales acciones crean confianza, la que hace que los miembros sean considerados respetables dentro de la comunidad. Esto es esencial para la gente que interactúa en redes, como la Internet.

Existen muchas clases de blogs, los cuales funcionan con propósitos diversos, y la actividad de acceso libre es un elemento vital en la lógica del intercambio; esto es innegable, ya que mientras que los bloggers no reciben intercambio monetario directo, ellos reciben un reconocimiento similar al de los contribuyentes de acceso libre. Los bloggers también se consideran colaboradores, ya que comentan sobre material que ya ha sido publicado por sus colegas. De esta forma, la idea de Benjamin sobre el colaborador es extendida, ya que el lector está listo para escribir, y al mismo tiempo, para leer nuevo material. El límite entre escritor y lector se vuelve difuso.

En menos de cien años, los lectores comenzaron como participantes pasivos, convirtiéndose en “colaboradores” (en un blogger). Los medios de comunicación, que incluyen a la prensa escrita en nuestro tiempo, no sólo consideran la popularidad de acuerdo a la recepción de los lectores, sino que también, gracias al blogging, con-

sideran a los lectores como fuentes de posibles historias. Los bloggers pueden funcionar como puntos de revisión para verificar la integridad de los artículos, una vez estos son publicados, y este proceso puede llevar a una nueva historia⁽⁷⁾. Lo que es interesante acerca del blogging, es que siempre es acerca de archivar información, que se refiere a otros archivos de información. De esta manera, el tipo de “literatura” de hoy, esto es si mantenemos en mente los términos de Benjamin, es dualmente “politécnica” y “especializada”: un entorno curioso el cual fue posible porque la tecnología es lo suficientemente eficiente para capacitar a la gente a hacer más cosas que en el pasado. Los profesionales pueden escribir casualmente sobre temas relacionados a sus especialidades; y sus comentarios contienen profundidad al mismo tiempo que son eficaces en producción. Aquí, el tiempo libre, la vida privada y el trabajo son combinados, ya que el blog funciona como un tipo de diario, el cual le da a cada escritor cierta autoridad, al mismo tiempo que demanda de ellos su tiempo para tal actividad en vez de entretenerse escribiendo temas de su interés.

Gente como Barbrook considera la Internet un área, donde el capitalismo y la economía de donación, que estratégicamente se conecta con lo que llama el anarco-comunismo, están en realidad trabajando juntas⁽⁸⁾. Explica que los dos campos políticos funcionan simultáneamente al comprometerse y compartir material:

“Lo que fue revolucionario ahora es banal. A medida que Internet crece, más personas ordinarias circulan información gratis por la red. Críticamente, estos Potlatches no son atentados a recuperar una autenticidad emocional. Lejos de tener alguna creencia revolucionaria de los ideales de Mayo del ’68, la mayor parte de las personas participan dentro de la economía de donación en línea por razones totalmente pragmáticas”.⁽⁹⁾

Esto también es aplicable a muchos de los bloggers. Y para hacer esta proposición más compleja, recientemente ha aparecido el blogger profesional. De aquí se puede declarar que el blogger contemporáneo se encuentra en múltiples posiciones dentro de la cultura: a veces como parte del periodismo de grandes medios, y otras como parte de comunidades periféricas en línea. El blogger contemporáneo puede tener varias posiciones tanto como un novato o un profesional, y esto no implica necesariamente una contradicción.

Benjamin pide que el autor sea productor para acercarse al proletariado, entonces, todavía está en pie esa aseveración, pero sólo si uno está dispuesto a admitir que tal posición se ha diversificado entre muchos intereses en la cultura. Es la pluralidad que aún sigue cambiando, que el autor como productor debe de mantener en la mira pero, al mismo tiempo aceptarla; y esta es la razón para re-invertir constantemente en la cultura: el espacio donde, a pesar del anterior cinismo postmodernista, el conocimiento todavía puede ser cuestionado.

La demanda de Benjamin parece haber tomando varias formas, las cuales hacen posibles que el productor se pueda perder en un laberinto dentro de la prisión perpetua de las ideologías.

Notas

1. Walter Benjamin, "El Autor Como Productor," *Reflecciones* (New York: Schocken, 1978), 225.
2. Barbara Blood, "Weblogs: Una Historia y Perspectiva," *Rebecca's Pocket*, Septiembre 2000. (Mayo 25, 2004)
http://rebeccablood.net/essays/weblog_history.html
3. John Stiler, "Blogosfera: el Surgimiento del Ecosistema de los Medios," *Microcontentnews.com*, 28 Mayo 2002, (Mayo 25, 2004).
<http://www.microcontentnews.com/articles/blogosphere.htm>
4. Richard Barbrook, "La Economía del Regalo Hi-Tech," *First Monday*, 1999, (Mayo 10, 2004).
http://firstmonday.dk/issues/13_12/barbrook/
5. Tim Berners-Lee y Mark Fischeti, "Competencia y Consenso," *Weaving the Web* (New York: Harper Collins, 1999), 84.
6. Barbrook.
7. Stiler.
8. Barbrook.
9. *Ibid.*

Bibliografía

- Barbrook, Richard. "La Economía del Regalo Hi-Tech." *First Monday*, 1999.
http://firstmonday.dk/issues/13_12/barbrook/
(Mayo 10, 2004).
- Barrett, Cameron. "Updated Daily Camworld." 10 June 2004.
<http://camworld.com>
(Junio 10, 2004).

Benjamin, Walter. "El Autor Como Productor." Reflexiones. Nueva York: Schocken, 1978.

Berners-Lee, Tim y Mark Fischeti. Entetejiendo la Web. Nueva York: Harper Collins, 1999.

Blood, Barbara. "Weblogs: Una Historia y Perspectiva." Rebecca's Pocket. Septiembre 2000.
http://rebeccablood.net/essays/weblog_history.html
(Mayo 25, 2004).

Eagleton, Terry. Después de la Teoría. Nueva York: Basic, 2003.

Media Matters, "Bienvenido a la Blogosfera." PBS. Enero 14, 2003.
<http://www.pbs.org/wnet/mediamatters/303/blogs.html>
(Mayo 10, 2004).

Kornblum, Janet. "Bienvenido a la Blogosfera." USA Today. Julio 8, 2003.
http://www.usatoday.com/tech/webguide/internetlife/2003-07-08-blogs_x.htm
(Mayo 15, 2004).

Pax, Salam. Dónde está Raed. Abril 6, 2004.
<http://dear-raed.blogspot.com>
(Mayo 10, 2004).

Romenesko, Jim. "Romenesko sobre Romesnesko." Obscurestore.com.1999.
<http://www.obscurestore.com/jimr.html>
(Junio 9, 2004).

Stiler, John. "Blogosfera: el Surgimiento del Ecosistema de los Medios," Microcontentnews.com, Mayo 28, 2002.
<http://www.microcontentnews.com/articles/blogosphere.htm>
(Mayo 25, 2004).



1
Tranmsión en vivo desde el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago. VII Bienal de Vídeo y de Nuevos Medios. Señal Troyana. Proyecto Elena, 2005.
Live tranmsion from de Museum of Conteoporany Art of Santiago. VII Biennale of Video and New Media. Troyan Signal. Elena Project, 2005.

2
Fotografía del primer canal de televisión comunitario en el mundo hablado en Mapudungun. Creado en la Comunidad de Peyhue, 2006.
Photographs of the first comunitary channel television in the world spoken in Mapudungun. Made by the Peyhue Community, 2006.

Televisión Comunitaria: SEÑAL 3 LA VICTORIA, PRIMERA EXPERIENCIA EN CHILE.

Jenifer Gutiérrez

En un país acostumbrando a un modelo de televisión comercial, un grupo de jóvenes en la década de los '90 deciden tomar la televisión en sus manos, con el objetivo de crear verdaderos espacios de participación ciudadana para pobladores y organizaciones sociales de escasos recursos. Motivados por la necesidad de expresar sus intereses y verdaderas inquietudes, para informar y educar responsablemente, nace “Señal 3 La Victoria”, el primer canal de televisión comunitaria de Chile.

Al pensar en un canal de televisión, inmediatamente imaginamos personal altamente calificado, con estudios previos en prestigiosas universidades, un gran despliegue de infraestructura para cada programa y grandes sumas de dinero. Bajo esta concepción, la televisión se ve muy lejana para la mayoría de los telespectadores, pero desde Santiago de Chile, durante la década de los noventa, se comienza a gestar el proyecto más trasgresor en el ámbito de las telecomunicaciones en Chile. En el año 1997, los residentes de la población la Victoria, conocida fundamentalmente por su lucha contra la dictadura Pinochetista, ven emerger entre sus distintas iniciativas de resistencia, un canal de televisión comunitario, primera alternativa en el país a los medios de comunicación masivos tradicionales, siendo el primer paso hacia una nueva forma de ver y hacer televisión.

En Chile las televisiones comunitarias no existen legalmente, vacío legal que permite ocupar frecuencias aún no asignadas a la televisión comercial. Es este espacio que “Señal 3 La Victoria” utiliza a su favor para llegar actualmente a las casas de aproximadamente 5 comunas del gran Santiago, con un promedio de tres mil quinientos hogares, es decir, un poco más de ochocientos mil televidentes.

Desde el comienzo sus objetivos estuvieron claros:

- Crear verdaderos espacios de participación para los pobladores y las organizaciones sociales del sector, entregándoles una herramienta para expresar sus actividades e intereses.
- Ofrecer una tribuna de expresión para aquellas personas que, producto del monopolio comunicacional, no tienen espacios para dar a conocer sus inquietudes. Se repite
- Y sobre todo, educar e informar desde un punto de vista social y consciente de las verdaderas necesidades de un sector social marginado culturalmente.

Para entender este valioso proceso, es importante analizar la televisión abierta chilena, aquella que llega a todos los hogares a lo largo del país, televisión manipulada por el poder político y económico, el cual pretende a

su vez controlar a la población, entregando noticias y contenidos desde un punto de vista sesgado por sus propios intereses, dejando a un lado la responsabilidad social para simplemente sosegar y embobar a la ciudadanía. Contra estos poderes fácticos, “Señal 3 La Victoria” se impone, construyendo una televisión bajo sus propios valores y siguiendo hasta el día de hoy los objetivos planteados en sus primeros días, directrices que en la actualidad forman parte fundamental de su línea editorial.

EL VIRUS DE LA TV COMUNITARIA

Como es de esperar, esta iniciativa caló hondo en distintos grupos sociales a lo largo del país; distintos centros culturales y trabajadores sociales quisieron ser parte de este nuevo proyecto comunicacional. Conscientes de esta oportunidad de multiplicar su experiencia, “Señal 3” logra adquirir un segundo trasmisor de frecuencia VHF (pilar fundamental para su labor comunicacional), poniéndolo a disposición de otros grupos sociales; es así como desde ya dos años se implementa un nuevo objetivo en la organización: fomentar y ayudar a la creación de nuevos canales comunitarios a lo largo de Chile y Latinoamérica. Bajo este marco, ya se han logrado crear nueve canales de televisión popular, poniendo a disposición de las organizaciones los equipos básicos para la transmisión televisiva, y traspasando los conocimientos técnicos necesarios para desempeñar esta labor.

Hoy en día, son diversos los grupos sociales a lo largo de todo Chile que han recibido la asesoría y este apoyo solidario. Cabe destacar la experiencia de Mapuche TV 3, primer canal de televisión bilingüe, hablado en castellano y mapudungún, perteneciente a una comunidad Mapuche ubicada en Puyegüe, en la zona sur del país.

La experiencia también ha explotado vetas en iniciativas artísticas y culturales. Convocados por el colectivo Troyano para la Bienal de Video y Nuevos Medios de Santiago, se implementó un set de televisión en el Museo de Arte Contemporáneo, desde el cual se transmitió en vivo durante la inauguración, abarcando aproximadamente 9 kilómetros a la redonda.

A esta altura, la idea de generar canales de televisión en Chile ya no es un sueño alejado de la realidad; en varias regiones del país encontramos canales de TV locales, pero ojo: tenemos que darnos el tiempo de diferenciar este tipo de iniciativas, que en su mayoría son pertenecientes de alguna municipalidad, y cuentan con ingresos provenientes del estado o empresas particulares, manejando directa o indirectamente la línea editorial del canal. Para el directorio de “Señal 3 La Victoria”, estas estaciones no pueden ser llamadas canales comunitarios, puesto que es fundamental construir “la programación a partir de nosotros, los pobladores, con o sin recursos”.

RESPONSABILIDAD SOCIAL

Claramente, el hecho de ser el primer canal de televisión comunitario en el país se convirtió en una responsabilidad de la cual los miembros de la “Señal 3” se hicieron cargo, asumiendo la necesidad de entregar una televisión de calidad, mejorando las transmisiones entregadas día a día. Es así como, actualmente este canal cuenta con una parrilla programática que cobija a programas de toda índole con un importante énfasis en la conciencia social. Se han hecho parte de este proyecto distintas organizaciones sociales, y un sin fin de personas comprometidas con la resistencia política actual. Los televidentes se sienten agradecidos de esta variedad que les permite encontrar en sus pantallas contenidos no vistos en la televisión comercial.

Sus integrantes no conciben una televisión alejada del poblador, y continuamente apelan a que el vecino se involucre en la programación del canal, abriendo el espacio a centros culturales, clubes deportivos, centros de madres, juntas de vecinos y personas naturales que quieran ser un aporte cultural y social a la comunidad.

“Ahora, a lo largo de Chile, ya está claro que no necesitamos sumas estratosféricas de dinero, ni grandes estudios académicos para hacer televisión; ya se sabe que podemos hacer televisión de calidad, informativa y educativa desde una casa como cualquiera, en una población cualquiera, inserta en una ciudad cualquiera. Quedó demostrado que el aprendizaje se puede ir haciendo sobre la marcha; se va aprendiendo el uso de cámaras, iluminación, controles y dirección con cada salida al aire, se va aprendiendo posproducción con cada video editado, y se va aprendiendo periodismo con cada entrevista realizada. Televisión a escala humana”.





Intervenciones públicas realizadas por artistas cubanos en el Barrio de Alamar, La Habana, Cuba.
Public interventions made by cuban artists in Alamar neighborhood, La Havana, Cuba.

LABORATORIO ALAMAR EXPRESS

Lucrezia Cippitelli

El hacktivismo, como práctica de creación y conocimiento colectivo, de aprendizaje, de acción cívica, de difusión de ideas y conocimientos – son actividades que no poseen un fin para la producción artística, en el mercado del arte contemporáneo, pues está más focalizada en la construcción de relaciones entre individuos al interior de una comunidad – se presenta aquí como una de las posibles claves de lectura de la obra de un colectivo que trabaja desde casi diez años en su comunidad, insertándose como un virus al interior de la cultura de Cuba: el grupo Omni Zona Franca.

Activos como pintores, performers, escultores, músicos y cantantes, poetas y libres pensadores, los integrantes de Omni han creado, y trabajan colectivamente en un espacio del centro cultural de su barrio (la Casa de la Cultura Fallad Jamás de Alamar): su proyecto colectivo se ha vuelto, entonces, un espacio físico donde confluyen y toman forma ideas y proyectos, y consecuentemente, el espacio físico funciona también como punto de referencia para toda la comunidad del barrio.

Parte integrante y activa de la historia del Grupo Omni es el mismo barrio de Alamar⁽¹⁾: un capítulo relevante de la historia del arquitectura cubana, y de la historia cultural del país. Este espacio lejano, 15 kilómetros desde el centro barroco y turístico de la ciudad, se formó a partir de los setentas, dando hospedaje a una larga comunidad cultural alternativa a la oficialidad revolucionaria del país, hecha por refugiados políticos de diferentes países de América Latina (chilenos, para empezar), rusos, intelectuales cubanos no integralmente aceptados, inmigrantes de diferentes ciudades de la isla. Al mismo tiempo, Alamar es el barrio donde se manifiesta la carencia de recursos materiales del estado cubano post-revolucionario (desde los Ochenta), que aquí se manifiesta en falta de infraestructuras, transportes públicos que acerquen los habitantes al centro de la ciudad, espacios comunes de comunicación y de autorepresentación. Si en La Habana central hay luz y agua siempre, aquí en Alamar se encuentran, pero por pocas horas cada día, y se esperan tal como se espera un transporte que acompañe al centro, o alguien que arregle el ascensor del edificio de 20 plantas – la construcción mas alta del barrio – en frente del centro cultural.

La acción de Omni, nacida en el corazón de la comunidad de Alamar – con y por ella – se ha desarrollado en el último decenio al interior y al exterior de los espacios regulares y oficiales del arte contemporáneo cubano: moviéndose desde las calles del barrio ha alcanzado la ciudad vieja con sus turistas, galerías y museos entre Marzo y Abril del 2006⁽²⁾, también la para la Novena edición de la Bienal de La Habana.

La actividad de performers y los procedimientos de intervención en los espacios públicos, ocupando especialmente el cuerpo y la palabra (cantada, gritada, actuada: es importante recordar que el padre de la Patria, José Martí, fue ante todo poeta; en toda la isla la Poesía no es solamente un ejercicio retórico de buena escritura, sino que es una de las formas de comunicación más difundidas) como medios de narración y de construcción de sentido, son elementos comunes en el contexto más extenso de los grupos y artistas habaneros que, desde los años Ochenta, han enfocado su investigación en las calles y en el espacio urbano. Solamente basta mencionar a Arte Calle, Quijote, el Grupo Puré, hasta llegar a la Galería DUPP, Enema, DIP, Luis o Miguel, Jonás⁽³⁾ en los años más recientes. Ejemplos todos de prácticas artísticas colectivas y públicas; algunas más subversivas y externas al mundo oficial del arte contemporáneo cubano, como Jonas y Omni, otras definitivamente más involucradas en un sistema de producción artística, como el ejemplo del DUPP, que en el 2000, presentándose en la VII Bienal de La Habana, ganó el premio UNESCO 2000.

Desde los noventas, Omni ha inventado y producido una larga serie de actividades: lecturas públicas de poesías en las paradas de los transportes públicos, instalación de asientos en estos mismos paraderos – donde la gente espera hasta horas un transporte –, acciones y happenings que sirven para que mostrar la carencia de servicios mínimos para la sobrevivencia diaria (agua, basureros etc.), y a instaurar una comunicación al interior de la comunidad. En algunas de estas manifestaciones públicas, algunos artistas del grupo han sido detenidos y encarcelados por la policía. La de Omni, ha sido desde el principio una forma de acercarse a la realidad social totalmente libre, anárquica y lejana de la voluntad de proponerse como artista plástico creador de objetos bien pensados para el mercado, tanto de crear una difidencia por parte del mundo del arte oficial, que ha optado por ignorar esta realidad más que censurarla. Quiero resaltar, hablando de censura y control, que esta actitud crítica y lejana de la sumisión al poder es muy diferente de la “disidencia” que la postura políticamente correcta que Europa y Estados Unidos ama enfatizar. La búsqueda de formas de relacionarse al interior del espacio social sin mediaciones, y la construcción de espacios de comunicación, no implica automáticamente la negación de la historia reciente del País y de su “particularidad” revolucionaria y socialista, cuanto más una revisión desde el interior de sus dificultades, para la construcción – siempre desde adentro – de posibles soluciones.

La práctica de la crítica de la vida diaria, de la construcción de “espacios libres” (esta es la “zona franca” que hace posible el arte) de conocimiento, reflexión, de compartir y de comunicación – en una palabra de hacktivismo – permite conectar esta experiencia totalmente localizada en La Habana (mejor, en Alamar, con su historia oficial de urbanización y límite de construcción de un espacio social y humano) a métodos y actitudes propias de activistas, hackers y constructores de redes y espacios de comunicación independientes que en todas partes, desde los noventas, han empezado a cambiar, tomando como espacio de acción no solamente la ciudad (y un fuerte ejemplo en Italia ha sido la construcción de verdaderas T.A.Z como los “Centri Sociali”⁽⁴⁾), pues especialmente en la red global colaborativa de Internet, empujando y doblando sus límites hasta transformarlo en espacio de auto-producción y auto-representación, desmascarando los sistemas de control y represión, abriendo nuevos espacios de elaboración colectiva e información independiente, construyendo la ruta para prácticas y actitudes que – de hecho – han transformado la forma de producir, fluir y distribuir información en el último decenio⁽⁵⁾.

La apuesta del proyecto Laboratorio Alamar Express ha sido específicamente, y sigue siendo, la de enfrentar dos experiencias aparentemente lejanas, geográficamente y por el contexto en el que se desarrollan y se manifiestan. Un grupo de artistas y libres pensadores de una periferia de la capital cubana, desconectados desde la red global, y que en lo mismo trabajan para construir redes colaborativas humanas al interior de una comunidad, y de otro lado una asociación cuyos integrantes son parte activa del ámbito del activismo italiano e internacional, y cuyos principales objetos de intervención pertenecen a la posibilidad de construir redes de trabajo, producción y el compartir de sabidurías.

La unión de dos experiencias nacidas y desarrolladas en contextos tan diferentes, es la construcción de un espacio de producción multimedial independiente en el taller de Omni. Este espacio, que desde su inicio ha sido abierto ante todos a los artistas del grupo y se ha desarrollado también como espacio de archivo, nace con la idea de construir un laboratorio permanente, donde ideas y actitudes de los pertenecientes a la comunidad de Alamar puedan acercarse para aprender el uso de las tecnologías de comunicación.

Compartiendo instrumentos hardware y software muy básicos y una específica actitud de usarlos, deconstruirlos, aprender su uso colectivamente para realizar proyectos específicos, hemos empezado la experiencia del

laboratorio en enero de 2006, con una primera misión durante la cual los dos grupos han realizado talleres y construido experiencias colectivas – performances, realización de videos, documentación, realización de eventos en los espacios públicos del barrio. Este trabajo ha llevado al laboratorio a una primera realización de productos audiovisuales, y al equipamiento de un archivo de digitalización y conservación de multimedia (audios, videos, fotos, documentos) en desarrollo e implementación permanente. Este archivo será la base de las documentaciones de las experiencias y proyectos, de Omni y conjuntamente de otros artistas, pensadores, fotógrafos, músicos, activistas culturales y simple ciudadanos del barrio de Alamar.

La idea principal, es permitir la construcción de una verdadera autonarración de la comunidad, que a través de los ojos y las imágenes en movimiento de las videocámaras de Omni, se ha visto considerada y por la primera vez narrada y presentada⁽⁶⁾ en un documento visual que ahora puede salir del barrio y contar su realidad fuera de Cuba, usando una forma de narrar y de interpretar muy lejana de los estereotipos culturales de “la isla feliz donde todos bailan”, o de la “isla infeliz de la gente reprimida por el castrismo”, visiones opuestas, y al mismo tiempo complementarias, típicas de las sociedades post-industriales avanzadas estadounidenses y europeas.

Igual que un espacio de producción fundado en la práctica de compartir y de autoformación, el Laboratorio Alamar Express lleva en sí mismo la posibilidad y voluntad de abrirse a las necesidades también externas a los proyectos artístico específicamente realizados por Omni. Los instrumentos que ahora son parte diaria del trabajo de Omni pertenecen al barrio de Alamar, brindando la posibilidad de enseñar el funcionamiento también a individuos que viven fuera de la realidad específica del grupo Omni; actuando así, paralelamente a su actividad de producción, como un mediador en un contexto entre la sociedad de la que se nutre su investigación, y los instrumentos cuya utilización y potencialidad es objeto de talleres abiertos a la comunidad de Alamar.

Mas allá de cualquier retórica sobre los Nuevos Medios, que se ha vuelto de vez en cuando en puro análisis sobre los instrumentos y no sobre las prácticas que estos instrumentos llevan y sus implicaciones políticas y sociales, el proyecto Laboratorio Alamar Express cuestiona la posibilidad de expresar identidades fuera del espacio informacional dominante y con recursos económicos y tecnológicos básicos. Lo que es vital es una actitud: empujar los medios más allá de sus límites y observar la sociedad con inteligencia crítica y no plasmada sobre verdades preformadas.

Referencias

<http://www.alar-amar-express.net>

Notas

1- Edificado en 1978 en el distrito Habana del Este (de casi 300,000 habitantes), Alamar da hospedaje a casi 100,000 personas. Sus 25 “Zonas” fueron construidas en menos de diez años por los grupos de Microbrigadas, trabajadores normalmente empeñados en diferentes industrias, que temporalmente el gobierno enviaba a trabajar como constructores de edificación popular pública durante el desarrollo de la capital cubana. Alamar es parte importante de la historia - rápida y no intensa - de urbanización popular y programada post revolucionaria del país: grandes edificios racionales que siguen la impostación de las inmensas periferias de las capitales de Europa del Este, en los que se concentran muchos habitantes, en una zona esencialmente agrícola: la materialización de la utopía racional - una especie de Unité de Habitations lecorbusierianas - en el medio de los Trópicos, que aquí, como en todo el mundo, tiene como cara escondida una vida diaria difícil.

2- La participación del grupo en la Novena Bienal merece un paréntesis. En julio de 2005, los curadores del Centro Wilfredo Lam, estructura oficial que desde el 1984 organiza la Bienal de La Habana, estaban todavía trabajando en una bienal titulada Dinámicas de la Cultura Urbana, programada para marzo del 2006, que involucraba artistas conocidos internacionales entre otros, pero no mencionaba una realidad con una historia tan larga - y al mismo tan peligrosa porque estaba fuera de control - como la de Omni. El encuentro con Dannys Montes de Oca, curadora externa del Centro Wilfredo Lam, ha sido un primer paso conjunto. Introducir la en el taller de Omni presentándole el CD de música y poesía de calle totalmente auto producido por los integrantes del grupo (título: Alamar Express), fue el primer paso, seguido por la escritura conjunta de un proyecto para presentar el trabajo de Omni al comité curatorial de la Bienal. Lograr tener a Omni en la Bienal (contra una cierta postura burócrata y estructurada del comité curatorial, que no quería tener nada que ver con un grupo tan underground) ha sido una victoria, sobre todo en los meses siguientes, gracias al trabajo de Dannys que ha empujado en esta dirección adentro la misma estructura. La verdadera victoria ha sido del grupo Omni, que en interminables reuniones colectivas ha revisado y reformulado este ingreso en el mundo del arte oficial, reestructurándolo y reinventándolo. En un caluroso Agosto del 2005, discutimos de política y hegemonía cultural, hasta desarrollar la realización del proyecto Omni para la Bienal de forma tan radical hasta transformarlo en una de las reflexiones críticas y teóricas mas fuertes que hayan sido opuestas a la estructura misma de la bienal como institución centenaria (no solamente entonces esta última de La Habana), donde cualquier proyecto vivo, fuerte, social y comunitario muere si es presentado dentro de un “caja blanca”.

En vez de poner sus trabajos (10 años de activismo, performances, participación y construcción de espacios) pegados en un muro de una sala vacía y no “viva” del Morro Cabaña – sede central de la exposición – , Omni ha participado presentando su barrio, su taller, la comunidad de Alamar durante una serie de actividades que se han desarrollado a lo largo de todo el período de la bienal en el mismo Alamar, en el medio de calles, plazas, mercados, gente participando en vivo.

3- Desde los años ochentas (Arte Calle, de lo que ha escrito mucho el crítico reconocido internacionalmente Gerardo Mosquera y Grupo Puré, del que era parte el artista conceptual Lázaro Saavedra), a seguir en los noventas con grupo de performers que actúan en los espacios públicos, como Galería DUPP (cuya existencia desde la segunda mitad de los años noventas se debe básicamente a la actividad de formación del artista René Francisco) y hasta el 2000, con las experiencias mas jóvenes de Omni, Luís o Miguel o Jonás, la actitud de moverse en colectivo, usar el cuerpo y actuar en los espacios públicos ha sido una parte dominante de las experiencias artísticas mas jóvenes y radicales del país. Es interesante recordar a este propósito la importancia de la performance en Cuba, mencionando específicamente la larga y profundizada investigación de la artista Tania Bruguera, cuyos proyectos performáticos de los primeros años Noventa (en parte realizados en los espacios públicos de La Habana) han confluído ahora en un enseñanza, la “Cátedra Arte de Conducta”, donde básicamente se define la importancia de un tipo de arte que involucra también el cuerpo y el ambiente (físico y social), pero a este arte se brinda una identidad local que es lejana de la definición dominante de performance. así como reconocida en el sistema del arte contemporáneo internacional.

4- Para una historia completa de estos espacios de autogestión, que se han formado en Italia desde el final de los años Ochenta, véase el libro de Sandro Dazieri Italia Overground (Castelvecchi, Roma 1996). Un extracto aquí: <http://www.ecn.org/collegamenti/itacsa.txt>

5- Aquí, algunos links y nombres de proyectos online que desde los noventas han sido espacios aglutinadores de ideas y de producción artística, cultural y política independiente, y alrededor de los cuales se ha formado una generación de activistas y constructores de espacios de libre comunicación: ECN (www.ecn.org), Indymedia (italy.indymedia.org), NGVision (www.ngvision.org), RadioGAP, Autistici/Inventati (www.autistici.org).

6- Es el caso de la acción pública Komunikt, realizada para la Bienal de La Habana en el mercado mas grande de Alamar. Aquí, durante la reedición de un ritual afrocubano que provee el homenaje de los performers a la “diosa televisión”, en vez de presentar el altar/pantalla como un instrumento unívoco y no interactivo de comunicación (información oficial en dirección de la comunidad), Omni ha presentado un documental realizado en los días inmediatamente precedentes, en el que se preguntaba a los habitantes del barrio (los mismos presentes en el mercado el día de la performance) de hablar Alamar. Una idea muy fuerte que significa básicamente “no esperar que alguien haga la información por ti; hazla tú mismo”.



1. Opsroom. Fotografía publicada bajo autorización de Enrique Rivera y Catalina Ossa.

Opsroom. Photograph published under the authorization of Enrique Rivera and Catalina Ossa.

2. Enrique Rivera Dando la Conferencia Synergia Cibernética, Bases y Convergencias del Arte + Ciencia + Tecnología en Chile. Auditorio Centro Cultural de España de Santiago. Proyecto Actualizando Arte y Tecnología, 2006.

Enrique Rivera giving a lecture of Cibernetic Synergy, Basis y Convergencies of Art + Science + Technology in Chile. Auditorium Theatre of the Cultural Centre of Spain. Project: Actualizando Arte y Tecnología, 2006.

3. Stafford Beer. Fotografía publicada bajo autorización de Enrique Rivera y Catalina Ossa.

Photograph published under the authorization of Enrique Rivera and Catalina Ossa.

LAS HERRAMIENTAS DE LA CIENCIA PARA EL PUEBLO.

Catalina Ossa y Enrique Rivera

Cuando se planeaba el lanzamiento oficial de Cybersyn a la sociedad chilena, en una fecha ya confirmada para Septiembre de 1973, el Presidente Salvador Allende preparó un especial discurso que pronunciaría en la inauguración:

“Estimados amigos, quiero darles la bienvenida personalmente a este lugar, ya que he tenido un interés personal en su desarrollo, y por que quiero pedirles un especial interés en él. Lo que ven alrededor es el resultado de 18 meses de trabajo duro por un grupo solidó de nuestros propios ingenieros chilenos, que se han dedicado a solucionar los problemas de la gestión en las empresas. Ellos han creado para nosotros, una serie de herramientas para ayudarnos en la tarea de controlar la economía.

La ciencia moderna, y en particular la computación electrónica, ofrecen al gobierno una nueva oportunidad para tratar con los complejos problemas modernos de la economía.

Hemos encontrado que en los llamados países avanzados, el poder de la ciencia no ha sido utilizado aún. Hemos desarrollado un sistema con nuestro propio espíritu. Lo que escucharán hoy día es revolucionario - no simplemente por que esto es la primera vez que esto se realiza en el mundo. Es revolucionario por que estamos ante un esfuerzo deliberado para darle a la gente el poder que la ciencia nos da, en una forma en la cual la gente podrá usarla libremente.”⁽¹⁾

Lamentablemente, este discurso nunca pudo ser pronunciado debido a la desestabilización social y económica del Gobierno Socialista, causada por factores internos y externos, que finalmente terminaron con el Golpe Militar de Septiembre de 1973.

Las herramientas a las que se refiere Allende se podrían identificar hoy como los primeros intentos de una emergente realidad sociocultural, que hoy en día son factibles y utilizadas gracias a diversos avances tecnológicos, y a las posibilidades de interconexión a distancia que permite INTERNET, enmarcados en los paradigmas propuestos en la era de la Sociedad de la Información y la emergente Sociedad del Conocimiento.

La revolución pacífica, económica, social y tecnológica que representaría Chile estaría materializada por el proyecto CYBERSYN.

En la práctica, el proyecto desarrolló diferentes aplicaciones orientadas a integrar un sistema tecnológico y teórico, creando una armonía cibernética que abastecería de información -casi a tiempo real- a los diferentes usuarios de este sistema, los cuales podían ser Ministros de Estado, Gabinete Presidencial, Empresas y diversas organizaciones sociales, a través de una especie de Intranet Cibernética.

La creación de una “Sala Interactiva”, que administrara, apoyara y optimizara a través de un metalenguaje simple las importantes decisiones que debían tomarse, adelantaba los actuales dispositivos de captura y envío de información, salas de video conferencia, sistema colaborativos de trabajo en red y protocolos de interacción entre organizaciones aplicados en iniciativas emergentes, como por ejemplo el gobierno electrónico.

COMPONENTES CIBERNÉTICOS DE CYBERSYN.

Técnicamente, el proyecto consistía en una red tecnológica interconectada llamada CYBERNET. Ésta unía a las empresas a través de una red de 500 Télex para la recepción y transmisión de información. Se basaba en las diferentes variables económicas de las empresas nacionalizadas por el gobierno socialista, con una central de operaciones ubicada en ECOM (Empresa de Computación e Informática de Chile), quienes procesaban la información utilizando el software CYBERSTRIDE para, posteriormente, ser enviada a una SALA DE OPERACIONES, la que había sido administrada y diseñada por profesionales de INTEC (INSTITUTO DE TECNOLOGÍA DE CHILE), donde se tomarían las decisiones y se pronosticarían las variables a futuro de la economía de Chile.

Este sistema integrado, de conocimientos científicos, políticos, económicos y estéticos emulaba, gracias a su diseño, a un modelo futurista que prometía optimizar el desordenado y primitivo sistema social del Estado, apoyando la construcción de una sociedad menos burocrática y más participativa.

Uno de los principales creadores de este sistema fue el cibernético británico Stafford Beer, quien ha sido reconocido como el padre de la cibernética organizacional y creador del Modelo del Sistema Viable, base conceptual fundamental de esta iniciativa.

Contaba con la participación de una red organizada de expertos de diferentes áreas, que habían desarrollado una solución para el problema de transferencia y gestión de información. Esta intersección humana fue, sin duda, el componente cibernético más importante del proyecto.

El híbrido de lenguajes computacionales y conceptuales, transformó al proyecto Cybersyn en un importante referente para futuras aplicaciones en el campo de la confección y entrega de herramientas científicas que serían utilizadas por toda la población.

Uno de los proyectos que se pensaba realizar en el futuro fue CYBERFOLK. Esta aplicación buscaba implementar en cada una de las casas de Chile un sistema que enviaría información a una central diseñada para el proyecto, rescatando la información de cada ciudadano, entregándole las herramientas a la población para utilizar aplicaciones tecnológicas y científicas. La letra de la canción escrita por Stafford Beer y Ángel Parra “Letanía para un computador y un bebé que está a punto de nacer”, refleja en cierta medida esta intención:

“Hay que parar al que no quiera
que el pueblo gane esta pelea.
Hay que juntar toda la ciencia
antes que acabe la paciencia”.

INTEGRANTES Y CONTEXTO HISTÓRICO.

Fernando Flores, quien en 1970 asumía el cargo de Sub-Gerente Técnico de CORFO, se enfrentó a la necesidad de conectar las industrias nacionalizadas que, a lo largo de Chile, no estaban integradas a un sistema de transferencia de información eficiente y transparente. Conocedor de las teorías y soluciones propuestas por el científico británico Stafford Beer, recurrió a él a través de una carta llena del espíritu revolucionario que se vivía en esa época en Chile. Beer no solo prestó atención al llamado de Flores, si no que vio en este llamado, una importante oportunidad para poner en práctica su trabajo e ideas cibernéticas.

La primera reunión de Beer y Flores fue en el Club para Caballeros The Ateneum Club. Beer, sorprendido por la apertura y proyección de Chile, dejó varias de sus responsabilidades laborales en manos de sus asistentes para comenzar a trabajar con un grupo de ingenieros, diseñadores, científicos y técnicos chilenos e ingleses.

El 12 de Noviembre de 1971, Beer se reuniría con el Presidente Salvador Allende para explicarle personalmente en qué consistiría la implementación del proyecto Cybersyn en Chile. Gracias a la ayuda del traductor, ex marino y cibernético, Roberto Cañete, Beer describía este proyecto como un sistema nervioso a través del cual, correrían importantes decisiones tanto a nivel administrativo como judicial, económico y cívico. Allende comprendió la importancia de la implementación del proyecto en Chile, debido a su alto valor tecnológico y conceptual y a su potencial contribución al proyecto socialista. Beer retrataría posteriormente este encuentro:

“No podría saber si el presidente estaba preparado para esto, pero sabía exactamente que él era un médico calificado” escribió Beer, “Él entendió muy rápidamente el modelo como “El cerebro de la Industria”.

El valor conceptual y técnico del proyecto prometían convertirlo en una eficiente herramienta para optimizar la economía del estado. En 1971, la nueva sección de diseño industrial del Instituto de Investigaciones Tecnológicas (INTEC) de CORFO, toma el diseño de la Sala de Operaciones en sus manos y la comienza a desarrollar bajo la supervisión de Stafford Beer y del profesor y diseñador Industrial Gui Bonsiepe, transformándose en un importante punto de convergencia científico y creativo .

En la práctica, el sistema nunca fue utilizado en su totalidad por múltiples razones, tanto técnicas como las políticas. Sirvió para coordinar el despacho de camiones desde y hacia las empresas durante la huelga del transporte organizada por un grupo de extrema derecha en Octubre de 1972. Este apoyo se brindó a través de una red de teléx que era de uso amplio en CORFO.

EVOLUCION DEL PROYECTO

Desafortunadamente, aún antes del golpe ya había especulaciones en la prensa sobre si esto se trataba de un sistema de espionaje a la sociedad civil. Se referían al proyecto como un ‘gran hermano’ socialista^[2]. Fue interrumpido por el golpe de estado de 1973, truncando su desarrollo y maduración, e impidiendo que se convirtiera en una herramienta alternativa a los sistemas económicos y sociales dominantes en el mundo en esa época; el comunismo y el Capitalismo.

Cuando los militares tomaron el poder trataron de utilizar el sistema pero, al no entender su real uso, destruyeron la mayoría de los documentos y equipos utilizados. Para Stafford Beer este proyecto, a pesar de su abrupto término, significó un gran aporte a su experiencia, ayudándolo a complementar uno de sus grandes libros, “The Brain of the Firm” (2ª edición), gracias a la experiencia Chilena, la cual es un importante punto de referencia para comprender las bases de las estructuras de la información y de la organización social propuesta por la cibernética organizacional.

En Chile se podría pensar que la tendencia cibernética británica, - liderada por W. Ashby, Gordon Pask y Stafford Beer, que estaba influenciada por la observación sistémica biológica y social de los sistemas viables-, fue la que pudo ser aplicada en un macro contexto político, económico y social.

Hoy en día, muchos de los conceptos y visiones propuestas por Cybersyn están conectadas fuertemente con diversas iniciativas que sustentan el desarrollo de la Sociedad del Conocimiento, la tendencia de los gobiernos evolucionados hacia el fomento de las gobernancias sociales, y de una conciencia tácita de la necesidad de optimizar la relación de la comunicación entre el hombre y las interfaces físicas e interactivas que le permiten comunicarse entre sí a tiempo real de manera más orgánica y menos tecnocrática.

Cybersyn se ha convertido en un ícono para la comprensión de la cibernética organizacional, y ha sido observado, procesado y evolucionado por diversas instituciones e intelectuales en todo el mundo como los estudios de Gestión del Conocimiento Team Sintegrity, Syncho Ltda., HolónLab, y los académicos Dr. Allena Leonard, Dr. Raul Espejo, Dr. Clive Holtham, Dr. Maurice Yolles, Dr. Nick Green, Dr. Leonid Ototsky. .

ARTE Y CIBERNÉTICA

Es importante comprender en que manera podría haber influenciado el desarrollo de este proyecto a la sociedad chilena en un contexto cultural. El pensamiento Cibernético se podría considerar como una proto fuente de reflexión, acción y desarrollo de diferentes objetivos comunes. El arte y la cultura han sido, indudablemente, importantes agentes de la cibernética en su historia y vice-versa. Uno de sus más celebrados representantes fue uno de los colegas de Stafford Beer: Gordon Pask. Ya en los años 50' Pask experimentaba construyendo robots que se comunicaban entre sí y exhibía estos resultados en diferentes centros de arte en Inglaterra y el resto de Europa.

Nam June Paik se nutrió extensamente del pensamiento cibernético y lo aplicó en muchas de sus obras interactivas. El primer encuentro que reunió las diferentes iniciativas que estaban siendo desarrolladas más extensamente en Inglaterra, Alemania y Estados Unidos fue la exhibición curada por Jasja Reichadt «Cybernetic Serendipity».

«Cybernetic Serendipity» fue presentada en el ICA -Institute for Contemporary Arts of London- en 1968. Fue uno de los primeros encuentros que analizaron el rol de la cibernética en el arte contemporáneo. La exhibición incluía robots, performance, poesía, música, y máquinas que dibujaban y pintaban.

Hoy en día, la utilización de herramientas digitales en el arte contemporáneo es una práctica común, y ésta fue, en una primera instancia, acogida por el pensamiento cibernético. En la actualidad existen diferentes artistas que se han nutrido de la obra de Stafford Beer, como los músicos Brian Eno y David Bowie, y los artistas visuales Roy Ascott, Felix Huber y Mario Navarro.

Cybersyn es un importante precedente en la identificación de obras, propósitos e intenciones desarrolladas en el campo de la intersección ciencia, tecnología y cultura en Chile.

La investigación+acción basada en Cybersyn realizada por or_am materializa, a través de una instalación documental interactiva, a este proyecto, y es un homenaje al su contexto social y a sus realizadores.

Notas

1 Extracto de discurso de inauguración del proyecto Cybersyn de Salvador Allende.

2 Revista Ercilla, Enero 1972 y Revista Que Pasa, marzo 1973

Referencias

<http://www.staffordbeer.com>

<http://www.metaphorum.org>

<http://www.cybersyn.cl>

<http://www.or-am.cl>



INSTALANDO / INSTALLING



TEXTS (ENGLISH VERSION)



INTRODUCTION

Sam Nemeth /

Ignacio Nieto, Ricardo Vega, Italo Tello / Troyano

Ine Poppe /

THE WORLD IS YOUR OYSTER AND STARTS IN SANTIAGO, A CASE STUDY

Por Sam Nemeth

In November 2005 my partner Ine Poppe and myself were invited to visit the Biennale of Contemporary art in Santiago de Chile. It was Ignacio Nieto of the Troyano art collective that contacted me through the website of Waag Society, the medialab in Amsterdam, the Netherlands, that employs me.

The reason we were invited was a documentary that Ine Poppe directed - and I filmed and edited - called 'Hippies from Hell' about the Dutch hacker community. Waag Society put the documentary on their website and this is how Mr. Nieto found my address. We agreed that Ine Poppe would lecture about Hippies from Hell and the way the film was produced. The subject of my lecture would be the hacker community in the Netherlands.

Me and Ine are part of the international digital community for a while, but America was an area we neglected for a number of reasons, the most important being we don't speak Spanish and most Americans don't speak English (just the ones in the north). Now America is finally de-colonizing itself there's room for a digital movement. The internet is made for democracy, although some regimes, like China, try to use it otherwise, the web is constructed for the free flow of information, any which way anybody wants. We were curious what would be the American vision on this notion.

We were received incredibly friendly by Ricardo Vega, also of the Troyano collective and brought to our hotel. Mr. Vega spoke English, what would appear to be the lingua franca during our visit. He invited us for the opening of the Biennale in the Museum of Contemporary Art that evening. So we slept the most of our jetlag off and left for the museum, accompanied by Mr. Vega.

The somewhat neglected colonial building of the museum contrasted in a peculiar way with the art it showed, a mix of international renowned artists of Chile and abroad and young and upcoming turks. The turk-department was obviously run by the Troyano-collective, they curated a space with ehmm, lets say unusual art.

There were artists from the north, who were politically engaged, artists from the east (Argentine) who specialized in small scale audio pieces but what struck me was that although we were about 12000 kilometres from home, the exhibition felt remarkably familiar. Thanks to our global culture the issues, but also the form -technology- are at least in dialogue resulting in an art form one can internationally relate to. It was easy to start conversations and to get to know people. We discovered that we were part of an international crowd that consisted of people that were invited by the Biennale, by Troyano and others. Very soon a gang was formed with Eduardo Navas, Matt Kenyon, Lucrezia Cippitelli and yours truly and partner as main characters. In the days that followed we were dragged from event to event, from lecture to sightseeing tour by the group of Ignacio. They took us to 'La Victoria', the barrio where an independant TV station broadcasted from the abandoned shed of a drugdealer to the roof of a chique Santiago apartment to have lunch and hang out.

Piece de resistance was a trip to Valparaiso where we were introduced to a beach village built by architects of driftwood, one of the most intense architectural experiences I ever had. We spent the night in an incredible hotel with a view of the bay and the city.

Next day we had to lecture. Chileans arrive late by default so a little 'en retard' we screened the documentary and told the crowd about our work, its cultural and social repercussions and the political climate in the Netherlands that is, contrary to America, conservative and pro-Bush.

Discussions followed and we were invited to the last dinner we would have with the Troyano's. During the week we attended interesting lectures, saw wonderful art but most importantly we teamed up with the Troyanos and their fellows. Since then we form an international group that e-mails, meets and exchanges ideas and whatever there can be exchanged over the web.

We had Navas and Cippitelli over in Amsterdam. Eduardo Navas lectured at the Theatrum Anatomicum of the Waag building in Amsterdam. They both lectured about their work for Ine's Rotterdam art students of the Willem de Kooning Academie. Lucrezia Cippitelli just received us in Rome, and she was a guest through Skype in a KillerTV show in Amsterdam. Very soon we hope to welcome our Chilean friends in Amsterdam.

The biennale of Santiago cleared the digital sky in a number of ways but the most important thing is we discovered the digital world is extensive and America is more than willing to contribute to it. Waking up after decennia of repression the continent is eager to play a role in the social and cultural arena. And all this depends on people with idea's. Chile can be proud of Nieto and his Troyano-clan to be at the forefront of this movement and give contemporary art in his country the boost it deserves.

INSTALLING...

Ignacio Nieto

“There is a sense in these poems that no language boundary is impermeable. Thus, languages mix, form part of the process of making poetry, whether, Spanish, other non-English, languages, or codes and protocols of digital writing.”⁽¹⁾

“New Media is about collaborating”⁽²⁾

During March, month in which I started to write this text, are two years on from the first meeting I had with Italo Tello and Ricardo Vega, where it emerged the need to build a platform to review a serial of theoretical – productive manifestations appeared from a mixture of disciplines or statements – (among them, programming, art, music, activism, writing, art theory, hacking, design and genetics, etc.), generated by the New Economy and at this stage, that is, about two years ago, in Chile, wasn't settled yet in the local scene on a clear and exhaustive way.

From that meeting, appears the emergency to realize two experiences; the first one, was to establish a historiography about how this mixture was gested, and once that basis was already established, as a second activity, to propose escape points produced inside of it. In the first experience, it was done a historical retrospective of these phenomena, with an exhibition several conferences about them, and the second activity, it comprehended a serial of lectures aboarding three tematical topics. In both instances, a lot of people took part (about seventy persons), among them, artists, researchers, art theoreticals, activists, musicians, programmers and journalists, and that's why this publication, due to the budget we were counting with is just a partialized glare of the amount of people which had collaborated to produce all those activities.

There were established two selection criterions; the first of them, considered the commitment level demostrated by some collaborators with the activities produced by Troyano, reminding us the disposition and the media which the first programmers were counting with, who elaborated the different protocols who help the building of Internet. Janet Abbate in her book *Inventing the Internet*⁽³⁾ says: “they didn't have a commercial interest, on contrary, a social purpose consisting in developing softwares on a collective way, through a networking which estimated the computer and its connectivity with other(s) computer(s) to produce it”. Parallel to this consideration, it was thought that it was important to make visible some of these manifestations produced in Latin-

America, to contrast them with the ones developed outside the continent, demonstrating that the people working on this interdisciplinarity, being inside or outside Latin-America, develop their work mainly starting from the technical possibilities of protocols that the nets and the computers have. In this point, as a homework, I suggest the reader to cover the name of the authors, not to read their biographies, and finish reading all the texts, and then try to guess from which country is coming each of the authors. The Map is (not) the Territory⁽⁴⁾, as Valentina Culatti would say.

Once the criterions of selection are established, recopilation and translation, the book was organized in four parts, depending on the emphasis with which every text has been written, independently of the multiplicity of the links generated at the moment of reading all the texts. The first part of this book gives references about the Troyano collective and gives occasion to the other three sections, corresponding to individual observations made from the historical point of view, that means, where they come from, what are they doing, and where do this type of manifestations go. The third section encloses texts which analyze pieces made by artists / researchers, from the technical point of view as well as the philosophical one, or that usually aren't considered material at the moment to analyze a work coming from this particular area (call it new media, electronic art, interactive art, digital or software art). The last section of texts comprehends how this type of tools can have social-political implications, erasing that notion of control and automatization sometimes naively given to the nets and the computers.

To finish, this publication gives an account of the end of an investigation cycle of several years and the name given to it: Installing. Digital Art and Culture, proposes to extend the "digital art" notion, which usually is understood as everything produced by a computer; meaning computer on that level to that black box where the user is destined to make artistic products according to the possibilities presented by commercial softwares, which ease the making of processes deriving in question or criticism the paradigms coming through. As William Gibson said, we live in the future, the thing is that we did not even perceive it.

Notas.

(1) Loss Pequeño Glazier: *Anatman, Pumpkin, Seed, Algorithm*. Notes page 97. Salt Publishing, Cambridge, United Kingdom. 2003.

(2) Quote retained by the autor of this text, expressed by Matt Kenyon on a coffee shop in the Arms Square in Santiago, Chile, on November of 2005.

(3) Janet Abbate, *Inventing the Internet*. Page 27. MIT Press, Cambridge. EEUU, 1999.

(4) Culatti, Valentina. *The Map is (not) the Territory*. Page 13. *Neural magazine*, Nº 24. Editor, Alessandro Ludovico. Bari, Italy, 2005

ART, AND TECHNOLOGIES IN CHILE, A BRIEF VIEW

Ricardo Vega

Chile, at the present time, enjoys a regional recognition like a country that has avoid extreme political problems, with a pacific transition (therefore nonfree of problems) between military dictatorship (some would say “military regime”) and the reborn new democracy that finish to install español an economic model based on the free market. Little by little our country has been able to establish the position as leader in Latin America by its macroeconomic handling and its political stability. The good times of the economy (generated from the Nineties mainly), the implementation of a series of cultural policies and that simultaneously regular stable sources of financing, have allowed to the growing and development of proposals of greater quality, continuity and efficiency, in the field of the intellectual productions (art, sciences, literature, etc).

Nevertheless, the subjects related to the technologies and the impact of these in the creation, production, distribution and access of cultural goods and services, have had one limited consideration in our context; being sent most of the times to the discussion of models related to the video, net-art and the multimedia, this last one associated to the necessity of the market to have people prepared in the dominion of the necessary tools for the production of services related to marketing and the publicity. This, added, to the habitual ideas about technology are associate to which the market has installed, as much as objects as in ways to use. This consideration of the technology mainly goes of the hand with the speech of “abundance” in infrastructure, installing visible and mesurables objects (wifi in many places, super highways, mega computers and mobile phones and all).

On the Chilean Context

The tendency to the tradition, the size and bureaucracy of the big institutions, have been slow in the absorption of these new subjects, have been the individuals and the groups with but independence of the art scenes, those that have put the attention to these subjects. In this context, they have appeared a series of people, instances and groups that are becoming position for the discussion of subject related to the art and the technology.

This panorama very is varied, and goes from groups of strong vocation in the social communication (Signal 3, Social Connection), to others worried about free software and the appropriation of technology (Center of Diffusion of Software Libre, Without Cables), groups of artists and investigators (LasPost, Or-A.m., Holón), puts discussion groups (Noosferas, Nozs), organizations worried about legal aspects that brings the technology and the intellectual property (Right Digitalises), producers and musicians who experiment with technologies (Astrocaglia, Pueblo Nuevo, CECH, Jacobino Discs, Quemascabeza, etc), and numerous artists independent (Christián Oyarzún, Ariel Bustamante, Demian Schopf, José Miguel Tagle, between many others), and diverse events and encounter (Encounter of May, Days of Property Intellectual and Copyleft, Biennial of Video and New Means). All they give to account of an active panorama in the scene of the creation and the technology in Chile, which, nevertheless, this in process of consolidation of instances for the discussion on the relations between arts and technologies.

All these people and instances have come weaving bows and collaborating for several years in Chile actively, conscious that those are not only new subjects that are settling, but that rather those are new paradigms of thought that are arising and modifying many from our conceptions and ways to relate to us. The art today is characterized, among others, by the goal responsibility and collaboration, open systems, that are more than a document, being a test of the future, whose proposals hit beyond the own borders of the artistic creation.

OUR FUTURE

Italo Tello

Though we are a young initiative in our country, the experience of the last three years working as a collective, show us that the development inside contemporary art and culture present a constant and accelerated evolution. In this sense, the technologies advance and how they get into the art scene, force us to extend our vision on a globalized way, and see the need to focus our job in two principal axis; the first one, is to generate researching and production collaborative nets on a Latin-American level, and second, to focus our efforts in the implementation of a media laboratory in our country.

To establish Latin-American collaboration bonds isn't a goal anymore but a need, and on that direction is the focus of nets that Troyano is searching to impulse, oriented to generate established and solid points in the implementation of communication and data exchange systems, based on digital supports, and above all, in physical spaces which allow to offer reflection instances and works exhibitions more fluently, in which converge artists and researchers production of the different countries conforming this union.

With this, the implementation of a laboratory in Chile it's introduced as an initiative of larger necessity, in which on its inside could be developed and investigated production and management processes based and focused on new technological supports, and therefore fill the several empty spaces left on the different institutions which hold the Art career in Chile, that see the insertion of technology as a teaching way based only on design, sound and video edition softwares.

Our intention is going forward and make of the laboratory a convergence point of different areas and countries, that little by little have been incorporating technological supports in their production, crossing the traditional art boundaries.

FROM CHILE TO CANADA

Ine Poppe

In February 2005 Sam Nemeth and me went to Chile, Santiago, to show our documentary *Hippies from Hell*. We also lectured about related themes, like other documentaries about the hacker movement, and showed more of our own work. *Hippies from Hell* are a group of hackers, techies, artists, writers and puzzlers. In the eighties they published hacker magazine *Hacktic* and in 1993 they started the first Dutch Internet-provider, *xs4all*, thus opening the Internet for the general public. Apart from this they throw wild parties and organize open-air hacker festivals, using the Internet as their social platform. The Dutch hackers, as the hippies were called initially, are a special group within the international hacker movement, which they helped create for a large part. In the film artists play with hardware, young hippies hack their school-calculators, lock pickers open locks without a key: hacking is not just fooling around with technology. Like one of the hacker in the film says: 'It's an attitude, an activity, a verb.'

The documentary *Hippies from Hell* was the first work in the Netherlands secured with a Creative Commons (CC) license. Creative Commons, a simpler way of handling copyrights on the internet is the brainchild of Lawrence Lessig, law professor at

California's Stanford University. CC's objective is to stimulate the distribution of electronic material, like literature, photographs, music, films and scientific works, over the internet without breaching copyright laws, and creating, in the process, a large public domain — a 'creative commons' — for artists and scientists to share and work in.

After our visit to Chile Sam Nemeth and me discussed making a documentary together again. Last ten years we both worked for Dutch national TV, but preferred to create a film independantly. Through our friend Graham Smith, a robot artist from Canada living in Germany, we met Norman White, one the of the first robot artists. We shared interests with White: artificial intelligence, robotics, machinery and its use. It seemed that machine-art had roots in Canada, but that also contemporary thinkers like Marshall McLuhan and SF-writer William Gibson were Canadian.

We started by visiting White's mill this summer (summer of the other hemisphere) with a Dutch camera crew. We stayed for a while and filmed a lot, but haven't finished the documentary at this point (jan 2007). I wrote an article about White for the Dutch Paper NRC-Handelsblad, published on October 1st, 2006. Below the English translation, with thanks to Sam Nemeth & Norman White.

NORMAN T. WHITE

The Normill is an old watermill in Durham (Ontario, Canada), a village 80 miles Northwest of Toronto. The big concrete and brick building next to a stunningly beautiful pond, was bought years ago by artist Norman T. White (San Antonio, Texas, 1938)

The mill smells like old flour, animal carcasses and bat shit and harbours the soul of Norman White. His personal history is visible in the old photos of the Dutch island children once owned by his grandmother. The building is littered with the material his work is made of: machine parts and a bunch of old computers. The raw architecture of the construction seems hardly altered in the years White lived in it. He sleeps over the gas stove in the kitchen in a small attic. The reason why he lodges here lies in the cold winters, when snow piles up and the temperature drops below zero. The building is spacious: it has a clean working spot; a big storage space, a cellar, actually a steel workshop; a room full of closets and drawers with electronics; enough room for a large bat colony that lives in the cracks in the impressive walls. You can walk around for hours, investigate the archives, the boxes with machine parts and printed circuit boards, wired art pieces in themselves. In the corner of the cellar leans a big raft made of plastic bottles against the wall.

Norman White, almost seventy years, looks young: more a boy than a man. His friends say that his looks never changed, he is the same as thirty years ago. White is a myth in and outside of Canada. He is one of the godfathers of electronic-, machine- and robotic art and taught for more then twenty five years at the Ontario College of Art and Design in Toronto. His offspring is well known in the electronic art world, Doug Back, Peter Flemming, Jeff Man, Graham Smith and David Rokeby are his former students. And they all visit his annual parties at the Normill, to celebrate their friendship with fires, swimming, music and art. Regularly artists from all over the world join and camps at the mill. White and his friends organized robot fights, machine wrestling: 'Rawbotics & Sumo Robots' long before it became fashionable.

White won several international awards and his art is shown all over the world. On his website you can find descriptions of his works. It starts with the motto: "We fix toasters!" The explanation: 'I don't really fix toasters, although I'd be proud if I could. Almost nobody fixes toasters. This is because a modern toaster is nearly impossible to fix, held together with little bendy tabs that break off if you bend them more than twice. The toaster manufacturer naturally expects that you do the Right Thing -- Toss that dysfunctional item in the dump and buy a new one! All in all, the working toaster is a perfect symbol for modern utility in general... Glamorous and efficient! Nevertheless, staring at this glamorous efficient high-resolution computer screen for hours at a time, you and I are both wrecking our eyes, not to mention our social lives. But, hey, I don't mind... do you?'

In the Norman White designs and constructs appliances which, unlike toasters, are clearly pointless and useless, according to his own motto. A few years ago, White gave a lecture in Amsterdam (still visible online, see below). Supported with visual evidence White talked about the clumsiness of machines: 'We try to imitate life with raw materials; artists make flesh out of clay, fruit out of canvas. Why should I make an artificial creature? Not to improve nature.'

A work still in development – typical for White, who works for years on projects trying out different versions of an idea – is The Helpless Robot. The work is never finished. White says he presents phases of his research. The helpless robot looks a bit like a ship. An earlier machine than Facing out Low (1977) that reacts on the audience make noises like the R2D2 robot in Starwars. The helpless robot is made of steel, wood and has handles to move him. There is no motor in the construction, but it has sensors and a synthetic voice that asks you to touch and move it about. Based on the movements that it remembers, it tries to predict human behaviour. White sees this as an exercise in modelling an artificial personality. The robot says things like: 'I appreciate your help but you are turning me to far, I said: go to the right! Go back I said, Uh... you can turn me now to the left.' The personality does not instruct the audience at random, that would be useless, but goes through different phases, from friendliness to grumpiness. If you leave the robot alone long enough, it mumbles that nobody visits a gallery anymore nowadays. It becomes depressed when it is left alone,

not touched anymore and if you work enthusiastically with it he takes you for granted, and loses interest.

White explains: 'I fall asleep of video. I need smell, taste, something tactile: typical elements for a 3 dimensional system that can break. That interests me: things that can break.' For Whites work breaking is not typical, he is proud that one of his first art pieces he made for the Canadian Broadcast Company in Vancouver (1975), existing off hundred of lamps, still works after more than thirty years. The bulbs in a large (8 ft.x 40 ft.) logic / light mural simulate raindrops falling randomly on the surface of a quiet pond. Of course machine parts break down, for instance during transport. When we were visiting, White was repairing the brain of the helpless robot for an exhibition in Europe.

White has a modest personality, speaks slowly and laughs a lot. 'Of great influence was the Comedia dell' arte show I saw years ago in San Francisco. If a plane flew by or a woman pushing a baby carriage came along, it was used in the performance: it became part of the show. That is fantastic because you never know what will happen. You see this sort of sensibility also with some Dutch artists like Willem de Ridder and Theo Janssen, the sensibility to integrate. I use electronics not to maintain control but to loose control. An example: a former student of mine worked without deep knowledge with motors invented a fascinating chaotic system by accidentally omitting certain essential components called capacitors. In so doing, he created something he could impossibly have designed otherwise and that surprised engineers.'

White taught himself electronics in the 60-ies: 'In the 25 years that I taught I made clear to my students that I didn't want artists to hire engineers to do the electronic work for them but to get involved themselves. It sounds maybe threatening or too complicated. My Dutch mother had an expression: 'To get to Candy Land, you must first eat through a mountain of rice - door een berg rijstebrij heen eten- that was electronics for me, it became candy: I got interested, involved and started to study magazines and built all sorts of stuff. Over the years I found that electronics is more about patterns than about mathematics.'

White traveled a lot in his life. He got is BA in biology at Harvard University in 1959, left for New York and San Francisco where he enrolled in art classes. Too young for the beatnik-generation and later too old to be a hippie, White grew up in a period when art and technology went through a golden era: exhibitions about Cybernetic Serendipity (ICA, London 1968), The Machine (MOMA, New York 1968), Software (Jewish Museum NYC, 1970), worldwide kinetic art pieces and to top it off the first moon landing on 20 July 1969. Influential was the Canadian professor Marshall McLuhan who wrote Understanding Media (1964), a bestseller, translated in more than 20 languages. White refers to Mc Luhan a few times during our talks. Like more artists of his generation White traveled through North Africa. He became fascinated by Islamic patterns; which years later influenced his design of printed circuit boards and the logical processes they generated.

The time we are at the mill, we enjoy White' s stories about the failed taming of a skunk; a project in the village with girls from secondary school building a 'dancing fountain'; how he found the mill and how he shared it with other artists; about Them Fucking Robots a project with artist Laura Kikakau with whom he agreed to make a breathing and moving sex machine. They both made a male and a female robot, without consultation each other, only about the format of the genitals. The robots performed publicly making a lot of noise, but first White had to file its penis because its rough edges made penetration difficult. And then I haven't even mentioned the stories about the first online communication projects before the Internet as we know it even existed, in which White with other artists experimented with interactive storytelling, ascii-drawings; or the telecommunication project together with artist Doug Back, Telephonic Arm Wrestling (1986), where contestants in two different cities were allowed to arm-wrestle, using motorized force-transmitting systems interconnected by a telephone data link.

You can find all this and more on his website, and comments like: 'Art as pure self-expression doesn't interest me very much. Self-expression inevitably creeps into art, but I would prefer that it sneaks in through some back door. For me, Art comes alive only when it provides a framework for asking questions. Science provides that framework too, but 'good science' is too constrained for me. I would rather ask questions that simultaneously address a multitude of worlds... from living organisms to culture to confusion and rust. Only art can give me that generality.' After being a while in the Normill I found out this is no humbug. To use one of Whites favorite quotes: 'If I'm going to work for an idiot, it might as well be me.'

References

Website: <http://www.normill.ca/>

Lecture: <http://connectmedia.waag.org/media/031001norman.mov>

**/* PAST, PRESENT AND FUTURE.
HISTORICAL APPROACHES */**

Rodrigo Alonso /

Alejandro Albornoz /

Fernando Llanos /

Andrés Burbano /

Marcelo Tramontano /

Mirko Petrovich /

Dmitry Bulatov /

A PROPOS OF HYBRIDISM IN THE NEW MEDIA⁽¹⁾

Rodrigo Alonso

In contemporary theory, it's almost a common place refer to media art as the environment where are joined formal, aesthetical and cultural tradition from different artistic media. According to this idea, the new media – in particular the digital production – are fundamentally spaces of integration where arts get fused giving place to hybrid productions, where the specificity or purity of the original media is challenged. The multimedia term should be the final expression of this elimination process of formal borders, the concept determining once and forever the impossibility to think in isolated and singular media.

From the same point of view, this process should come to do a basic vocation of postmodernism, that it questions and ruins the unitarian will of modernity, and at the same time, proving the complexity of what exists, making relative the regulating classification and discrimination systems. Postmodernity promotes the emergence of the impure, the polluted, the indiscriminated. Hybridism and multimedia fit in perfectly in its program; hence its evidence and theoretical justification have spread with such success.

Nevertheless, if we consider technological media –even the more traditional media– in a historical perspective, it's easy to confirm that hybridism isn't a privative characteristic of our time. In fact, it's a quality that it's used to find from the origin of arts such as photography, films or video. This doesn't mean that new media don't have, actually, nothing new – as it's used to say several times from reactionary expressions or unable to understand the particularities of the contemporary world⁽²⁾ – even then it should be discarded the idea of hybridism as a postmodern destiny.

Hybridism in current productions, certainly, can be found in the media art origins. But neither is the result of an evolutive progression from a state of pureness to a polluted state, as seems to implicate several theories. Although it's true the verification of a hybridism that only could be given by comparison with a supposed non contaminated state, “uncontaminated”, of the questioned medium, it isn't true that “purity” is being consubstantial to the medium, nor to be situated in its origin or nature.

Going forward rapidly to the thesis of this essay, I'll state that media art has been always a space of confluence for the rest of arts, and in particular, for arts coming right before. Purity or specificity of technological arts is, actually, an idiosyncratic construction that took part on a specific moment of its history, and was later trasfered to the foundation of these media, following the typically modern movement of formulating and immobilize the unimpeachable basis which defines each artistic production and differentiate it from the rest. Therefore, before asking ourselves about mediatical contamination in the current electronical and digital creations, should be convenient to ask about the ways and methods through its supposed original specificity was built, unknowing diversity, complexity and contamination of the first productions of each medium in which was called its “primitive” phase.

The Building of Pure Media

The rising of each of the new media was assisted by a strange mixture of technological novelty and formal tradition. Photography, introduced in society as a scientific tool, was transformed in the hands of artists on a painting substitute. The first photographs soak into portrait tradition, still-lives and landscapes, continuing the visual management that painting had established along several centuries.

Even it's true that those genders were favored by long time of exposition that needed the first photographs, it isn't less true that the relation with painting wasn't casual but conscious. The first photographers' glance was formed by the pictorial medium, and it was evidently hard to get away from it. However, when the photographic technique was improving, there was no need neither the will to get rid of that filiation. The pictorialist movement will make of the alliance between painting and photography an aesthetical program, that soon incorporated drama and literature elements. Going to the end of the XIX century, artists enlisted on that movement produced images with clear references in the pictorial and literary streams of the moment, such as romanticism, neoclassicism and impressionism. The staging, the composition of several negatives and the final retouch adapted photography into allegory, the epic or romantic narrative, the visual metaphor and the multiple luminic and tonal variations, resources which the art of painting had developed as its owns and that now were shared by the new medium.

When photogrpny gets into its modernist stage, all these interrelations are qualified as spurious. It's promoted the need to clean photography of formal contamination of other arts and find the specific aspect of it, what makes it unique in relation with

other artistic media. Starts the defense of the absolute dependence of the photographic image in relation to its referent, the prescription of not manipulate nor the portrayed reality neither the final image, that is, the construction of the photographic "objectivity". This objectivity – to which artists were indifferent before– will be proposed as the foundation, not anymore as a photographic aesthetics, but as part of the medium itself, the characteristic that any photographer should stop watching, otherwise it'd betray its nature.

Something similar happens with cinema. Brothers Lumière's films are practically animated photographs. The frame, the static position of the camera, or the subjects denounce that filiation. Later, will be again the literature and drama those which "pollute" the cinematographic environment, introducing its stories, its narrative models, its acting or character constructions systems. It doesn't have to be, in any way, of a "filmed" drama or a literature piece, but real hybrids. The Méliés films, for example, interpolate special effects of the new media among shots of scenical character, while the resource of the intertitles introduces a narrative innovation half way between literature and cinema.

Nevertheless, the modernist impetus required that film-making'd have its own language, foreign to the rest of arts. The cinematographic theory of the first decades of the XX century, was abocated almost exclusively to that question. Even though film-making could never give away completely from the literary influence –excepting, maybe, in experimental production–, the efforts of theoreticals and authors were oriented to determine its specificity, adjudged to the particular way in which a film generates a spatial-temporal unity from a fragmentation and recomposition of reality register. To film-makers such as Sergei Eisenstein, the key element to get that object was setting up³⁾, though in theories like André Bazin's "forbidden setting", that element wasn't fundamental⁴⁾. The important thing was to hold the cinematographic probability over the basis of an own language, that wouldn't mess up with its relatives from drama and literature.

In its origins, video couldn't either get away easily from television. Not only because its productions should visualize necessarily on a TV receptor, but also, because a lot of the first artists which approached that medium pretended to create an alternative television, a sort of contra-television according to the contra-culture exigences emerging everywhere. Then, the interest of visual artists in this medium –and in particular, those ones dedicated to performance–, lead to the hybrids forms known as video-sculpture, video-performance or video-object.

But in a few time, all video-makers got ready to explore the specificities of the medium, giving away all that could remain bounding arts –and media. They investigated the simultaneous production through television closed-circuits, experimentation with electronical images properties, its manipulation on real time. And again, a lot of these characteristics were promoted as consubstantial to the medium, as a part of its nature and as an infallible indicator of its specificity in relation with the rest.

Finally, the case of digital media isn't so different, though its development in the theories of postmodernity context made a bit less emphatic the claim for a specificity of its productions. The digital graphics, in its origins, accused its mixture with the design and visual arts environment –in particular, some engraving procedures, such as silkscreen–. Internet was born as a great encyclopedia, and the first multimedia productions –including net.art– point to its affinity with former narratives.

The attempts to determine the specificity of digital production pointed during a few years to its interactive character, its non-linear structure, its flexibility and its state of "unfinished" piece, which needed of an interactor or user to get it actualized. However, to prescribe those characteristics as fundamental to any digital work is practically indefensible. And the pollution of the digital production with the universes of photography, video, textual telling, design, etc., it's not even un-avoided, but promoted day by day.

The Century of Purity

The quest for precise definitions, fundaments, specific values, unitarian characterizations and all kind of "purities", it's a strength that it can be perceived all along the XX century. We find it in sciences as much as in arts, in philosophy as in social life. It swallows of illuminist thought, but it gets more vigor in the context of the consolidation of a universal and integrated thinking, proper of the later modernity.

It lays much in discomposure of the work in specific jobs, proper of the fordism – that, in other hand, eliminates from the industrial practice everything but "work"–, as in the consolidation of an experimental science free from the metaphysical thinking, the intuitive knowledge and the amethodical reflection, which disembodies on specific disciplines, with non-confluents objects of study. It's found as in the lineal report of a History limited to political events, where historical facts function with a clock work accuracy, as well as in racial purity, exigence that founds the politics of the German national-socialism, just to mention some examples.

In the visual arts field, Clement Greenberg will be in charge to carry on the formal purification ⁴. Due to his theory, every medium should work only its own specific elements. That way, painting shouldn't spread from the level that holds it; any attempt to overcome that level was punished immediately as a spureous and inadmissible practice. Every figuration or perspective space

should be eradicated, because the volume belongs to the sculptural field and human presence belongs to drama. A painting only could use lines, planes, colors, stains; elements that should be eliminated from the rest of arts because they belonged by their own right to the pictorial practice. On this same way, the environment of the rest of the arts could be defined, promoting its formal purity and eradicating any type of pollution.

The Greenberg program is similar to the one carried out by technological arts in several points. In the first place, because it postulates some characteristics to define the medium which is working with, instead of introduce them as part of an aesthetical program elaborated on a specific historical context, it considers them intrinsic to the analyzed medium, settled on its "nature", and therefore, ahistorical and irrefutable. Then, these characteristics are proposed as the fundament of such arts, as its most basic matter, in relation to which will ponderate every future creation. And productions made before the medium definition that don't count with such basic qualities are called "primitives", that means, belonging to a time when its authors weren't in condition to understand the real nature of the medium that were confronting.

Besides, those qualities get a prescriptible character: the pieces that don't fit in can't be seriously considered inside such medium, and must be rejected as invalids or unrighteous. Systems built over the base of these elemental properties are poenly valoratives and use its fundaments to disqualify the works that get aside of its canon without a word; must be reminded, for example, the rejection of Howard Fried to minimalist sculpture, calling it "theatral", by stating its mundane presence and don't subscribe to the atemporality of classic sculpture⁶.

Finally, these systems are used to establish themselves as the culmination of an aesthetical quest that conduced secretly toward them. If it's verified currently that "primitives" weren't able to advise, the theory becomes the higher point in the aesthetical evolution of the medium –the same way that Hegel considered his philosophical system as the culmination of the Western philosophy .

Hybridism in New Media

As a consequence of all this exposition, to talk about hybridism in new media doesn't seem too adequate, or at least doesn't seem without certain exceptions.

The hybridism concept implicates a certain state of original purity from which it's produced a mixture, an integration or a contamination. Talking about hybridism should involve, therefore, reinforce the systems that defends the specificity of arts, introducing a new phase in the aesthetical progress of forms.

Only if we attend to artificiality of this original purity, if we understand this notion as historical cathegory, it's possible to state that hybridism is as another historical moment – and without a few restrictions too, because, actually, "pure" mediatical productions are mostly an entelechy –. The important thing is to desligate this consideration of all evolutive implication, setting it free also from all prescriptive and valorative character.

Otherwise, if media've had a tendency to integrate themselves along their history, and if they were necessary extreme ideological systems to think about them unpolluted, maybe we'd assume that what characteristizes them, definitively, is that quality to consustantivate, to integrate formally, conceptually and/or culturally. Though, of course, we couldn't say, without falling in contradictions, that this property constitutes its nature, its specificity or its essence.

Notes:

1. I use the expression "new media" in the sense that it's been established in the circuits of art and contemporary aesthetics theory. The expression name fundamentally those technological artistic media –photography, cinema, video, digital production– and its "novelty" isn't understood as synonymous of innovation or originality, but as a distinction of the "traditional" media –painting, sculpture, engraving, etc.–. See: Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (Mass): The MIT Press, 2000.

2. In the contemporary aesthetical theory as became a common place try to demonstrate that the new media don't incorporate, actually, nothing new; that everything what's considered a novelty on them has already existed on former media –though we already said that the new media isn't a novelty, see note 1–. Several authors do it in order to discredit the technological production, but in most of the cases, without even doing an effort to understand it. A paradigmatical example should be Philippe Dubois', "Images Machines: A Question of General Line" (in Dubois, Philippe. *Video, Cinema, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001). A notable exception is Lev Manovich's book *The Language of New Media* (op.cit.), where the roots quest of certain characteristics of the new media in the former media is done in order to comprehend the present ones.

3. See, for example: Eisenstein, Sergei. *Toward a Setting Theory*. Barcelona: Paidós, 2001.

4. Bazin, André, "Frobidden Setting", in Bazin, André. *What is Cinema?* Madrid, Rialp, 1990.

5. See: Greenberg, Clement. *Art and Culture (Critical Essays)*. Buenos Aires: Paidós, 2002.

Music & Technology in Chile:

REFLECTIONS ABOUT ITS DEVELOPMENT AND CULTURAL IMPLICATIONS

Alejandro Alborno

In the year 2006, were 50 years of the first electroacoustic piece in Chile: "Birth", by León Schidlowsky. A date that was commemorated specially by the Electroacoustic Community of Chile (ECCh), a group of people which join a huge contingent of Chilean musicians of this gender, and organized several activities in our country and abroad to celebrate it.

Thereby, 50 years ago it was the first musical experience, that we got notice about, made through technological resources proper from the 20th century, specifically electroacoustic tools. From that very first creation, composed with a magnetophone and a Dictaphone, not only have passed many years of technological advances, but also the musical activity with technology implications, as aesthical as well as socio-cultural and even political, have changed in infinitive routes. But to understand, even slightly these process, let's get some definitions, to put this text into a clear theoretical frame.

Electroacoustic Music

We can define it as an artistic area which uses technical electroacoustic media for musical creation; music made on the contemporary context, born from and dealing with the occidental concert music. The Catalan composer, José Manuel Berenguer, defines it as such "artistic product which satisfies a prescribed body of aesthetical needs, and appropriates of the sound as the principal medium, it can be called 'electroacoustic music', in the way that an electronical operation is indispensable for its fulfilment."⁽¹⁾

It has the essential characteristics to give on the tone⁽²⁾ a big importance as constructive axis, to the temporal development, to the signifying unities of time, to the articulations between sections of a piece and to the spectromorphological transformations⁽³⁾ of the sonorous materials

Chilean composer, Rodrigo Cádiz, states that each electroacoustic piece is a new and own universe, but he also admits that at this stage, there is already a baggage and a history big enough to sustain a corpus of pieces, styles and even schools.⁽⁴⁾

Electroacoustical in itself, isn't a style, and even the diverse ways of realization that allows become in types of the same, these technical fulfilment implications constitute in artistic styles whenever they derive considerable aesthetical conceptions, beyond the mere manufacture troubles. Nevertheless, it's useful to check out the ways of its technical fulfilment, because through them, we can understand its nature broadly, while we'll review some of the most important aesthetical tendencies: Acousmatic Music, Mixed Music, alive Electronical Music and Interactive Music.

Acousmatic

Music composed with electroacoustic media and fixed on a support (tape, CD, computer memory, etc.) which is reproduced by speakers. Doesn't have interpreter in its traditional sense, though it's considered as the one who's in charge of the technical details of its difusion, being this of a creative / technical character, through the intentioned use of of the characteristics of the reproduction displays, and of the physic space where this would take part.

Mixed

Music that owns a part exclusively made with electroacoustic media as a part of traditional acoustic instruments, a voice part or both. It can be an instrumental execution with supporting material produced before, instrumental execution with electronical processing of the sound, or interactive music. There is mixed music with non traditional instruments or coming from different cultures than the occidental one.

Electronical alive

Music generated by electronical media on a musical concert situation (synthesizers, computers or other devices) executed by interpreters on the stage. It can also be interactive.

Interactive

One or several interpreters of acoustic instrument or electronical interphases interacting with one or several orderers, executing automatic composition programs⁽⁵⁾ on real time. The informatical system reacts to the execution of human musicians and generates sound according to different parameters of that execution, and within certain limits prefixed by the programmer (which usually is the composer himself). These prefixed parameters and limits for the computer, give the piece character and intention. The sound generating the computer system can be of synthesis or sampling (previous recordings of the acoustic instruments from the piece, or others), and in both cases can be transformed on real time by the executor, from the computer or by the program according to certain prescribed discernment. The emitted sound also can come from the instruments at the performing moment of the piece, and processed on real time.

Each one of the electroacoustic music types mentioned, have been used with diverse aesthetical judgment through all history. Concrete Music, founded by Pierre Schaeffer on Paris at the end of the '40s, is by definition, acousmatic. In fact, he is the one who used this Pythagorean term to define it for the first time, and then, one of his successors, François Bayle, was the one who massified it. This stream it's an inflection point on the occidental music history, because it steps out from the tradition to plant a new language, which enclose this and all sonorities where the concrete sonorous (mainly recorded sounds with microphones) is the material which the composer create directly⁽⁶⁾. But at the same time, the denominated Electronical music, by Werner Meyer-Eppler at the end of the '50s, is the one generated exclusively with synthetic sonorities, and it's conceived from the serial music perspective⁽⁷⁾, also has revealed itself on an acousmatical way. Therefore, the mixed, interactive, electronical alive, and even non electroacoustic instrumental pieces, have a character derived from these conceptions or others developed later, something too extense to review in this essay.

However, this music by its own characteristics, and as part of the denominated contemporary music, is, in general, distant from the mainstream, which is also an extense and interesting subject to try. But what it's important here, is that an approaching way to the public, in one hand, and of integration on a wider artistic context, on the other, it's the coupling of electroacoustical with other disciplines, such as dance, video, film-making, architecture, and other contemporary performings, like installations. An important aspect on the electroacoustical, beside the named, is the space. Creation and diffusion tools allow to have a certain control of the pieces spatial situation. Though space is a long-term worry in music (we'll only mention here, as an example, the experiences of the Venetian school in the XVI century), high precision control and the emergence of several aspects, such as diverse types of spaces (internal, external, referential, virtual) put electroacoustical music on a particular situation, where this matter can be composed on detail, from ornamental to new structural axis, along with tone and time.

Evolution in Chile

The necessary equipment to do this type of artistic works was, in the 50's, too expensive, not only for a country of the third world like Chile, but to everybody. The paradigm was dictated by industrialized nations: Laboratories and Rersearching Centers were created and developed in Universities, Institutes and Radios, financed by the State as well as by privates, with its implications in each case. As an example, the great developmnet of the musical creation by computers in the United States, where informatical companies promoted the use of their products by supporting investigation and creation since decades before, so much that in the USA the "Computer Music" denomination is in practice part of its particular common property.

To think about the 50's, in Chile, in establishing a Laboratory without the approval and support of a University or any other financial fund, was absurd. The first try was the "Experimental Sound Workshop", basically a group of musicians interested on these matters which could precariously set up some equipment in the Catholic University, around May of 1957⁽⁸⁾. This workshop included Juan Amenábar, León Schidlowsky, Gustavo Becerra and Fernando García, among others; special attention deserves the Chilean pioneer José Vicente Asuar, who built the first electronic apparatus of sonorous generation, in 1958 and later, in 1978, a singular computer: COMDASUAR (Computer Musical Digital Analogic Asuar), exclusive for music, able to generate sound profusely, and owner of algorithms of assisted composition, unique in its gender worldwide on that time.

The few things already done and almost developed, were lost over 1959–60. Francisco Kröpfl was sent by the University of Buenos Aires to visit the Chilean lab in 1960. The Argentine found that it was just a good try which didn't last. A pioneer in his country, Kröpfl established in the 60's, with Alberto Ginastera's help and the technical support of Fernando von Reinchenbach, the basis for a laboratory which could use, as an example, the great centers of the first world, and that will quest to become a cultural-artistic space of interaction in Latin-America, thanks to the Institute Torcuato de Tella⁽⁹⁾. Its huge technical development, the research and teaching, the musical creation carried out there during several years, are a strong contrast with the absence in Chile of a similar space. Most part of the electroacoustic job of Chilean musicians is done abroad or at particular spaces.

As things were going, the material tools of electroacoutic creation and research become a sine quanon condition. Holded besides this technical and aesthetical knowledge, on conservatories and in circles un-massive of the national culture (which in the cultural and communicational context of the 60's it was something common), this music is of initiates learning and discipline.

In a small nation like Chile, where the control structures based on a culture of aristocratic and bourgeois privilege, have deep roots in the very birth of a nation (read about it since the colonial institution of the “Encomienda” or Commission which extended its ways through the latifundism), it isn’t strange that a knowledge is treated as a material good, exclusive for just a few ones called to preserve art and culture, making profit of managing the involved socio-economical scaffolding (universities, professorships, etc.)

That’s how the possibility to spread the radio action, by a massification of tools, which aren’t just facilitating the making, but are also changing paradigms, it’s saw by the regents of the musical knowledge as a threat. And the disgusting figure of the “plugger” comes through, which isn’t only the one who domains the electroacoustical devices and pretends (according to his detractors) to take possession of the composer sacred labor, but also is the conjectural Prometheus, which will lead the tools of such noble job, the musical composition, to impure and unqualified hands.

During the 70’s, the production in Chile is limited, though unquestionable the quality of several pieces, like the Bourges Festival winners, “Guararia Repano” (1st place in 1975) by Asuar, and “Ahora” (Now) by Iván Pequeño (2nd place in 1974). It doesn’t change too much during the eighties; what is done it’s doubly sealed in the academical circuits: the structures are maintained, and the militar government obligates or propitiates a caution mixed with an intellectual complexity which when moving away from the massive audience, it secures the absence of art natural products: intellectual development and its derivatives: critical spirit and experimentation leading to libertarian ideas.

It’s interesting to see that while the militar dictatorship holds a relation of control and distrust with art and culture, propitiating official manifestations, it gets an economical system neo-liberal looking towards The United States as a paradigm. The market economy generated two factors: an economical system which little by little would make access to technology possible easily, specially informatics, an open culture to popular music manifestations, which on their turn, they were filling progressively of electroacoustical techniques and even of aesthetical ideas from this music. Recording techniques, synthetizers and sound effects and their musical particularities, refused before by an elitist structure, arrived to the massive audience thanks to rock, popular music as a whole, cinema and television, all product of the growing “American” consumption system. Even certain complexity and particular aspects of the composition, get lost in the growing vortex of popular music, which has from sonorities to structures coming from the electroacoustics, these mass culture products are the way in which a public in expansion is interested by aspects that weren’t counting until now: the tone and its spectromorphological transformations, non usual structures, the sound in itself and not as just a melody, and armony vehicule. In this musical context outside of the “academy”, emerge, influenced by it and motivated by the discovering of the sonorous novelty, manifestations in different levels more or less experimental: from the games of musique concrète of The Beatles and Bob Wilson, going through Kraut Rock of the 70’s, the progressive rock, till experimental pop-rock, techno music, and the current noisy scene. This world has its own codes and values, where sometime it relates with the “high culture” music. Chile doesn’t scape from it and specially since the 90’s generated a growing crowd of musicians of all genres, not necessarily having proper studies on some conservatory, changing this way the paradigms. Ending this decade, to have a personal computer is more common every time, and this fact alterate the whole late order: the computer has the ability to contain in itself, on software format, all the elements and tools form an electroacoustic chain basic of a study: synthesis of all kind, spectral analysis, recording and sampling of sound, advantaged edition and manipulation of sound, control and capting of external devices of signals, of sound as well as of data, assisted composition, etc. Even though the electroacoustical non informatical devices do exist and are still on use, and even the computer doesn’t have everything, it offers an almost complete capacity. This reports several things: institutions (universities and conservatories) are able to equip, with less cost, laboratories and studios, and this proliferation relax the social-economical relations (circles trend more to the opening than to the distrusting). That’s how the Electroacoustical Cabinet for the Art Music (GEMA of the University de Chile) comes forth, founded by Amenábar in 1991, The Center of Music and Technology (CMT nowadays the Arcis Laboratory of Informatical Music of the ARCIS University) in 1996 (inaugurated by the Chilean Society of Copyright, motivated by the 1994’s idea of Gabriel Brncic), more recently the Lab of Music and Technology (LATEM, from the Catholic University, based also in a Brncic project), inaugurated in 2005, and an on-going proyect: the Laboratory Hall of Music and Audio, of the University Diego Portales, moved from 2006 by the academic Claudio Fuentes and the author of this article. Thus, composers nowadays don’t necessarily depend of schoolships and residences, the only way to compose electroacoustical pieces before; now a lot of them have their own costume-made studios with their computers as nucleus, which let them create freely. Since the 2000 till now, our country has seen emerge a huge number of non academic artists, specially young ones, which on a sudden saw in their hands the tools that weren’t before in laboratories deep inside the formal entities. Specialized softwares (such as MAX/MSP, PD or Supercollider programming environments), and concepts such as interactivity, estocastical music, algorithms, fractals, acusmatical and spatiality, not only are developing vertiginously in laboratories, but draining off and leading to young people anxious of expression and having their own baggages and social-cultural environments: rockers, punks, rappers, DJ’s, etc. A mid-class teenager, raised under the influence of rock, the phosphorescence of Japanese animation and science fiction, and in many cases in the middle of the techno hangover, sift in his computer, like a restless kid, maybe with a bit of perversion, the emerged tools of the untouchable limit of the academy. By the above, a lot of them have apocaliptical visions from conservatism, but actually in the influx its coming back: free spirits inside the academical environment under the influence of the unencumbered attitude, or at least not so dogmatical of these manifestations. Circuit bending, sensors, multimedia, are ways adding to the musical or sound creation in all layers. If we add to this explosive cocktail the fact of Internet and Free Culture, with Creative Commons as a struggle

flag, its effects get more intense in all sense. In this type of context, it isn't strange that an association like CECh has been open to musicians coming from pop culture, or the emerging of groups like Electro Workshop, where beside the interacting of all kinds of musicians around the "electro" (acousmatics, techno, etc.), allow the adequate surrounding for the first Chilean experimental piece, composed in a whole by a composer formed in the academy, and by a DJ ("Jetlag" by Federico Schumacher and Daniel Jeffs, aka DJeffs). It's curious, but in a moment some experimental non-academical musicians made their own elites, but the strength of diversity and the uncontrollable torrent of information broke them in some way over and over again. Maybe it was because of the natural panic that produces in many people the great availability of resources which let "anybody" to get into these types of creations, which would put its hegemonies on danger.

Currently, it's an equivocal and complex situation: the musical creation with technology and the sonorous creation with these media is extended in various circles, crossing each other on a ebullition of artists and diverse manifestations. In this context, take our attention several subjects we leave here as open questions to think about.

The proliferation of sonorous-musical creations is welcome by everybody, but from certain perspectives and moments, this liberation which doesn't omit but it expose itself, fills the space and generates censorship by saturation: too much material to hold everything. Which patterns can guide us in an ocean of music and sound? How to choose what it's useful for everyone? Or even more complicated: How can we distinguish aesthetic value over effectism? We don't have immediate answers to that and we do believe that a quick answer could tend to generate dogmas and prejudices. However, there're dogmas which confuse: everything's fair, I have to enjoy everything, etc. Following the idea of Jorge Haro⁽⁵⁰⁾, today is when more music is produced, but at the same time when less music is heard. Another factor added in the inside: the ideas of Cage and the minimalists, with a great interest for the sonorous landscape, have rounded in a lot of works which break the boundaries between art and life, and even appeal to materials in the edge of audition, even escaping from it, or appeal to the corporal experience of air vibrations, all of it pretty interesting and respectable, but why making music or sound with a supposed aesthetic end (if it's presented to an audience under distribution mechanisms that are already planned, it's because it is so) if there isn't any difference between this and the sound existing in life outside from art? We do believe it's true that each individual completes or even generates the piece at listening to it, which Cage uses to say that if we listen to life we turn it music but, is it so? If everything is music, and it exists without musicians, just listening to the wind we're creating it, what for there are musicians, instruments, records, concerts, etc.?

If from the professionalization and the guild of artists emerges vices such as the ones mentioned before (elites, control, closed academicisms, egocentrism, etc.), does it allow us to clear up with this human specialization and its possible positive aspects?

All of this lead to think about a "diffuse aestheticization" of what Gianni Vattimo used to talk, where everything is art. Is it good or bad being things that way? Traditionally, the artistic avanguard fought for breaking the difference between Art and Life, having as one of its principal justifications to break the aristocratic and bourgeois hegemony, but this fusion of all life with art, wouldn't it be discrediting art and its values of analysis, its critics of reality, the cognitive development and generating capacity of structures? Maybe it's convenient, for less than one, that a massive audience isn't interested anymore in analyze and develop ideas and resigned just to repeated forms valued by external aspects, vintilated specially to sensorial distractive experiences, and also they can see novelty only on the used media. This way, it's looks like the ones which wanted to break the avanguard are stronger than ever, controlling art distribution media and securing this domain through a possible disvaluation described before.

Great value, we think, has that a lot of young people can create, thanks to their computers and softwares, art, music or whatever, also proud of their freedom, but it's sad to see how easily themselves fall into the absorbent chain of the technical novelty, the vicious circle of the "update" as a value in itself, where is more valuable how and which tool was used, that the final musical or creative product. Such is the attention payed to the equipment, that there're those who practice a technological fetishism which can even look back to the past. Capitalism is fed by the planned obsolescence which generates the need of the new, starting of the basis that there isn't a definitive tool, which can be true, but even worst, it concentrates the worries in this fact and not in creation itself, in the human spirit which express every artistic work and in the wonderful crucible of sensibility and intellectuality, which can have a musical or sonorous piece and which soon germinates from it and by the audience.

Maybe it's pertinent, in this context, to listen to who was one of the impulsers of music with computer, José Vicente Asuar, when in his demonstration LP of the COMDASUAR, "That's What the Computer Said", in 1979 states:

"Don't forget that computer is just an extension of the human being, who is definitively the one taking decisions and giving orientation and significance to what can be done with these media."

Notes:

- (1) "Autour de la nécessité d'une définition de la musique électroacoustique" article by José Manuel Berenguer in "Actes 1 des travaux de l'Académie Internationale de Musique Électroacoustique /Bourges, 1-3 juin 1995" Ed. Actéon – Mnémosyne – Paris, May, 1996.
- (2) Character as a sound. It's the parameter by which we can differentiate the sound of a trumpet from an oboe, even both can have the same high, intensity and duration.
- (3) The spectral it's an entirety of sinusoidal vibrations of a sound or tone. According to the Fourier analysis, any tone can be decomposed on a finite quantity of sinusoidal waves and the inverse, according to Fourier synthesis, it can be generated a tone through the addition of these vibrations, each one of them denominated partial. The Formant it's a specific partial of a tone which has more extent than the rest, situated on a zone denominated "formants' region" which it's a band of determined frequencies in every tone. The Formant it's one of the tone's determinant. So, the spectromorphological transformations are mutations of sounds realized on this level, since through certain devices it can be added or subtracted partials to a sound or to vary the formant. These transformations can be punctual or progressive in time, and have diverse compositive-aesthetical applications.
- (4) "Auditive strategies, perceptual and analytic in Electroacoustic Música", by Rodrigo F. Cádiz. PDF can be downloaded in www.cech.cl
- (5) Also called algorithmical composition. It's about informatical programs created for the automatic generation of musical structures. These structures can be on traditional notation, which in its case composition must be played subsequently by acoustic instruments, or a team of instructions controlling sonorous generation dispositives, external or from inside the ordainer itself, giving synthetical sonorities or from recorded material. It's automatic, because it's made without human mediation, excepting the choice of the diverse parameters prefixed to the program as boundaries where to move in. A lot of composers create their own programs, such is the case of Gabriel Brncic and José Vicente Asuar (see www.electroacusticaenchile.cl)
- (6) See: <http://www.t-r-o-y-a-n-o.cl/proyectos/elena.htm>
- (7) The dodecaphnical technique which implement the use of a serial of (12) notes to organize the heights on a piece, was the extended, applying serialization to all sonorous parameters (intensity, dynamical, time, tone, etc.) giving birth to Serial Music.
- (8) For a complete history of Electroacoustical Music in Chile, visit: www.electroacusticaenchile.cl, where a PDF can be downloaded with an excellent text of Federico Schumacher.
- (9) En el mismo PDF de Schumacher puede encontrarse una reseña de esta importante experiencia argentina: www.electroacusticaenchile.cl
- (10) "The Listening expanded [sound, technology, art and context]" text by Jorge Haro in Studies in Design and Communication Center Copybooks (Essays) N°20 (2006) University of Palermo, Argentina.

Bibliography

- "Autour de la nécessité d'une définition de la musique électroacoustique" article by José Manuel Berenguer in "Actes 1 des travaux de l'Académie Internationale de Musique Électroacoustique /Bourges, 1-3 juin 1995" Ed. Actéon – Mnémosyne – Paris, may, 1996.
- "The Sound", Michel Chion, Ed. Paidós, 1999.
- "Electroacoustical Music in Chile, 50 years", Federico Schumacher, project financed by Fondart, 2005. www.electroacusticaenchile.cl
- "Loops, a history of the Electroacoustical Music", Various authors, editorial Reservoir Books, 2002.
- "Electronical music and music by ordainer", Martín Supper, Alianza Editorial, 2004
- "Electroacoustical Music, History and Aesthetics", Various authors, Flo Menezes (texts and compilation), Editorial of Sao Paulo University, 1996.

(without risk)

REMIX OF SPOKEN OR WRITTEN TEXT, TO THE CHEERS OF CHILE TROYANO

Fernando Llanos

Fragment of the conference for the XIII Congress of Communication Sciences “Mass Communication, Destinies and Commitments”, into the section titled: “Internet and New Ways to Communicate”, Americas University, Puebla, Mexico, February 8th, 2001.

About Art:

From my point of view, the situation in contemporary art has three flows quite strong; I couldn't affirm they're the only ones, but they're what I feel in my surrounding and therefore I suffer, for better or worse. The first one, is that which turns to be an absurd hermetism: it's made reference, about the reference, which was referring to what we never knew they were referring about. The second, are those which have an expressive and too individual character, where if you don't know “the anecdote”, technical or personal, are hard to access, and as a consequence, to value or enjoy. And the third and last one, is where the artistic gets melt and confused with the notion of what is “funny”; since the pieces can be interactive, or the artistic halo has been evaporated, art is justified by, at least among my congenics, under the entertainment flag, and therefore on the level of a constructive dynamic or just as a thematic. Sure there're people, works, things that overpass these three flows, but I don't care about them in this text; to those I just admire, consume and try to assimilate them.

To recall concrete examples of the late three flows, I will name some pieces, the first case, one of the exhibition called “La Au-de la Spectac”, which is nowadays in the Pompidou Centre, en Paris, France. A video of Mike Kelly and Paul McCarthy; “Fresh Acconci”, 1995. In such video the artists mentioned before remake, with the help of “b” films actors a serial of performances, done years ago by Vitto Acconci. Even for ourselves, which consider us interested in videoart, it results tasteless and boring to see something which quotes things never seen. By itself it's hard to know these type of materials, and when they can be seen, they do them thinking in the people which have seen them all. Personally, I think that's not the way it should be, the lack of audience in the museum halls confirm it. It's a little bit like the “Remake” video, of Daniel Guzmán and Felipe Ortega, Mexican artists which recently got to sell this same video to the Pompidou Centre, in Paris, France, and in which they are dedicated to remake performances of well known artists such as Bruce Nauman and his “Fountain”, among others. This same video was currently presented in the World Trade Center during a film and video Festival, and was terribly booted. The situation: mostly, all of the people don't have that information, and even better, they wouldn't have too. The conclusion: healthy hours of extreme weariness, or too idle elucubrations to get to land in something concrete. The epilogue: these kind of pieces enclose certain type of contexts, certain type of audiences, or lack of the same (museums and galleries).

The second case, the anecdotal personal-technical, I'd exemplify it with what happens in Net-art, where in several cases, if you don't know the technical anecdote of what you're watching on the screen, about how complex it's to program in ASCII code, to be randomly shot on a java script, and finally you can't see a thing on your monitor because you don't even have Word installed. You can be very far away from value it as art, and even worse: misunderstand this thing about net art, the way it was misunderstood as insipid and silly the calligraphy that got out of the academicism, or Johnny Rotten's punk toward the traditional or classical chords. But on the other side, at this point we must be honest and confess: which one present here is able to access nowadays to a piece without the famous technical chip? I mean, it is well known that certain culture is needed to understand, and a better preparation, larger easiness to decodify, but the problem in this area is all the bullshit that is hidden behind the anecdote, better known in popular sectors as the “choro” (“cool”).

The third case, the funny thing and the entertainment as a flag: here we could quote the Miguel Calderón and the La Panadería school mischieves, which barely often present excelent stuff, though unfortunately I think, in an unconscious way. Mostly of this people work with occurrences, under the theoretical fundaments of the “how cool”, “super cool” and “groovy”.

To end with a favorable profit in this point, I'd better tell a concrete case that currently arrived me by e-mail, which is more interesting and less adolescent:

The XX version of ARCO, the most important contemporary art fair in Spain, and the Estremenian and Ibero-American

Museum of Contemporary Art (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo MEIAC), the first museum to start a collection of electronic art (net-art and multimedial works), presented in ARCO 2001 “Des-Juego / De-Game”, an exhibition of electronic games deconstructive pieces. According to them, the youngest generation of avanguardia artists isn't a MTV generation, of video or television anymore, but in a wider extension, a Playstation generation, whose relation with the informatical world has experimented a huge acceleration since the moment when Internet started to spread over the world. It's worth to name here Fran Ilich, from Tijuana, which will be presented in such space, with a piece about the problem that have the northern frontier of the country.

I'd like to make clear that I'm not against the electronic art, nor the net-art, neither the sense of humor, or the use of the technical chips. I don't want to satanize any of these options, but I think it's worth to know that they're strong, they're working, and how do they influence in production, but most important; to question its reach and its incidence toward the people, public, spectators or whatever we name it.

Because the art nowadays, who cares about it? On a class of 49 students of communication science, between 19 and 22 years old, in the Technological of Monterrey, I asked if anybody knew something about videoart or electronic art, and nobody raised his/her hand. Symptomatic, isn't it? If that's a payed school, where young men and women like those can afford to travel around the world, have time and leisure enough to go to contemporary art museums: how could it be in mostly of the country?

Rightly in Monterrey, we have reached to such levels in which the closing of museums are in order to open go-karts tracks.

I know that culture has never left money, at least in this country, apart from asking cover to the pyramids entrance, but extremes like those don't augur any reflexive future, maybe in the famous Sartori's Homo videns profit?...maybe.

Fragment of the text “Art in Video: Before, Now and Then...Here”, published in the suplement of Universal's “The Magazine”, December 6th, 2004.

The 70's

Videoart in México, up to where it could've been studied, emerges with Pola Weiss, dancer and TV-maker. On a solitude environment and misunderstanding of the medium, presented her video “Cosmic Flower” (“Flor Cómica”) in 1977, in the Carrillo Gil Museum. During the seventies, we only knew about two other Mexicans working on video: Ulises Carrión, who emigrated to Amsterdam, and Andrea di Castro, with experiments in video-installations, which presented in 1979 in the Lake House (La Casa del Lago).

The 80's

New flows emerged: from formal to social, and the first tries in diffusion. Artists such as Sarah Minter, Gregorio Rocha, Rafael Korkidi, Ángel Cosmos and Eduardo Vélez, do and undo on this decade. They initiated showings and festivals, and video got incorporated in study plans. What it's important in this generation, is that they open a breach and till now, they're still making video academic projects, of managing or artistic ones.

The 90's

The first video biennale appears in the nineties. Followed by other two versions, it derivates the Video and Electronic Arts Festival, “Vidarte”. The video gets legitimated in the cultural scene: the FONCA started to support video projects since 1992 until now, and that same year, the Rockefeller Foundation and MacArthur open for the first time in Mexico the audiovisual media fellowships. The consolidation of video schools and workshops in the country (5), the festivals and international exchanges make the number of people working on video grow radically. Names like Ximena Cuevas, Juan José Díaz Infante, Héctor Pacheco, Sergio Hernández, Manolo Arriola, Alfredo Salomón and Alejandro Valle, among others.

From the 2000 till now:

The video got spread: visual artists in the quest of the time fact, DJ's and VJ's and their live acts, filmmakers with no money for film cans, Zapatists using it like a proclamation arm, Ahumada and his video-scandals, etc.

The video in the digital universe makes frontiers disappear. Internet like a show case and laboratory, new spaces and narratives: Fran Ilich, Alfredo Salomón, Laura Carmona, Hectór Falcón, and me experimented on that line. Fresh blood in charaters such as Txema Novelo, Fabiola Torres, Donovan Soriano, Mauricio Alejo, etc.; make us think that this has just started to take form.

1.- What do you think about the videoart in Mexico? How would you qualify it?

The use of the video as a format for an artistic discourse is more used every time, by the visual producers of the country, and also is more accepted by the artistic legitimation systems. It is nothing new, on contrary, it might look trendy, going to museums or galleries and find video art pieces. After all, a few decades have passed since it was started to be used, and not in vain a lot of people have dedicated years to educative projects, of diffusion-promotion, and in counted cases in this country, of researching. All of this have made the national production very rich in matter of positions, techniques, intentions, etc. Now then, first it'd be essential to mention that we can't talk about just one "videoart" in Mexico. It isn't the same situation happening on the South of the country than in the North. Even more; in the same city, into the same academical space, there're many ways to understand and use the medium, without having to classify it in just one type.

I think that there is a lot of valuable people who are doing pro-positive and interesting things on video, but in many times what we need are channels, so we can have repercussion in other spaces (other spheres); we need to be more informed about what has been done, and what it has been doing in other places, in order to fall better into certain circles and/or could be more participative on dialogues and discussions generated around this medium on different latitudes. But these channels, unfortunately, we won't have them, till we don't give solution to some local and internal problems, like the lack of an historical review (to stop caring about foreign referents), the lack of an inclusion of the production from the interior part of the Republic (to draw us away from the myopic centralism), the lack of exhibition spaces and materials (a mediatheca), the lack of national festivals with international projection, etc.

This makes me think that the national video art production could be qualified as: very rich, potentially very exploitable and exportable, but for the moment a little bit disorganized and barely interconnected.

2.- Which are the principal problems that videoartists in México are confronting?

The same as any other artist in this country does: lack of spaces, scarcity of a critical and participative public, insufficient supporting to research projects, production and diffusion, poor professionalization by some people from the guild and of organization by those ones already professionalized, etc. But most of all, peculiarities, such as the absence of an according market in the country. There isn't any gallerist who would like to bet on videoart. There're some isolated cases of galleries selling one or two videos per year, or cases of artists trying to make their own distribution staff, but unfortunately all the generated production doesn't have a decent departure in where the artists gain some economical benefit. In this country is almost impossible that artists working on video can live just from their work. Even more, is not just that there isn't a market; neither exist a circuit used to pay the artists by showing their video job. This rebounds in the quantity of time the authors can dedicate to their projects, and therefore, in how far they can take their proposals.

Like many other disciplines in this country, the videoart in Mexico has survived and grown thanks to the addition of efforts and some good supports (and even though the bad supports with good intentions). To show an example: the best and biggest festival we had on a National level: *Vid@rte*, Dolores Creel was in charge to dismantle it (www.fllanos.com/vidarte), and the aggravation of this kind of situations, generates that people involved in all this, have to pay for it, and not the people just passing by a sexennial or so. But well, to stop complaining, as the "father of videoart" already said once: "A lot of people have now magnetoscopes and even video cameras and, however, there aren't works of our authority in any videoclub. We are still proscribed. Sad is that the video culture is it, too. We have done our part, but we haven't gathered any fruit". Nam June Paik.

3.- According to your experience, which do you think must be the trajectory of videoart in general and in the country?

To start, finish with the "video-art" label. We must recall again how limiting can sometimes be the use of that word. I think that in the better of cases, we should talk about "art in video". To understand video as a medium, a format, with which it can be done art or not. Nobody calls "photo-art" to the photographs showed on the galleries; nobody says 'I want to make "painting-art"...sounds strange, for not to say: absurd, isn't it? Sometimes those labels are useful just to explain our granny which is our profession. The visual artists are the only ones using the video format: designers, DJ's and VJ's, filmmakers who can't afford a film can, countrymen at the south of the country (the video as a proclamation tool have taken years in the making, but just recently, with the video-scandals of Bejarano, Ahumada, etc., they're having attention), etc. The fact that mostly all the video it's been captured and edited on digital, has made a mixture with other formats, languages and even disciplines: the digital universe has revolutionated all areas. Now we talk about media, about data, about moving images, etc. Terms which, from my point of view, are more inclusive.

In the way we can understand and profit the richness of this visual and sonorous memory on the magnetic tape or digital formats, without having to classify it into the "artistic", the "experimental" or the "weird", we will enjoy more of the proposals generated today with and from the video. It has advanced in the country thanks to spaces like the Esmeralda Video Workshop, the Multimedia Center, X'Teresa, Alameda Laboratory Art, and the Tamayo Museum in the F.D.; Pochote in Oaxaca; The Festival of Video, Cinema and Society in th South, The Autonomous University in Guadalajara, etc.

Everyone of these have been important points in generating and diffusing video proposals, but I think we need to generate interconnections between these nodes and generate or detect new spaces inside the country.

It's worth to mention people like Alfredo Salomón, Priamo Lozada, Sarah Minter, Ximena Cuevas, Reyes Palma, Díaz Infante, which have been also the key to generate projects and initiatives related to video.

4.- About the new technologies, which ones prevail today?, which new technologies are being incorporated to videoart, and what for?

If we'd talk about "technological trendies", we'd talk about the use of infrared cameras, wireless devices, frecuencies scanners, robotics, increased reality, real time broadcasts with an interactive capacity to answer, manipulation and mixture of live images, authors programs where him/her self could design from the interphase to the user relations with contents, etc., etc. But even when I personally like toys, I prefer to focus on the repercussions that this technology could have inside the narrative capacities or the sense construction. Even more if we are conscious that we can't get into the race and see who have the most powerful machines and the most novelty programs, since we aren't a country which develops nor exports high technology. Our approach as as periphery hardware and software importer, has to be more critical. To celebrate less that any gadget comes out to market, and knowing how to use what we have at hand: call it high-tech or low-tech, profit to the contents: to have something to say.

5.- And about contents, which subjects prevail in the current Mexican videoart?

Speaking about the F.D.(Mexico City), the production denotes that definitively we aren't a country with marked social contents or a very defined political position; most of the times it weighs us significantly the influence of the Northern neighbor, and in a lot of cases the "ocurrence" school has marked the pattern. The Esmeralda has a more conceptual profile, is in my point of view, the best space to approach to the video-art production: the effort that Sarah Minter put on this space has brought a lot of benefits. Now that in the rest of the country are happening a lot of things: In the Ssouth, we can find the use of video for documentaries showing the militar abuse over countrymen; in the North, a lot of people use this format to put visual contents to electronic music parties; in cities like Guadalajara, they love animation or fiction; Morelia has just given birth to the Alternative Festival and Puebla pretends to do on September a review to the self-management projects given by the Republic.

Sometimes the most interesting thing it's outside the scene.

Fragment of the text "The Video in México", realized in 2000, and never published.

The creative process is of vital importance to understand it as a whole, in constant growth, with bounds going from sympathy to affinity, from affinity to interest, from interest to obsession, and from obsession to a nonsense (all to figure out at the end that it never left to be the same); in the same way that the ideas maturity, to know how were worked those interests and visualize the options selected from a fan of possible paths, says a lot more about the creator, his/her system and strategies, and help us to reach the final result, in this case, a video.

Why I decided to make it on video, has to do with the conviction that it's a contemporary medium, with more penetration and reach than any other artistic medium, besides it allows to work with resources (of primal interest to me) such as audio, and the the proximity to television as a mediator entity between the proposal and the spectator. I'm convinced that videoart it's a closer medium, as for a creative process, to the visual arts than to cinema, since it is one self who takes decisions without having to sell the idea to other forty people more, without syndicates, nor great investments committing the contents of the piece. Now that seriously, it's more related with the moving image of celluloid than with canvas stretchers. Herbert Zettl, in his book "Video Basic" illustrates, with the painter example, the difference of the creative process between painting a picture and producing a video. Here, apart from denoting his ignorance toward the complexity of the artistic system of creation and diffusion of the piece, limits the video in his notion of "big production", ignoring the possibility, more accessible each time, to count with personal works thanks to the development of technology, and in where, professionalism and quality of the production don't go hand to hand with the quantity of people that are behind the cameras, but with the understanding of the medium and the resources that it brings us; just to mention some successful contemporary examples, such as "The Blair Witch Project", and Lars Von Trier's "The Idiots".

A lot of individualism inside postmodernism has been said: according to Gilles Lipovetsky, "we live a second individualist revolution" (the first one was limited and now it is total), we're living the "slipping age" from the hand of a technological development boom; we enjoy the obsession of information and we're all happy to say something: the media democracy has left us, less things to say.

PARTICULAR SIGNS

Andrés Burbano

This text operates as a welcome to the Troyano collective, in its project to facilitate a more dynamic net able to vinctuate art and technology in Latin-America, and also as an inflection point, like someone taking some polaroids of his /her surrounding to explain and dis-explain what's happening in our country about certain artistic practices and technologies. The reflections and facts related here are part of a chain of previous texts, such as "home site home" or the introduction of the book "hipercubo/ok/".

Dynamic Academy

In spite of the inconvenience that even through the pass of time keeps raising in some art media, in Bogota it's happening, from a decade ago, a particular phenomena with electronic arts and its relative practices. More traditional schools of arts, as well as art faculties inside the Universities, have created courses and regular programs related with differentes manifestations of electronic arts, since 1992, at least.

That means that nowadays in Bogota, the University of Los Andes, the National University and the Javeriana University, to mention some, have programs constituted of physical interaction classes, experimental web projects, video art, non lineal narrative, and history of interactive media, among others. The same thing, as far as I understand, these universities have equiped specialized workshops to develop the mentioned courses, and have been creating options blocks inside the academic programs where it's possible to choose an artist degree vinctuated to some branch of the electronic arts.

There is no doubt that this condition has marked an important part of the developing of electronic arts history in Colombia, and in particular in the city of Bogota. Thus, academic spaces of reflection and movement have been created due to these types of artistic, critical and experimental manifestations.

The biggest challenges coming now to the academies, thanks to the significant interest by the public around these study fields, is the conformation of propositive, and contextualized spaces with the local realities. It is important also to generate processes in which students and teachers could be able to question technologies, at the same time generating a more solid knowledgment about the very nature of technologies, in its more pragmatial and conceptual aspects.

A showing of the determinant role that universities are playing in the electronic art exhibitions, is the participation of different academies in some of the most acknowledged events of the local electronic art, which are Artrónica and the Digital Art Salon. Outside Bogota, the best sample of this condition is the Internacional Image Festival in Manizales, organized and promoted by the University of Caldas, such festival is the event with more continuity of the ones developed in the country at this moment.

Alternatives and Self-management

Nevertheless, the remarkable participation of the academy, and the impulses that have generated the fact that diverse universities are currently having specialization programs and masters in new media and digital media is clear, everywhere, that it isn't enough an academical developing to generate a significant movement about the creative and critical practices involved to media and technologies. The big risk of art universities and academies, being the ones operating as the motor of these processes, is that the process turns into an institutionalized space and definitively ankylosed about what's happening outside, in the street, in the more open and self-managed spaces.

Some of the alternative spaces which are worth to be named come from the musical field, maybe the most interesting of them, due to its continuity, persistence, attitude and growth, should be the musical festival called Bogotrax, realized by the MicroChibcha collective. This festival is one of the most significant events of the electronic music in the city, and unlike spaces like Rock to the Park (Rock al Parque), it's completely self-managed. What is more considerable about this festival is that, in spite starting like an event around the electronic music in its most radical manifestations, little by little has been incorporating multimedia workshops, of video in real time, and the using of software to process sound and visual systems.

What is distinctive about Bogotrax is that, as a cultural space it's extensive and inclusive, and covers several locations of the city having a strong impact in the specific locations, making concerts and musical workshops, and programs of sound and video treatment on real time, for example.

Another alternative space worth to be mentioned, is the AltRed collective, leader in the wireless net constitution, open initially in the city of Medellín, and now in Bogotá. What is attractive about this project is that the impact is able to be seen; the free nets start to dynamize another type of discourses and ways to understand society and its relation with communication.

AltRed has a web site where is possible to find technical information to ensamble wireless nets, to hack routers and to discuss about the pertinence of these technological systems into the context of a wider and including urban ecology. AltRed is the proof that colaborative works based in free software politics have a lot to offer to the local cities, in order to re-think and re-build them, this time, not from the bricks and the concrete anymore, but from the bits and the digital information use, with criterion.

GNU and SL

The attention over the free software and what its utilization can implicate into an environments such as the Colombian one, or the Latin-American one, has been transforming the works orientations of different groups involved with the electronic creation. There're real pioneers, like the case in Colombia of the musician and composer Juan Reyes, who since long time ago has been developing a world wide project called Planet Carma, a web site and a remarkable data base about the use of the free software to work with sound and composition.

The impact and attention over free software in Colombia, started a long time ago with the creation of foundations such as "Co-libri", and it's been turning stronger thanks to events like the visit of Richard Stallman to Colombia a few years ago. Thus, in several spaces started to recall this idea, and more extensive groups of users found out that packages of free software were well-known in Colombia, and that was the beginning of several processes of self-knowledge between artists, musicians and system engineers, activists, etc. This very day, web projects on a collaborative level, such as www.el-directorio.org linked to the distribution, documentation and develop of free software, count with several thousands of pages of contents.

On the other hand, the participation of people such as Hernando Barragán in projects like processing, have dynamized strongly the utilization of these types of platforms on a local level, Barragán has deepened in the creation and distribution of Wiring, an alternative to the micro controllers like the Basic stamp. Wiring was the first in a serial of projects which intended to carry the processing proposal and language to the tangible computer generation and interactive installations, Arduino - free hardware - shares a good part of the language and API for Wiring programming.

The strong interest that has originated since at least a decade ago the subject of the software and hardware licensed under GNU, has been translated in a significant impact into our context, being from the users side or from the developers side of such technologies.

Critics and creation (and vice versa)

If there is any characteristic which is worth to recall and in some way, to convoke at the time to state a possible conductor string between the ones who wrote the history of video art and sonorous art in Colombia, during the seventies and the nineties, are the critical and creative aspects which have marked or characterized some of the most acknowledged art pieces in Colombia, such as the video installation works of José Alejandro Restrepo, or the videos of Gilles Charalambos.

On the other side, the subject of the creative use of technologies has been manifested in projects on different levels in Colombia; we never had like in Venezuela or Brazil a strong tradition for kinetic sculpture, in which to start tracing certain type of processes like immersible installations. However, to 1982 Gilles Charalambos and the engineer Edgar Acevedo did the first video made by computer in Colombia, using a Sinclair computer and getting a videoseñal through RCA cables.

The critical sense of Restrepo and the relation of re-invention an appropriation need to be convoked, studied and re-interpreted through new works in Colombia, going from the communitarian projects to the interactive installations, from the software art works to the web experiences.

At last, and through another channel, a constant string of discussion and exchange in Colombia has been the creation of art critics communities which use the web as a communication support, this goes from initiatives such as sand column (columna de arena), created in the '90s by José Ignacio Roca, or the Public Sphere (Esfera Pública) project coordinated by Jaime Iregui. The constant use of this space and the non-stopping flow since about 10 years ago, have made the Iregui project one of the most significant in Latin-America dealing with web use and the critique of and about art, Iregui has been invited to participate with such project in the Documenta to be done this year 2007, in Kassel.

Some projects and people -in alphabetical order-

Alex Jaimes - ACM Multimedia

Jaimes is engineer in the University of Los Andes, from a time till now he's been interested in creative projects; he started exploring media such as digital photography and video. Nowadays is the director os a worldwide acknowledged multimedia festival,

this time the festival is centered in the Pacific axis, is the ACM Multimedia festival. Currently, Jaimes is working as developer and teacher in Tokio.

<http://www.ee.columbia.edu/~ajaimes/>

<http://www.mmdb.ece.ucsb.edu/acm6/>

AltRED – Free Nets

It's a collective for the development of free wireless nets in Colombia, they're radicated in Medellín and have been pioneers in these types of projects in our country. Currently, they're working on new projects dealing with the articulation of social and technological nets, and the solidarity economy.

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

Hernando Barragán

Is engineer of the University of Los Andes and the motor of the Wiring project. Barragán is particularly interested in the applications of electronics in interactive design and the implementation of design projects articulated with elements coming from the electronics and also art, in searching for a re-definition of design itself. Barragán has been one of the programmers of "processing".

<http://people.interaction-ivrea.it/h.barragan/>

<http://processing.org>

Bogotrax – Free Parties

Bogotrax is wellknown in the city as one of the most solid alternative spaces working for a more dynamical cultural scene in Bogotá, Bogotrax started being a net of free parties and nowadays has turned into an urban laboratory in which are developed several events and workshops dealing also with electronic arts.

<http://bogotrax.free.fr/>

Alejandro Duque

Duque has been working since the '90s in experimental projects using media, currently radicated in Switzerland, but has a strong presence in Colombia through his participation in projects such as Medellín Wireless and Altred. He works with free software and is very interested in the relation between art and activism.

<http://www.cpclibre.org/blog/index.php/author/kdag/>

Public Sphere (Esfera Pública)

Is a discussion space about the art scene in Bogotá, in Colombia and the region; Public Sphere is a space managed by Jaime Iregui, artist who has been interested from a long time ago in the importance and implementation of independent spaces. This year will be one of the invited projects to the Documenta in Kassel.

<http://www.esferapublica.org/>

International Image Festival – Manizales

The International Image Festival is the most important festival about arts and technologies developed in Colombia. This dynamic encounter, organized by Felipe Cesar Londoño – design professor of the University of Caldas–, is counting already with various editions through the years, and has been the vehicle to invite people around the world to generate workshops and events working as an authentic meeting space.

<http://www.festivaldelaimagen.com/home.php>

History of the Video Art in Colombia

This is a page developed by Gilles Charalambos –professor of the Film and Television School of the National University of Colombia– about the history of Video Art and other creative expressions using video in Colombia. The point of view is retrospective and is focused in the problem as an historical phenomena.

<http://www.bitio.net/vac/>

Iliana Hernández – Aesthetical Theorist

Iliana Hernández –director of the Aesthetics Department of the Javeriana University – works as a theorist of the new media, has published several books about the relation between art and technologies, and she's particularly sensible to the intersection of this subject in Latin-America, her texts have been read and commented widely. Formerly an architect, it has made her to pay particular attention to phenomena related with the space notion.

http://www.javeriana.edu.co/estetica/hoja_iliana.htm

Daniel Prieto – Blog

He's a young musician who works in the field of electroacoustic composition and the developing of interactive installations, Daniel is involved with projects of personal creation and also as a developer, he gives technical support for projects and initiatives of other artists.

<http://dopu.blogspot.com/>

Patricia Niño – Projects in Plymouth University

Patricia Niño is an artist who works in the crossing between the digital and the physical, she's highly interested in applied robotics subjects to art projects, on the other hand she develops web projects. In each case, she emphasizes the balance between the critical elements and the technological development. Currently, she's in England developing projects in the Plymouth University a program directed by Roy Ascott.

<http://www.martha-patricia.net/flashblog.html>

Santiago Ortiz

The mathematical formation of Santiago Ortiz gives him a space of interaction with people coming from other fields in arts and sciences, interested in the projects developing passing through an algorithmic modeling level. Ortiz has chosen a trajectory of multicultural life, residing among Latin- America, Africa and Europe.

Juan Reyes – Planet Carma

Reyes is musician, engineer and composer, and nowadays is the motor of several projects and independent initiatives in Bogota, about composition, arts, free software and sound such as the Artelab and Expyezp. Reyes is well-known by his researching jobs in the Stanford University where he made a doctorship, unforgettable by his participation in the Planet Carma, at Home project.

<http://ccrma.stanford.edu/planetccrma/software/>

Carlos Rocha – Asimo

Rocha studied Mechanical Engineering in the University of Los Andes, as well as he took an option in the Arts Department. He has worked in the Future Lab of Ars Electrónica in Linz, Austria, finished his MIT Media Lab Master, and right now he's one of the Asimo developers, the humanoide built by Honda, which is possibly the most advanced humanoide robot in the world, technically.

http://maedalum.media.mit.edu/?page_id=28

Radio Chigüiro

Esteban García is a Colombian artist radicated in Illinois, very interested in the experimental and independent projects developing using media like Internet or Radio. Radio Chigüiro has been one of the most important experiments hre had made using and mixing those two media.

<http://radiochiguiro.unocerodos.org/>

Radio Ghosts

Is a collective project focused on transmission processes of audio and video through the net. Its members have different backgrounds which make their colaboration so rich in thematical and contents level. Radio Ghosts has made more dynamic the Sur Radio initiative which interconnect several musicians on a Latin-American level.

<http://rrff.blogspot.com/>

Tania Ruiz – Video and Interaction

Tania Ruiz is radicated for more than a decade in Europe, she made her doctorship with Anne Marie Duget in Paris and is very interested in the algorithmic and interaction processes related with video. Ruiz has developed projects in several countries of Europe and Latin-America, and her conferences usually receive interesting comments dynamizing important reflection processes.

<http://es.photography-now.com/artists/k21691.html>

SLOW – Zea, Martínez, Burbano –

SLOW is the acronym of "Software Libre para OSX y Windows" (Free Software for OSX and Windows), SLOW is a project of distribution and re-distribution of free software packages oriented in particular to work with visual, sonorous and interactive elements. This distribution has been evolutioning from some time and works as a mobile laboratory. SLOW is the apology to develop different projects involving art, technology and community. Gabriel Zea, as well as Camilo Martínez and Andrés Burbano are teachers in different universities of Bogotá.

<http://slow.tk/>

Nelson Vergara

Vergara has worked as an artist and media art professor during some years in Berlin, he came back about a year ago to Colombia, where he's now professor in the School of Arts in the National University. Since his comeback, he has been very active organizing experimental laboratories in the National University and was the winner in the Digital Art Salon.

<http://www.fotografiacolombiana.com/article.php?sid=381>

WAN – World Anthropologies Network

The World Anthropologies Network project, WAN, is an anthropologists net interconnected around the world for the develo-

ping of an alternative anthropological knowledge net which isn't necessary or exclusively of the traditional hegemony anthropological centers. People from the intellectual quality of Eduardo Restrepo and Arturo Escobar (one of the first anthropologists who wrote about the cyberspace -in 1994-) are some of the participants in such net.

<http://www.ram-wan.net>

Wiring - Hardware

Wiring is an input-output board developed in complete by Hernando Barraçán, and which has as a purpose to implement projects electronic prototyped applied to design, arts, and to tangible media and to the -so-called- physical computation.

<http://wiring.org.co/>

INTERACTIVE LIVING-SPACES: 12 PRELIMINARY NOTES

Marcelo Tramontano

"The meaning of the objects depends on the quality of the subjective experience that they produce. The subjective experience develops on the consciousness and consists in cognition, emotion, and feelings in such a way of producing transformations at the knowledge state".

[Csikszentmihalyi, 1997]

1

Time. At the contemporaneous age, Architecture and Design have been confronted by the necessity of reformulating their classical categories. Traditionally structured towards the intention of conceiving spaces for daily life, those disciplines have to consider nowadays some dynamical processes before ignored by them. Time, which is usually seen as linked to the materiality of both buildings and objects, gets relevance by becoming the thread which the mediated processes of information transmission have been woven with.

2

Hybridization. Architectural space moves away from the definitions that use to condemn it to the limitations of physical sphere, since its concrete nature is densified by composing with virtual instances. This endows it with a hybrid character and gets it closer to the very notion of communication medium, which is ruled by particular and recent dynamics that constitute the present raw material for Architecture and Design.

3

Habitation. The habitation, as the theme pour excellence of architectural reflection, becomes the object of combinatory readings that try to relate it to different disciplinary fields. As this place is basically composed by processes, the building is no longer the main product of its study. If the building no longer contains and qualifies all the actions for living, the architectural and the design focus moves away towards the interaction between users and space.

4

Interaction. It is close the relation between the concrete spaces where daily life and the several communication processes that support it occurs: the living process depends on and is only defined if both instances are considered. Interaction processes complete the living dynamics from different perspectives, by digital media or not, putting in relation people, objects, buildings, communities and urban fragments.

5

Diversity. The result of this effort is an extended vision on the theme, understanding the process of living as the territory where multiple aspects of the urban inhabitant daily life happen. Also it is where actions and spatialities are combined and interact, and communication processes of different natures are accomplished. Such an understanding reveals a large diversity of possible configurations of the places and processes of living, adding to it an undoubtedly plural character.

6

Scales. Five scales can be selected for the comprehension of hybrid spatialities concerning processes of living: the virtual scale of environments only existing within digital media, the scale of the extended body with computerized devices, the scale of everyday use objects and pieces furniture with integrated media, the scale of a building treated as an electronic interface, and the urban scale related to informatization of urban fragments.

7

Virtual. Uniquely digital worlds are, however, a part of hybrid spatialities because they can only exist by the physical presence of a human user. More and more people have had increased aspects of their daily life at those communication places, web-based specially.

8

Body. By exploring computer mediated relationships between the human body and the space that houses it, one dives in the universe of both ubiquitous and wearable computing. Mobility and flexibility are important concepts to the architecture and design as well from the beginning of the mechanization of daily life, in the 18th century. They are associated to the idea of an autonomous human being, and of better equipping the individual than his space.

9

Object. Western intra-families communication processes seem to present some standards of reception of external information, and also of its understanding and processing by the household members, of its storage or discarding, besides the production of new information. Normally those actions are each supported by objects and pieces furniture of the domestic universe. Inserting media on them allows us to foresee living interiors with today completely unknown pieces. Their conception is guided less by technical possibilities of digital systems than by their capacity of making denser daily acts.

10

Building. Beyond residential automation systems, the informatization of architectural space makes it able to constitute a communication interface. The house as an electronic interface, as a communication medium acting as an extension of the house's user, collaborates in the construction of individual senses of living.

11

Urban. Including entire communities in mediated communication processes can help them to get organized in order to resolve problems in common. Also they can discover new levels of sociability maybe hidden in the physical world. Between the electronic agora and the urban art media work, collaborative interfaces propose nuances and levels of complexity to the city concreteness.

12

Experience. Interactive living means territories where various parts of daily life occur. Designing them presupposes first of all to consider them communication systems in different levels: user-user, user-system, user-space, system-space,... If the space experience provided by Architecture and Design and enriched by new media is able to transform either the user or his context, as Pine e Gilmore expect, then it is correct to design it. As a recognizable process with both a beginning and an end, or as a series of interconnected events, it can produce a final impression of satisfaction or in-satisfaction as suggested by John Dewey. The space experience can therefore compose new narratives.

Nomads.usp, summer of 2007

GESTURAL CONTROL OF AUDIOVISUAL SYSTEMS

Mirko Petrovich

On current time, we are used to interact with computers through human interfaces devices (HID) like a keyboard or a mouse, which can be satisfactory to write a text or browse the Internet. In the case of controlling an audiovisual system, like an electronic music instrument, this kind of interface doesn't allow us to explore its full potential. The use of new gestural control devices open new possibilities to achieve a better expressiveness of the execution.

Background

One of the first electronic musical instruments, was invented in 1919 by Leon Theremin. His invention, the Theremin, besides producing sound by electronic means didn't need physical contact with the instrument to perform it. The movement of each hand in the air and the distance with two radio antennas controlled the frequency and amplitude of a simple oscillator. The sonorous results were very subtle and varied because the sound reflected the expressiveness of human movement.

In the decade of the 60's, several composers rediscovered the use of movement to create electronic music. It is the case of *Variations V* (1965), a collaborative work featuring music by John Cage, choreography by Merce Cunningham, and a system designed by Gordon Mumma and David Tudor, where the music was produced by the movement of the dancers according to the distance of different sensors placed on stage.

Alvin Lucier used physiological signals in his work *Music for a Solo Performer* (1965), capturing and amplifying brain waves of the performer through electrodes, which captures cerebral waves of the interpreter and then, after being amplified and processed, where sent to numerous speakers making vibrate several percussion instruments. In 1985, Michel Waisvisz created a device called *The Hands*, consisting in a pair of gloves which translated finger position, hand proximity and wrist motion into information that was sent to a computer. The Canadian artist David Rokeby designed a system capable of generate music from the analysis of an image taken from a video-camera (motion tracking) called *Very Nervous System* (1986-90).

Gestural Control

Gestural control can be seen as a highly specialized branch of human computer interaction (HCI), involving the simultaneous control of multiple parameters, and it can be divided in four parts. The first part, consists in the definition of a gesture, analyzing the properties of actions produced by a subject. The second part, defines the gesture acquisition and the input device design. According to the kind of analyzed gesture, it must be used a system that captures its characteristics for a later use. The third part called mapping happens once gesture variables had been captured, and consists in relating data with the control of one or various parameters of the system algorithms. The last, corresponds to the design of the algorithms which generates images and sound.

Gesture and Feedback

On defining the kind of gesture it is necessary to differentiate gestural functions during their execution and its physical analysis properties; this will determinate the strategy of their acquisition. Another important factor is the feedback available to the performer. There is a primary feedback that is related to visual, auditory and tactile stimuli, and a secondary feedback produced by the system in response to a certain user action (sound produced by an instrument).

Gestural Acquisition

Once the gesture characteristics have been defined, it is possible to capture it through three different methods: direct acquisition, indirect acquisition and physiological signal acquisition. Direct acquisition is based in the use of sensors monitoring physical features of the gesture such as pressure, acceleration or displacement. Indirect acquisition uses the analysis of physical properties of the gesture to derive performer's actions. Physiological signal acquisition uses medical equipment to monitor internal human biological functions, such as muscle activity (EMG).

Sensors and Interfaces

A sensor is a transducer, which converts a form of energy into another. There are many types of sensors: acceleration, force (FSR), distance (infrared), position, ultrasound, tilt, etc. There are also medical sensors, such as the electrocardiogram (ECG), which measures the electrical voltage in the heart, and the electromyography (EMG), which measures the muscle response to nervous stimulation. A microphone is a sound sensor and can be used for indirect acquisition. A video-camera is an special kind of sensor,

because it is possible to track movement and color through an image analysis; tracking presence and position is also possible through a zone analysis.

The electric signal given by a sensor, need to be digitized to be processed. There are several available interfaces which allow connecting sensors and transform the analog signal into the digital domain using a specific protocol. The standard protocol is MIDI, a serial protocol with a low resolution (7 bits = 128 values). As a MIDI substitute, the OSC (Open sound Control) protocol has been proposed, which transmits via Ethernet, 300 times faster than MIDI and it is compatible with mostly of the softwares and hardwares for professional use.

Mapping

Mapping is one of the less investigated areas and it's one of the critical points in the design of a system, because it defines how movement is translated into sound or image. Technically speaking, it consists in assigning, routing and defining relationships between gestural data and control parameters of the system.

Simple mapping consists in assigning each gesture variable to a parameter, such as the Theremin in which one hand controls the frequency and the other controls the amplitude of the oscillator. In a complex mapping, a gestural variable can control more than one parameter.

Research on new mapping techniques is focused in the use of neural networks and planning agents to achieve real-time gestural mappings

Algorithms and MAX

One of the best known tools for creation, control and processing of real-time audiovisual applications. is Max programming language. Through the paradigm of visual programming it is possible to create complex networks for control, analysis, synthesis and processing of sound and image. Its modular design allows the possibility to extend its elements, installing or creating new libraries. MAX is compatible with most of the protocols used today (MIDI, OSC, HID) and allows a real-time capture of audio and video for direct acquisition through sensors. Also it have a serial of objects for the data analysis, that allow us indirect gesture acquisition.

THE THIRD MODERNIZATION: A TECHNO-BIOLOGICAL ARTWORK

Dmitry Bulatov

1

The main indicator that manifests the end of a certain historic period is the emergence of strong tendencies of the system's transition onto a more complex level – tendencies which are radically incompatible with the fundamental structures of that period. Incorporating those trends into the reality invariably leads to the systemic catastrophe, followed by the whole environment's shift to the new development phase. According to John Von Neumann, “any system's development occurs in the circumstances when it is on the verge of a catastrophe”.

2

This characteristic is applicable to the state-of-the-art of man's technological and socio-cultural sphere. Introducing the definition, we understand the Third Modernization as the next stage in the development of the socio-economic and cultural Modernistic project, which is taking shape under radicalization and redundancy of the technological and scientific progress. At present the Third Modernization process is concurrently supported by two long-term tendencies, equally constituting a structural revolution, both in the socio-economic sphere, and in man's psychophysical organization.

3

Firstly, this is the on-going revolution in the information science that already now enables handling of immense data arrays, and put forward the intellectual production, leading to an exceptionally fast and continuous renewal of the techno-sphere, and to an “instantaneous”, from the point of view of ordinary perception, change of social and economic configurations. The radicalization which defines this process, is well illustrated not only by the applications of Moore’s law on the exponential growth of the computing power, but also by the change of technological paradigms substantiating it. The list of such paradigms, based five generations of the counting devices, is given by Ray Kurzweil: electro-mechanics, relay devices, electronic valves, transistors, integrated circuits etc. Every time the next paradigm exhausts its potential, it’s replaced by the next one, starting from the point where its predecessor is “used up”. Thus, at the beginning of the 20th century mankind was doubling the computing power every three years, while at the start of the 21st century we are doubling it every year. The redundancy level in this area (as well as in a whole series of other areas) can be described as the transition to nanotechnologies, operating fundamentally new properties of structures that are on the brink of merge between the smallest of man-made devices, and the biggest molecules of living organisms.

4

Secondly, this is the revolution in biology bringing forth by means of biomedical technologies (genetic engineering, implantology, stem cell engineering, cloning etc.) the flexibility of the very species of “homo sapiens”. The evolutionary potential contained in this trend secures not only the euhominid’s breakaway from some of his primarily inorganic biological properties, but also his acquisition of features of “inhuman” character, and, consequently, – the modification of the very anthropomorphic pattern of the civilization. This tendency is radicalized by means of man’s practical mastering of the transfer from the pro-creative position in generation of homothetic (and other living) creatures, which still preserved a play field for spontaneous natural forces, towards a rationally controlled techno-biological production. As for the redundancy of this trend, it can be characterized not only by the growing evolution speed of techno-biological individuals, who are by-passing the natural selection in the ecosystem, but also by the “qualitative” change of the very definition of evolution. The “new” biology will be forced to assess the development of the new entities by their economic, not evolutionary, success.

5

Despite of the evolutionally imminent and historically “positive” character of the inceptive aromorphosis (i.e. the system’s transition onto a more complicated level), both of these long-term trends, the informational and the biological, are equally catastrophic. At least, because from the point of view of the said “ordinary” perception, they carry a practical systemic novelty, incompatible with the realities of yesterday. In order to eliminate such dis-balance, the system needs an enhancement of humanitarian technologies, which is accompanied by intensive simulation of physical technologies losing their systemic properties.

6

This very type of models in the sphere of contemporary art is represented by artworks generated with the help of biomedical and information technologies. In order to describe them, let’s use the following “style” definition. We understand the Third Modern as the general name for art tendencies which declare new constructive approaches, consolidating qualitative and quantitative characteristics of artefacts through organization, simulation or consideration of impact of the metabolic processes. In biology, metabolism, as is known, is understood as the exchange of substance, energy, and information. When we note that the main systemic requirement of the Third Moderne is metabolism of artworks, we thus speak of the necessity to provide embodied artefacts with the properties of growth, variability, self-preservation, and reproductivity. All these qualities of metabolas help to proceed from observation of discrete objects in a discrete area to the description of materialized dynamic systems in the area of relations.

7

Important to note is the fundamental distinction of techno-biological artworks from biological organisms. The main criterion to distinguish a biological organism is his possession of the information on self-reproduction that exists in the genotype inseparably from the individual. As is known, this allows biological organisms to evolve at a low rate set by the “blind” nature of the interspecific informational (natural) selection. The nature of selection in this case is defined by the absence of a rational agent, and its rate is set by the physical inseparability of the genotype (information on the species) from the individual.

8

The techno-biological artwork combines the features of both a living organism, and a technical product. It means that, on the one hand, an artwork possesses the information on self-reproduction, in-built in its genotype, while, on the other hand, it has the “genetic” information, physically separated from it and existing as a document. The combination of these properties brings forth multi-dimensional and interdisciplinary artistic approaches, which earlier, in the context of the previous stages in art history, were totally unrealizable. Interaction with the living as technical (variability) allows to perform an elementary act of the work-piece selection at the level of documentation (at the information level, with no physical realization). Interaction with the technical as living (responsibility) creates a certain moral and ethical attitude towards the technological individual, adopting man to it likewise to a living entity. Finally, interpretation activity (involvement) is the integration of this entity into a certain social framework by describing the origin of “life” created by the artist.

Speaking about Stelarc's project, I would like to note the following. Today, one possible artistic strategy is the investigation not of what art also can do (in the sense of hi-tech things) but of what art alone can do. In such a way the central point of the activity moves from production of "wet" bio-objects (with what science and bio-industry are occupied) to the research in the conditions for the emergence of the techno-biological artworks. As a result of such an approach, artwork must fail first, in order to be beautified later; art must lose its practical value in order to obtain artistic value. Stelarc's third ear is an example of such inusability. The conscious uncompletedness of the project (the ear does not hear) points to the fact that it is precisely the pre-programmed inusability of the third ear, that is ear only by form, but are not designed for hearing in its essence and inner construction, which makes it a fact of art. This Extra Ear by Stelarc refer to a long list of historical "failures" of artists, among which are Leonardo da Vinci's flying machine, constructions by Tatlin and Tinguely, and others. This kind of art engineering has a distinct preventive character because, reporting the failure of contemporary science and technology, it also gains a human dimension and contributes to our idea that the world has once been different and is still able to become totally different than it is.

The paradoxical combination in a techno-biological artwork of properties of a living organism and of a technical object brings us, at least, to the following conclusions:

- It makes no sense any more to oppose the notions of the "artificial" and "natural" life, just as strive for further combining of life and art. With the emergence of a whole series of techno-biological artworks this debate is given a count-down. As David Kremers said, "... we are rapidly moving from the manipulation of more or less inanimate objects to the generation of more or less living organisms."

- Since the technology implanted into organic substance on the basis of symbiosis generates a new type of evolutionary synthesis, techno-biological creatures are no longer bound to "reflect" life, or "represent" it. What they are supposed to do is to participate *pari passu* with us in its impetuous flow.

- We have to learn to perceive techno-biological artworks "flowably". It means that the differences between authenticity and falsification, reality and virtuality will now be of impulsive character, depending only upon us. Thus we find ourselves in the situation of an elaborate and unceasing game which localizes new correlations of mobility in granting and withdrawal of the gift of authenticity, and hence - the gift of existence.

I would like to conclude my presentation with the following statement. The basic law of technology, which has been repeatedly uttered by the philosophy and sociology of the 20th century, says that each new technical advance considered by itself, appears to be desirable, while technological process as a whole continually narrows the common sphere of freedom. One cannot say that the representatives of technocratic fields are not familiar with this thesis. However, positivism peculiar to these specialists cherishes our hope for an auspicious outcome. This, actually, distinguishes scientists from the artists that work in the field of contemporary technologies. Because the last imagine very clearly (and as a spectacle) the consequences of continuous creation of the positive: when the negative gives birth to crisis and criticism, the positive being exalted to the level of hyperbole gives birth to catastrophe.

*/ * ANALISIS AND DESCRIPTIONS
OF ART WORKS * /*

Bojana Kunst /

Marina Zerbarini /

Marc Tuters /

Demain Schopf /

S.W.A.M.P. / Matthew Kenyon and Doug Easterly

DISOBEDIENTS CONNECTIONS

Por Bojana Kunst

The concept of connection has assumed a very ambivalent status today. Being connected exposes the liberating potential of connected public participation, which has changed our understanding of political and intimate life. At the same time there is also a strong fear at work that this very potential could be turned into a more rigid form of contemporary life. Connection, as understood in this talk, is always something protocological but at the same time disobedient to its own protocol.

With the incessant development of mobile communication and networks, “to be connected” has become the main feature of certain aspects of our lives [intimate, political, public, economic]. On one side we frequently hear in a popular cultural imagery that being connected in general has become one of our basic needs: Every break in connection is associated with deep fear. Being disconnected seems to pose one of the biggest threats in today’s world, be it in the economic, social or intimate sphere. On the other side –as so accurately described in K.W. Jeter’s novel *Noir*- the idea of connection acquires an entirely opposite meaning, it is not a need but something which we have to urgently get rid of¹⁰. Connection is in this novel used as a swear word; people curse at one another with expressions such as, “Connect you mother connector,” or “Get the connect outta here.” In other words, you have fucked up completely if you are connected. The consequences of both dimensions of connection are equally overwhelming: They evoke not only a global economic catastrophe (in later case resulting in an elitist and authoritarian world of corporate morality which can the only one afford to be disconnected and isolated) but also a disaster in the intimate spheres of life. It thus seems that connection today has assumed a very ambivalent status. Being connected exposes the liberating potential of the connectedness of public participation, which is also changing our understanding of political and intimate life. At the same moment there is also a strong fear at work that this very potential could be turned into a more fluid and at the same time rigid form of control and dependance (this fact was by example already observed by Deleuze in his *Postscript on Control Societies*). But this ambivalence of connection has not only to do with the change in the ways how control exists after the decentralisation (how the disciplinary society of the Panopticon connected with the thermodynamic machines transforms into the controlled society which operate with third generation of machines, with information technology, etc.). It also brings some new perspectives how we do understand the potentiality of participation and production of different modes of social organisations, commonalities and mutualities, or let’s say very simply: if we say that connection today is the common on which singularities can interact and communicate socially – then it is important to know how their communication in turn again produces the common: which are exactly new and different collaborative social processes of production, imagination and emotionality. In the nineties there was still strong utopian believing at work in the direct link between possibility of connection and direct participation (you can find it in the notions as Levy’s *Virtual Agora*, also in the early period of net art activism, in the science fiction cyberutopias about disembodiment where you can directly participate in *jouissance* without disobedient pleasure of the body). But today we are confronted with the situation where contingency, mobility and flexibility are in the core of the contemporary flexible accumulation, disembodiment and immediacy one of the main characteristics of the mechanisms of command. This situation goes very well together with the observation of Alexander Galloway – that internet is distributed, highly controlled and not decentralised at all, despite having few if any central points of control. We can say that the fear of disconnection and the fear of excessive connection have the same origin: connection is not only multiplied, flexible, inflated but it is also owned, exploited and territorialized exactly through its decentralisation and dispersion. We can also say that connection has no potentiality in a public sphere – potentiality which will also expose different modes of participation and modes of social organisations. We can link this problem also to a more general, historic observation: somehow connection never break with its servile function being a primarily technical or anatomical procedure, protocol which has to be performed by the regimes of science, technology, military etc., in the way that it is dispersed and territorialized at the same time. As Bruno Latour said: mediation which is a very important potentiality of connection never entered public life in the history of modernity.

Such disobedience can be by example observed in the history of modernity in which connection –when perceived outside the black box of scientific laboratory and entering public life– was very often a site of the uncanny meeting between man and machine, woman and man, nature and culture, life and non-life. Numerous stories from the history of modernity are related to the strange connection between human beings and machines; in these accounts, people become suddenly frozen when meeting the machine; their reason disappears and they begin to behave like machines themselves. In such stories, the machines are playing the role of the human and human is taking on the role of the machine and their connection has to be ontologically redefined exactly through this excess of the meeting with no distinctons. The almost theatrical exchange of roles in the meeting thus undermines the very foundation of the connected parts; more precisely, it disconnects the human being from humanity and the artificial being from artificiality. It seems today, as connections have become our main mode of being, that the uncanny supplement is being demeaned

by increasingly sophisticated protocols where technological, economical and scientific efficiency is changing them into the material modes of organization. Nevertheless especially in political sphere the fear of connection and disconnection is still very present – especially the fear of collapse of any clear divisions (the establishment of biopolitical protocols defining the tiny border between human and non-human, protocols of crossing and fluidity defining the border between me and the other, protocols of corporative flexibility, protocols of institutional stability defining the borders between paradoxically dispersed territories, etc.). So we can say that the identical symptoms are at work in the contemporary fear of disconnection: in the eventual collapse of contemporary connections, any clear divisions also disappear (like divisions between human and non-human, man and animal, me and the Other, owner and non-owner, etc.). This ultimate experience of disconnection also represents one of our main fears; therefore it has to be constantly prevented with the careful regulation of the role of connections in our public and participatory life, with no space for procedural disobedience and parallel protocols (such as in the cases of the anticopyright movement, Napster and Etoyou, to name the most well-known examples). This reality is particularly evident in the permanent regulation of the enormous productivity and intellectual potential of the contemporary life, and in the permanent distribution of immaterial work, which has had progressively to submit to transparent organizational forms and management procedures.

The main logical presupposition of the fear of disconnection – “if the connection is broken, there will be chaos” – does not take into consideration that connection is never a hierarchical procedure but the very possibility of disobedience, the very core of ambivalence. Productive hypertrophy is one of the results of the omnipresence of contemporary connections and with its hypertrophic materiality endangers the manageable transparency of the connecting procedure itself, because connection is always also about the possibility of different way of work, acting, being together. Connection is the arrangement of the intermediary, the very production of disobedient modes of being, placing connected parts constantly under redefinition. What really produces the threat of disconnection is therefore not the connection per se, but its alleged uncanny supplement, residing today in the incestuous location – like corporations, global structures of power, elite networks, entertainment media as the main producers of imagination, etc of connections, in this territorialization that is paradoxically part of the dispersion and decentralization. What we have here is a clearly paranoid situation, persistently hiding its own cause by giving the cause the disguise of the effect: that is, giving the potential of the productive hypertrophy the disguise of the chaotic and fearful disconnection. It is no wonder that this procedure and its protocols are becoming more and more privatized, that productive hypertrophy and intellectual creativity have become increasingly crisscrossed with the strict protocols of ownership, that even the emotional tonality of connections has become more and more attuned with corporations (which is clear especially in the sense of economy of affects).

The threat of disconnection could then be described as a disguised reactionary response to mediation’s entry into public and political life. It is a response to the more serious problem that power today has with the arrangement of the intermediary, with the hypertrophy of productivity, which is opening up different potentialities of connection.

Let us at this point only briefly consider the other dimension of the contemporary ambivalent status of connections in popular debate, with connections being understood as the main threat to different spheres of our life – intimate, public, political, economic. What kind of uncanny supplement can we uncover in the completely connected world, where being connected is the worst that can happen? The world of Jeter’s *Noir* is one of a merciless morality, where every connection has to have a monetary value. The threat of excessive connection becomes increasingly topical with contemporary economic demands more and more immersed in our desire to be connected. “So this is what it means to live in a network society... You can get it right here and right now. All you have to do is pay the price... But this also means that what you get is never quite what you paid for. It is always a tiny bit less”⁽²⁾. A tiny bit less, which also can be described as reflecting a future investment for more, or more precisely, as promotion of our primary desire to always have a tiny bit more. Here we have a perfect relationship in which the economy and our desires go hand in hand. The uncanny supplement of connection is therefore precisely this “mysterious nothing” as Steven Shaviro said, that transforms the pure procedure of connection into surplus value; or, to put it differently, the mysterious nothing that becomes the value of our economic, political or even most intimate relationships. We could say that the relationship between commodity and desire is that the commodity always loves us a little bit more than we can handle, but at the same time we cannot behave differently than always desiring a little bit more love.

The new understanding at work here is a kind of permanent anxiety: With desire increasingly becoming the core of our connection, it is actually impossible to disconnect. The only way out is the irrational destruction of the desire, which is also becoming more and more characteristic of resistance to our globalized orchestra. It attacks the flows and movements of the city, the urban networks, the major machines of Western desire. At the same time, however, this very destruction of desire goes directly against disobedience itself; it destroys the very potential of connection for disobedience and public participation. It destroys the potentiality because such anxiety is turned directly against mediation, the commonality and mutuality which are always inscribed in the connection itself. The desire is tightly linked with the potentiality of connection, with the production of mediation, with the production of a new social modes of production. We can say that today we are confronted with almost cannibalistic relationship to the mediation of connection where the mediation is all the time produced as the commodity where the desires are corporative and produced in advance. “Connect you mother fucker” is a revolt, almost in the 60ties style, with this difference in mind, that this is not the intimacy of the personal desire, but fight for the privilege of cold intimacy of emptiness, abstraction, where there is nothing

to still, nothing to exploit, where there is no meat to be sold anymore. That's why I think it is even more important to think about the possibilities of exposure, to expose the desire of connection (and there is certainly one very strong and important tradition here to count with – the cyberfeminists movements and theory by example).

If we think about connection as something procedural but at the same time disobedient to its own procedure, as a possibility which is always putting together the ways how the connection work also with the question for whom does it work, then we are exposing the connection not only as a performed procedure, but also as a performative mode which is opening up new potentiality for public activity. With that I don't only mean disobedience in the activist / hacktivist sense – where disobedience means non-communication, circuit breakers, eluding of control with viruses and piracy (which can be connected by example to Stromajer's project wPack), but also something else: connection is exposed, it is performed as theatre, it is full of noises and sometimes even carnivalesque masquerade, it is pathetic in its inflation and its abstract desires, incestuous and we can also say – full of poesis. This is by my opinion one of the basic characteristics of series of Ballettikka Internettikka, series of network performances which can be also described as actions, performances or interventions. Ballettikka Internettikka is continuing with the certain aspects of Stromajer's work from before – which is already present in one of the first works from Stromajer from 1996 (o.html) – even if it settled in the same period as the so-called pioneers of the net art – it is with its stress on the performative, theatrical, emotional characteristics of the technological media quite different (at the same time we can find a lot of 'hacktivist' tactics there – like dis-communication, hypertrophy, failure, etc.). Even if we agree that the protocols are strictly material, that there are without meaning – or as Galloway said – they are standards governing the implementation of a certain technologies (like their diplomatic predecessors, computer protocols establish the essential points necessary to enact an agreed-upon standard of action – but what was once a question of sense and a question of considerations is now a question of logic and physics). There is something additional at work in Stromajer's dealing with the protocols (of internet, GPS, mobile phones etc). They are material but at the same time swollen with excessiveness, hypertrophy, full of emotional tonalities, utopian desires and also with withness, abstraction and coldness. It is as we are dealing with a poesis and politics of connection, which is all the time being exposed in the works. Ballettikka's have by my opinion a special place in this context – since it is dealing with this triggering relation between how some connections work and for whom they are working. Here we have the mixture of a very simple technological protocols (like by example concerning the transmission which has to be always easily accessible, using already existing information networks, very commercial protocols of transmission etc.), “how does it works” here is not very complicated, but this is so only to the point when we ask “for whom these connection work”? Then we see that the ways protocols are led out are also full of narratives, fictions, desires, performances which can at least resist the monolithic materiality of the new forms of control. Like the story from Ballettikka Internettikka in The Bolshoi Theatre, where the simple description of the transmission of the mobile telephone signal becomes detective story about intervention, fiction guerrilla usage, etc. These narratives have a lot to do with the desires, with the potentiality for disobedience which is not always linked with the desires of the capital, commodity, but opens up sometimes quite an impossible links: netartist dancing in the cellar of Bolshoi for all the other unsuccessful ballet dancers, remote robots in the kitchen of La Scala in Milan, mini helicopter in the Rotterdam Airport, submarines in the home for retired people in Munich, etc. It seems ludistic at the first point but it is not only that – such ludism has something to do with the concept of disobedience, which is not the opposition or attack, but exposes doubts on the actual ability to control, to develop efficient procedures where the mediation is without excessivity and desire. It can be in a broader frame also similar to a Paolo Virno description of civil disobedience: “Civil disobedience” is not a matter of ignoring a specific law because it appears incoherent or contradictory to other fundamental norms, for example to the constitutional character. In such case, in fact reluctance would signal only deeper loyalty to state control. Conversely, the radical disobedience which concerns us here casts doubts on the state's actual ability to control⁹¹.

The connection is here always understood as a potentiality and for “whom it is made” is always an important part of the question. With no regard to the procedure enabling the connection, the connection is not only about the procedure itself. The most important consequence of connection entering public life is precisely the arrangement of mediation, non-hierarchical relations and new forms of public activity. Here the supplement is not an empty uncanny excess of connection (which has to be regulated and controlled), but instead an active possibility for the enormous hypertrophy of productivity. In this mediation, the relation between “production and ethicality, structure and superstructure, technologies and emotional tonalities, material development and culture, a revolutionising of the work progress and sentiments” is visible and can be put to work⁹². And exactly this relations can be observed in the various Ballettikka's from a very particular perspective. Here in the first part of Ballettikka's classical theatre (ballet) institutions were not chosen coincidentally, -- beside being a personal microutopian choice (especially The Bolshoi) -- it was also a tactical one – to perform the connections themselves – theatricality of connections, mixing the media which still are divided also spatially and virtually. Net artist is “illegally” (thanks to his almighty machines, thanks to his knowing how it can be done) entering the cellar, kitchen and office of the theatres and transmitting his performances to the audience, at the same time building the whole imaginary of the toys, dances, theatricalizations, pathetic interventions around it, also a certain poetics of travelling and guerrilla robots and very basic machines. But at the same time the projects are producing a certain spatial narrative, which is not any more a narrative of the traditional urban space which was researched by example by De Certeau, but a narrative of the augmented space (Manovich), the space which is full of data, information, invisible space of electronic data flows etc. It can be then also describe as a spatial story about the augmented space of connections, where otherness is (as in De Certeau analysis) introduced into the familiar places – in the stable places of the artistic institutions, in this particular case. What is also very interesting is how the effect of the

real is produced exactly through the narrative about illegal, guerrilla, impossible connections – the imaginary of the guerrilla here is not used as a mimetic operation but as a conceptual operation where different layers of reality and its transmission coincide, where questions of reality came directly from breaking in, connecting through a certain disconnection, crossing, certain invisibility, reality today is perceived as a guerrilla itself we can say.

It is then possible to observe Ballettikka Internettikka exactly through the disobedience, through the production of different mediation, presentations and participations which are at work when thinking about the connections. Similar characteristic we can find also by example in the project wPack, which is a distribution center where packages of this wireless distribution center are delivered with difficulties, because there are not participating in the economic protocols governing the deliverance: they are delivering to you what you already have, .exe.files for free (and who would trust the artist and run a .exe file on his or her computer, a file for which in this case one does not even need to pay, which has no commercial value?). Stromajer is using the protocols and procedures but only to disclose the emotional, intimate, irrational tonality of the connection.

With the entrance of connection into contemporary public life, the potential for mediation should always be there. Otherwise public political life will be more and more reduced to the battle of transparent interests incessantly systematized and regulated, where misunderstanding, disobedience, uncivil gesture and exterior will also be defined by a strict protocol. Perhaps one way to achieve this is to venture into the mediation of connection by means of, as Brian Holmes has written, unstable, difficult and at times uncultured mimicry, which is exactly what Ballettikka Internettikka is also doing. We see that this is a microutopian jouissance (especially in the pathetic style of dancing), but at the same time it is tricky offering of a real, guerrilla jouissance to us where we have to decide about the level of tension. But what is even more important is this theatrical excessivity of connection, this performative surplus which is enabling the potentiality of connections, where different political articulations are possible and also poesis of invisible but always flexible space.

Notes

1. K.W. Jeter, *Noir* (New York: Bantam) p. 192. I am grateful to Steven Shaviro for this reference.
2. Bruno Latour, *We Have Never Been Modern* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1993) p. 123.
3. Steven Shaviro, *Connected or What It Means to Live in the Network Society* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2003) p. 249.
4. Virno [6] p. 69.

Heat, Humidity and Steam.

TURNER IN THE XXI CENTURY

Marina Zerbarini

Art, science and technology give shape to a cultural evolutive framework joined through communication and interaction of the people and its environment – solar energy, humidity, communication, language, reproduction systems and learning in long periods of time–.

“...the sun is a prehuman sign of the future warmth, pleasure and survival...”
Dorion Sagan

Conceptual Memory

The Biosphere

It's a relatively thin layer of air, earth and water able to give sustenance to life, comprising from about 10 km high in the atmosphere, to the most deep of the oceanic bottoms. In this zone life depends of the energy of the sun, the circulation of heat and the essential nutrients.

The Gaia Hypothesis of James Lovelock, (1979) stands the tendency of the lower layer of the terrestrial atmosphere to regulate the concentration of oxygen and other gases, the temperature and the alkalinity, along millions of years. The 30 millions of existent species are components of the Gaia regulation system; as well as the extra-somatic structures and devices, among them, the machines. Man appears just at 3500 millions of years of the beginning of the Gaia process. The biosphere should be constituted by billions of life forms in constant and complex interactions.

The evolution through the time was produced by the action of energy signs captivated universally. The microorganisms, the only habitants of the planet in the 85% of the past years, show their inventive in metabolic strategies, communication systems, essay and mistake practices and later election.

The solar energy is the radiant energy produced by the sun as a result of nuclear fusion reactions. It comes to earth through the space in quarters of energy called photons, which interact with the terrestrial atmosphere and surface. Mostly the 30% of the solar energy that reaches the exterior border of the atmosphere it's consumed in the water cycle, that produces rain and the potential energy of the mountain currents and of the rivers. Because of the photosynthesis, the solar energy contributes to the growth of the biomass that, among with the wood and the fossil fuels, can be used as a fuel. As a result of the absorption of the energy by the oceans and the oceanic currents, they generate gradients of temperature. When big masses get reunited at different temperatures, the thermodynamic principles predict that it can be created a generator cycle of energy removing energy from the mass with higher temperature and transferring it to the mass with lower temperature.

Individual and Community

According Lynn Margulis, Doctor in Genetics of the University of California, Berkeley, the communities, consortiums, associations and space competitions, are a few of the diverse actions/reactions that are generated between the different organisms, the live matter and the inert matter; individual and surrounding are interconnected. The ecosystems should be able to think and to learn. Human beings depend for their subsistence of animals, vegetables, fuels and “apparatus”;

...EVERY LIVING SYSTEMS, FROM THE BACTERIAL CELLS TO GAIA, ARE AUTOPOIETICS, THAT MEANS, THEY ARE CONSTITUTED BY THEMSELVES OR, AT LEAST, THEY CONTROL THEMSELVES AND ARE CONNECTED, INVARIABLY, TO A SOURCE OF ENERGY AND MATTER. MAYBE THERE ISN'T ANY AUTOPOIETIC SYSTEM MINOR THAN GAIA ITSELF. BUT THE COMPONENTS AND THE PRODUCTS OF THE AUTOPOIETICS SYSTEMS, WHETHER THE CELLS OF A TUMOR, A COUPLE OF LOVERS OR THE BIG RED “M” THAT DECORATES THE ENTRANCE OF McDONALD'S, CAN BE REPRODUCED AND, IN FACT, THEY DO...

LYNN MARGULIS

The languages we use to communicate, and to get related social and publicly are and have been, among time, something so concrete and material as any other thing. It could be thought that, in some moment of humanity, language was a piece of food or an object of exchange of some nature. This idea of exchange and communication exceeds the popular scheme of transmitter and receptor with which it's used to characterize the linguistic link. Signals transmit information, produce changes, favor dynamics between living beings and machines. There is a whole surrounding of signs, linguistic and of very different orders, that not only connect us with the others, but also with the whole universe.

Reflexions about our place in the world.

The "Heat, Humidity and Steam" project. Turner in the XXI Century

Living beings are in permanent contact exchange with the environment that surrounds us. We are not in front of the world but inside it, taking part of a net that connect everything with everything. Energy and matter flow inside us, struggling constantly against chaos and instability.

Technology attends the man since a long time ago, but when he uses selfishly its resources destroys its environment and only gains to destroy himself. We need a bigger consciousness of our incidence and responsibility in the world we live and about the resources we have.

In art tradition, the physic and corporal experiences of painter Turner, tied up to the mast of a boat in the North Sea on a rainy and windy night to feel on one's own the power of nature, are strong statements of the will to understand the deep relations between art, nature, language and technology.

The project Heat, Humidity and Steam suggests to transfer that experience to present time and provoke a reflection about the place that every individual use in the world, through a ludic and participative experience. To this, it has been developed a system of communication/interaction that allows the manipulation aware of a climatic environment through an elctronical interphase. Temperature and steam are, in this system, metaphors of vital signs to the planet and the human being.

Antecedents

Olafur Eliasson:

The basic elements of time - water, light, temperature, pression - are the materials that Eliasson has used though all his career. His instalations offer the elements of nature - steam, rainbow or quarters of fog. Introducing natural phenomena such as water, fog or light, in a city street or in an art gallery, the artist encourage the viewer to reflect his/her comprehension and opinion of the physical world that surrounds him/her. Many of his works explore the relation between the viewer and the piece of art. In his Sun Machine (1997), spectators went into an empty room that only had a big circular hole situated in the flat roof. Each morning, the sun light'd flow in the space through this aperture, creating a circular contour on walls and the floor. The ray of light changed place in the space along the day.

To its realization he based on monofrequency lamps which translate to monochrome every colored surpface, excepting yellow and black.

In the Kunsthau Bregenz, Austria (2001), Eliasson created, in an instalation, a sequence of spaces full of natural materials, including water, fog, wood, and fungus. During the time of the exhibition, a variety of sensorial experiences - views, smells, and textures were felt by the visitors. It also changed the orthogonal dominant character of the building, including a thin floor/level of inclination, which make the visitors aware of the act of movement through the space.

Ken Goldberg, Eduardo Kac, Christa Sommerer and Laurent Mignonneau:

Many of the work's interests of these artists were concentrated in the recovery and reinterpretation of biological characteristics, the heritage in the genetic algorithms, the reproduction systems and the constant orientation to the morphogenesis, and went to several knowledge areas for a restatement of the frontiers between what is human, organic and artificial.

These subjects rebound and are boarded in a way that evidence how difuse are boundaries between what it's alive and what it's death. Projects such as "Interactive Plant Growing", of C.Sommerer and L. Mignonneau, or "Telegarden", by Ken Goldberg, are situated on an idea that emerge in the scientific plan and, besides, they question the relation of the prototypes of organic growth that are activated from, in this case, an interactor; other projects like "Génesis", of Eduardo Kac, do question from a simulation in where it doesn't matter an active user but only the recognition and the interaction of the patterns asociated with the natural growth, and between them and their surrounding.

Starting from the possibilities that give the informatic systems which permit evolutive process, emerge projects where is stablished a link between artist and engineer, that let them creat growth prototypes, in a software level, with caracteristics similar

FÊTE MOBILE AND INFLATABLE ART

Marc Tuters

A flying interactive sculpture, debuted at the ZeroOne / ISEA 2006 festival in San Jose, August 7th–13th 2006, Movable Feast / Fête Mobile was a 6 meter blimp equipped with surveillance and communications capabilities intended as a theoretical object in the tradition of the inflatable art by the likes, for example, of the 60's radical architecture collective Utopie. The project was thus presented as a prototype for an arts satellite for a world in which the digital public realm is increasingly corporate and surveillance is in its ubiquitous. The participants were intended to be able to remotely view their surroundings via a camera that was onboard the blimp, as well as exchange media files through a wireless local file server. In this article we discuss the theory which informed the development of the project as well its future direction.

A flying interactive sculpture, debuted at the ZeroOne/ISEA 2006 festival in San Jose, August 7th–13th 2006 <<http://www.oisj.org/>>, Movable Feast / Fête Mobile <<http://fetemobile.ca/>> was a 6 meter blimp equipped with surveillance and communications capabilities. The project was intended as a “theory object” <<http://research.techkwondo.com/blog/julian/173>> in the tradition of the inflatable art by the likes, for example, of the 60's radical architecture collective: Utopie.

At its most conceptual level, the Movable Feast/ Fête Mobile project extrapolated current techno-political issues into a possible future scenario in which communities are locally connected through peering protocols whilst disconnected from Internet as a whole. The project was thus presented as a prototype for an arts satellite for a world in which the digital public realm is increasingly corporate and surveillance is in its mejor ubiquitous. The participants were intended to be able to remotely view their surroundings via an onboard camera, as well as exchange media files through a wireless local file server.

Architecture historian Marc Dessauce considers the movement of pure air as having played a vital role in the dawn of the modern project, particularly in France, where “ventilation became a cause as lofty and as intrusive as the revolutionary ideal of universal equality it was to serve during the hospital reform of the Enlightenment” <<http://www.papress.com/bookpage.tpl?isbn=1568981767&cart=10982796741334091>>. In terms of design, one can see the influence of what Dessauce calls “the equalizing power of airflow”, in the streamlined aerodynamic aesthetics of “futuristic” mid-century modern design as well as in the “bbjects” of the 21st C. This pneumatic delirium stands in contrast with what Dessauce calls the pneumatic imperialism of automobile, which he holds accountable for having stretched the fabric of the city to the point where, like a balloon, it exploded littering its scattered remnants at the periphery of a disappeared centre.

In the late 60's the pneumatic art object emerged to address this problematic. From Piero Manzoni's Placentarium, to Frei Otto's enclosures, to the “structure gonflables” of the Parisian design collective “Utopie”, artists became interested in addressing the pneumatic problem in the form of monumental spectacle. Extreme demonstrations of pneumatic living, such as air houses and furniture were put forth as techno-utopian solutions to the confined atmosphere of the bourgeois household, and the slow pace of its modernization. At the same time, however, Dessauce notes how they could also be read as staging a fictionalized conquest of the family threshold in order to expose its most insidious and cumbersome conclusion: the pod people, if you like. Thus beyond the fun and play of the inflatable ethos in these projects, lay another, often irreconcilable discourse against urban alienation as well as the devastating ecological impact of modernization.

Similarly, the Movable Feast / Fête Mobile, in its ISEA incarnation, was conceptually, concerned with a paradox, in which as urban space becomes increasingly networked in the midst of the volatile in political landscape of the post 9–11 world, we must question some of our underlying beliefs in the invincibility of the Internet. While the popularly held belief is that the Internet is a distributed system, in reality it is merely decentralized system. What this means, is that catastrophic failure targeted at key switching stations along the Internet's backbone could, in fact sever communication between whole regions of the globe, overnight transforming the Web into a fragmented archipelago of networked sub-regions. The likely response to safeguard the net in the wake of such a disruption would be to install a type of martial law increasing surveillance and security at the expense of individual liberty. In a world where communications over the Internet has become either impossible or unsafe, the Movable Feast/ Fête Mobile was thus intended to function, at least theoretically, as a kind of lifeline, an autonomous mobile media system for programming public space through non-disruptive interventions.

With this project we wanted to design a technology for communication and surveillance that could be controlled by regular people. The original idea was to create an autonomous floating computer which people could control from their laptops. We came to think of this as a kind of prototype for an arts satellite. We thus custom built a blimp and a mobile base station from scratch. For the blimp, the process involved creation of a CAD model of the blimp, plus details of specific components and then fabricating custom components in fiberglass reinforced balsa wood. In order to communicate with the blimp from the ground we also had to build a “mobile base station”. For this we custom built a 7 foot “ice cream tricycle”, equipped with AC power, a sound system and freezers filled with custom designed blimp-shaped popsicles! The entire project was conceived of within the broader scope of a brand identity which included custom-designed. The look of the project was thus informed by the aesthetics of ‘70’s government sponsored Canadian culture.

Jean-Paul Jungmann, a former member of Utopie, stated of his work: “we wanted to create theoretical projects that were avant-garde (pneumatic furniture, new programs with light, mobile and dismantable structures...) and at the same time sustain a theoretical reflection and radical political writings, coherent with our formal practice.”. “This complexity” states Jungmann, “was... cumbersome for careers that had just started. It was neither easy not necessarily happy.” Without detracting from politics which informed the project, following ISEA, like Jungmann, we felt that Fête Mobile labored under the weight of theory. In other words, we found ourselves constantly explain the project to our audience. Consequently we have decided to develop future iterations of the project more explicitly in terms of experience design, in which the blimp functions as a gravitational node for a reality-based video game.

The rules of the game itself will be simple. Teams, situated on playing field, vie for control of the intelligent blimp, much as they would a ball in the sport of rugby. Participants thus attempt to control blimp’s navigation on the field by organizing, when the blimp flies, into shapes and patters of movement recognizable to the blimp’s onboard vision system. While the latter may seem a departure from the more high-concept approach we developed for ISEA, at its core it remains theoretically informed by our interest in exploring new forms of collectivity in urban space. The phenomena of emergent self-organization is as central to terrorist networks as it is to popular democratic uprisings (such as those which have taken place in countries from Spain to the Philippines in recent years). As artists we have thus settled on “play” as our chosen approach to explore facets of our individual and collective relations within the space of networked art.

CONDOR MACHINE

Demian Schopf

I

Máquina Cóndor (Condor Machine) is an installation consisting of two scaffolds measuring 110 x 250 x 300 meters over which there are 108 television sets distributed, three alphanumeric panels, one PC screen and a printer.

These devices are controlled by a computer developed specifically for this purpose.

Máquina Cóndor is also the name of this computer whose main function is to generate texts from Internet searches. Its specificity resides in the fact that it can also execute the search and text generation routines, converting the digital signals of the self-generated texts into pseudo-analogue signals which allows to communicate with the 108 televisions sets. For this, the system has 36 cards to perform this conversion. In these way, is possible those operations working on the Internet would spread over television screens which operate on the basis of analogue signals and which as artifacts, belong to an earlier period of the history of mass communication media, prior to the mass production of the PC and the Internet. At the same time, these texts are deployed on a gigantic advertising screen situated at the intersections of Ahumada and Nueva York streets in Santiago, Chile.

The search process is executed by a “C” compiler. The remainder of the text generation process is executed in Quick Basic. The signals are distributed through 40 different processors that feed them via three multiplex ports through the various visual and audiovisual devices mentioned earlier.

II

The process of text generation is divided into the following stages:

The first stage is a constant inspection of the websites of some of the most widely read newspapers in the world, such as the New York Times, The Guardian or The Miami Herald. These searches use a search engine with a limited database of words related to two specific news areas: war and economy.

Once the system has completed its scrutiny of one of these sites, it creates a ranking by counting the frequency with which these terms appear in each edition of the reference journal. Since these publications are updated relatively frequently, the position of the words in such rankings also varies. This ranking is therefore nothing but a simple statistic.

As well as the search engine, there is a writing engine. It also has its own database which groups together in a very rigid categorization, words coming from the field of medicine, surgery and the anatomy of the human body.

To each one of the terms in the searching engine of the database, it is assigned a discrete number of the words in the writing engine database. When the system finds one of the terms it's seeking and positions it into the statistic, this produces a reaction in the writing engine which randomly decides which one of its terms to insert into a four-verse stanza, based on the following stanza drawn from poem of Luis de Góngora. However, it's about four rivers of random stream, not of a monoorde random and totally out of control. This should work something like this: such ranking is related to a writing engine which has 9 columns of 16 terms each one. In its turn, these 16 terms are in subcategories; in 4 groups of 4, which are in the 9 cases. Each group has its “sense” in a way which describes a different scene. The first one describes a autopsy, the second one a death by poisoning, the third a death by sterilization, and the fourth one describes an euthanasia which includes, like as we said, as a variable of the Góngora original stanza being (re)produced just as it was written by the poet in the XVII C. The stanza is as it follows:

157 De la Ambición Humana (On Human Ambition) by Luis de Góngora:

Mariposa no solo cobarde
mas temeraria fatalmente ciega
lo que la llama al Fénix aún le niega
Quiere obstinada que a sus alas guarde

Into this stanza, the nine Spanish words ‘Mariposa’, ‘cobarde’, ‘temeraria’, ‘fatalmente’, ‘ciega’, ‘llama’, ‘Fénix’, ‘obstinada’ and ‘alas’ are alternated with words from the writing engine’s database according to the criteria described above. I must add here that the original words are also considered variables, so that at least in principle, with the proper statistical conditions, the system could reproduce Gongora’s stanza.

However, this is highly unlikely, Since the statistics vary, so do the words combinations which compose each stanza. Considering that the possible combinations are reduced to approximately four million, an exact reproduction of Gongora’s stanza is highly unlikely in the course of the exhibition, and even during the period of online existence of the piece; though it is not impossible. For this to happen, the objective conditions that generate the statistics would have to coincide too, as well as the unforeseeable conditions that randomly decide which word will be inserted in which position. This could happen in a first “throw of the dice”, or it could happen in the moment equivalent to 250,000. What we have here then, is a work of art whose permanently changing shape is essentially impossible to forecast. All we know is that it doesn’t stop.

The verse generated by Máquina Cóndor in real time is shown on the Internet on www.maquinacondor.com. This viewing site is parallel to the duration of the exhibition, but survives it so that once the exhibition is over it will still be possible to view online what Máquina Cóndor writes ad infinitum.

Thus, we see that several instances participate in the generation of texts. First of all, chaos which we might understand as the most likely grounds to determine the laws generating the events that the press transforms into “news”. Secondly, statistics which measure the way the press reports what’s going on, and thirdly, the random which associated with the two previous instances, generates the texts that Máquina Cóndor writes on an ongoing basis.

These verses are born on a screen, where they live for about 3.26 minutes, and then disappear, perhaps forever.

Máquina Condor is a project by Demian Schopf.

S.W.A.M.P.

Matthew Kenyon and Doug Easterly

Bio-Fi is a collection of art projects undertaken by S.W.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production), collaborative art projects by Douglas Easterly and Matt Kenyon. S.W.A.M.P. projects attempt to find creative expression within elements of culture that are inherently counter-creative. The Bio-Fi series utilizes physical computing technology to access patterns and relationships surrounding a corporation, that couldn't be seen using any other medium. The field of 'biotelemetry' researches ways of gathering vital physiological data from living organisms through transponders (worn or implanted), which relay information to remote hardware. With all biotelemetric applications, it is integral that the transponder-bearing subject is a synecdoche for its larger social group. In this respect, Bio-Fi projects are a sort of 'inverse-biotelemetry'. Test subjects are not released into a natural environment, but trapped within a synthetic environment whose conditions are tempered by various systems of information.

Introduction

Bio-Fi is a collection of art projects undertaken by S.W.A.M.P. (Studies of Work Atmospheres and Mass Production), collaborative art projects by Matt Kenyon and Douglas Easterly. S.W.A.M.P. projects attempt to find creative expression within elements of culture that are inherently counter-creative. The Bio-Fi series utilizes physical computing technology to access patterns and relationships surrounding a corporation, that couldn't be seen using any other medium. The field of 'biotelemetry' researches ways of gathering vital physiological data from living organisms through transponders (worn or implanted), which relay information to remote hardware. With all biotelemetric applications, it is integral that the transponder-bearing subject is a synecdoche for its larger social group. In this respect, Bio-Fi projects are a sort of 'inverse-biotelemetry'. Test subjects are not released into a natural environment, but trapped within a synthetic environment whose conditions are tempered by various systems of information: Wi-Fi signals are like water, information mined from the internet is food, and electronic pulses become sunlight.

I.E.D (Improvised Empathetic Device) is the second in a series of Bio-Fi related works. In I.E.D a custom software application continuously monitors a web-site (icasualties.org) that updates the accumulation and personal details of slain U.S. soldiers. When new deaths are detected the data is extracted and sent wirelessly to custom hardware installed on the I.E.D. armband. The LCD readout displays the soldiers' name, rank, cause of death and location and then triggers an electric solenoid to drive a needle into the wearers arm, drawing blood and immediate attention to the reality that someone has just died in the Iraq war that is raging far away.

Spore 1.1

Home Depot is a large corporation located in the United States that specializes in home and garden products and services. During the 1990's, Home Depot saw rapid growth in both, its stock value (3,700%) and its implementation of a sophisticated inventory control system. Home Depot has over 1700 retail outlets, which quickly and efficiently distribute its products all of which are assembled overseas³⁻⁴. Cumulatively this generates a singular vision to consumers: choice and convenience equals freedom. The premise of Spore 1.1 is to expose choice and convenience as mechanisms of control. The primary components of this project are a rubber tree plant (purchased from Home Depot), stock market data from Home Depot's weekly closing value, and a microcontrolled irrigation system that negotiates and binds these two entities. Ideal plant health is achieved through weekly watering, while a corporation's health can be monitored through its stock market value. Spore 1.1 links the stock market value of Home Depot to the physical health of one of its products, thereby diminishing the comfortable distance separating corporate profit and its real-life effects outside of its profit margin. As the company does well, so does the plant - if the company suffers losses, Spore 1.1 does not get watered.

I.E.D

The current U.S. led war in Iraq has caused an enormous number of casualties, while the toll on civilian lives is frequently underreported and therefore vague; the number of U.S. casualties (many of which are the result of I.E.D.s-improvised explosive devices) is reported and monitored. Nevertheless, the U.S. media gives of these atrocities very little attention, focusing instead on more personal and spectacular such as child abductions and runaway brides.

The premise of the I.E.D. project is to give real and physical presence to the death and violence occurring in the Middle East, by creating direct physical pain from the event of each soldier's death, rather than allowing their death to be relegated to small or no print. Data is gathered from the U.S Department of Defense and Icasualties.org is then used to affect the I.E.D's user, consequently expressing a viewpoint regarding the relationship between the individual and government. If the U.S government releases the details of 15 U.S casualties at the end of the work week in order to avoid media attention (as is often the case) the I.E.D'd user will receive 15 individual needle stabs in addition to receiving the 15 individuals names, rank, cause of death and location.

Implementation: IED

The I.E.D's data mining consists of two main stages:

- 1) Real-time data acquisition
- 2) Automated e-mail message generation.

These stages are continually executed on a dedicated server. The first stage uses Anthracite - an object oriented PHP data mining software - to compile a database of U.S casualties. The data is gathered from a variety of sources in order to assure accuracy and avoid bias. Currently I.E.D is monitoring the web sites for the U.S Department of Defense, U.S Central Command and the nongovernmental organization Iraq Casualties. The custom program reads and compares casualty data in order to determine the exact number and personal details of new U.S casualties. The resulting data is saved as a new text file.

The second stage uses automated apple scripts to open an E-mail application and insert the new casualty data into specific fields for - name, age, cause of death and location. This electronic mail message is then sent wirelessly to a repurposed alphanumeric pager.

The I.E.D's operation consists of two main stages 1) the activation of a solenoid linear actuator armed with a sterile needle 2) Automated archiving casualty data. These stages are executed entirely within the I.E.D armband.

The first stage uses a 12-volt solenoid linear actuator driven by a custom built circuit board. The design of the solenoid driving board is modeled after the map of Iraq where the major electronic components are placed in accordance with Iraq's major population centers. When the repurposed alphanumeric pager receives new casualty data it displays the data via an onboard LCD display and then triggers a transistor on the board, which activates the solenoid. A disposable sterile needle is located at tip of the solenoid. When activated the needle penetrates approximately 1/8 of an inch into the users arm the resulting discomfort can be compared to that of a bee or wasp sting.

Implementation: Spore 1.1

Spore 1.1 is a self-sustaining ecosystem for a rubber tree plant. Within the plexi-glass casing, a variety of hardware is installed to control its watering maintenance. This hardware consists of a small form factor CPU (EPIA M10000), with 802.11b card, a 1 giga hard drive, a Telemio Multi IO Module microcontroller, 4 small water pumps and various batteries and power supplies. In the middle of this hardware is a Ficus Elasticus - a rubber tree plant. Function is called that signals the Telemio Multi IO board to run the electric pumps connected to it's digital outputs. A timer in this application executes another function stopping the pumps after 1 minute. If the stock has stayed the same, or lost value from last week's closing, the function operating the Telemio is not called, and Spore 1.1 will have to wait until next week for a possible feeding. Lastly, the application copies the new value to old text document for the following week.

With biotelemetry, individual monitoring is used to gather data for achieving some kind of homeostasis between individual, social group and environment using or responding to cybernetic conditions. In S.W.A.M.P's Bio-Fi projects, as seen in Spore 1.1 - a kind of inverse scenario of biotelemetry is established. Data is gathered from a corporation (the collective exhaust of various human, cybernetic and social activity) and then used to effect the rubber tree plant, consequently expressing a viewpoint regarding the relationship between the individual and corporation.

References

1. Cooke, S. J., et al. Biotelemetry: a mechanistic approach to ecology. *TRENDS in Ecology and Evolution*, Vol. 19 No. 6 (June 2004), 334.
2. USA Today, "Insana, R. Fixer-uppers Spruce up Profit at Home Depot" 2004, http://www.usatoday.com/money/companies/management/2004-07-05-insana-nardelli_x.htm
3. Curry, J. "The Dialectic of knowledge-in-Production: Value Creation in Late Capitalism and the Rise of Knowledge-Centered Production", *Electronic Journal of Sociology*, 1997, <http://www.sociology.org/content/vol02.003/curry.html>
4. Stringer, M. "Monitoring Costs Across the Supply Chain", *Logistics Association of Australia*, 1999, http://www.laa.asn.au/awards/logistics_development_award/lda_articles/emma_stringer_1.html

/ * SOCIO - POLITICS SUPPORTS AND PLATAFORMS * /

Netzfunk / Melissa Trojani, David Boardman, Diego Mometti
and Bárbara Palomino

Proyecto Nómade / Lila Pagola

Eduardo Navas /

Señal 3 / Jenifer Gutiérrez

Lucrezia Cippitelli /

Or-Am / Catalina Ossa y Enrique Rivera

ALAMEDA'S HISTORICAL MEMORY

Netzfunk.org

“Here I remember that...”

Our eyes look and we start thinking different thoughts that we have of that corner, those personal thoughts, as significant as those that they give us. Then, what is memory? Of which material it is made of? Who has the memory?

Our memory mess up and get confused with the precise and predetermined memory of an equipment; the hardest and darkest times of dictatorship, that seem hidden among oblivion and the Stockholm syndrome, come back, and stronger.

With a costume-made device we wanted to keep on getting the harvest of time to visit those strange zones in which we remember what we must forget, as well as we forget what we must remind. It's more shocking to see and listen here those memories, here in the street, where they get melted with our everyday reality, of people who buy, sell themselves, sell their time and go forward. Is this what we wanted? Was it? And the manifestations fill the screen of our dispositive with a sea of people, the same number which compound hundreds of rivers that now are running through the Alameda.

The night of June 30th and July 1st of 2005, Netzfunk took the street by a hidden net, to transform the Alameda on a journal of its own memory in which every passer-by took part. The following day, and the days after it, the empty spaces of that open quote were filled of memories, of personal experiences, of presences: “Here I remember that I could manifeste myself freely for the first time” “Here I remember I knew...” “Here I remember...”

What about your memory? Would you like to share it ?

To Work Over the Memory Melissa Trojani

For an inhabitant of ancient Europe, carrying along with himself the load of lectures, from Neruda, Allende and Sepúlveda, with Missing and Machuca, with the enthusiastic titles of political journals announcing the most stable democracy of Latin- America, to land from the plane in Santiago of Chile makes a lot of expectations: knowing that she is arriving to a country deeply marked by its past and by its old history of suffered violences, first by those Spaniards anxious of conquer, and later by militiamen disguised as patriots. It's expected to find a country, though not yet occupied in licking its own wounds, to stand up and wave the sword of freedom and independence above any other commitment; a country which knows the value of human rights, that each night gets joined and hold together around the fire reminding about its dead people and telling their histories. A country which talks about its sacrifice sons of freedom and their widows. Something essential when it's been working together on an important goal, for a collective conscience.

However, what this inhabitant finds it's a country highly divided, where only those which have a loss at home are the ones who still remember, because they don't want or neither can't forget. But also are those that won under the dictatorship, those who sympathized with it, those who pretended not to notice because «that would never happen to me». People who soon forgot the dark and fetid rooms of Villa Grimaldi, of the National Stadium. Because in the end «our dictatorship was with less dead people». It isn't so bad.

«I've done this, tells me the memory. I can't have done it, says my pride which is inexorable. At last the memory gives up» said Nietzsche. When something is so disgusting to accept the fact of having been a passive spectator or a secrete accomplice, better is to forget it, the sooner the better. To defy the memory. My word against yours.

Here emerges the need to work over memory as a focus point for taking a collective conscience. To reinforce it in its struggle against the desire of hide the horror of past. Because we, Europeans, wanted to learn to know this country, and to do it totally, it was necessary someone who'd tell us how things happened. Through Historical Memory of the Alameda, we have built our personal memory of the dictatorship period.

I remember hours spent in the National Library reading journals of the seventies and eighties, looking anxiously for news and images. And I remember when I found the president speech of the September 11th of the year 1974, in the first anniversary of his government, and of my amazement to find out that nobody knew that text. And the experience of its reading and collective interpretation, on economical, political and human key. How I did involve myself and the interest I took in listening all the tales of friends who lived that time on first person, the will to learn the strenght of that struggle and the resistance. The comotion toward Guzmán documentaries and the poetry of José Ángel Cuevas, the long to make their words be known, their memories, their documents to a great number of people, to all of them who think that the best cure should be oblivion.

When we talk about memory it get confused with the simple fact of remembering. With the active operation of re-take some events already lived and re-build them on present time in mind in the most accurated way of how they happened in the past. This makes an updating of the past which re-acts and borrows from itself the present experience.

Now I own that memory, maybe as it's been formed memories of my past, as if it was blood of my blood, that spilled blood which's boiled again of anger for its deads and for victory's glory.

Hacking in Santiago David Boardman

Often technology, in its daily working contour, is considered an empty contenedor: an ordinary collection of useful instruments which work only in order to get a material purpose. Along my career as an artist and interactive designer, I've confirmed that this, on contrary, could be a privileged creativity surrounding, for processing discussion, of economical and social conditions, that currently are taken for granted.

In the works I've carried till now, I've always concentrated in using technology with an attitude which encourage me not to connect myself with the offered possibilities by their projectors. In fact, only in the difused partice of a system or software it turns available the real capacity of a product. In Internet, communities of users emerge of this or other instrument, or even of a particular programming language. The information goes around in huge quantities and, in general, for free: it's been never seen such thing. Knowings and understandings are shared, the certainties about copyrights hesitate. The exchanged merchandising is the social acknowledged, a public certificate which sanctions the building from singular according to the whole community.

Every movement generates a continuous stimulus which incite to explore new ways from those traced before by the projector or by the users of certain systems. Hacking as an attitude and way of approaching to technology, is getting more imposed every time. It's not about something related with practices of just a few technocrats. Hacking is, in fact, a common practice which doesn't deal precisely with criminals that the media, permanently, have associated to this term. It's about a critical approach which leads to value objects for what they are, and to investigate their real interactive possibilities and finally, to find new solutions through the inventive, even joining a certain object to another in order to create a brand new one.

I remember the day I arrived to Chile, in March 26th of 2005. After an hour spent in the custom house of the Arturo Merino Benítez Airport in Santiago, where they'd be asking themselves why an Italian was arriving to Latin-America carrying his computer, a GPS receptor, a photographic camera, a cellular phone, a PDA and with a programming robot. Still don't know how could we've used all that, effectively, if we were just limited to the GPS Drawing performance, as we thought at the beggininig, or to any other specific and determinated job, if we haven't considered the context which held us the four successive months.

Working near the Art School of the University of Chile, living in close contact with the city and its pulse and, above all, being in contact with Chilean friends, was that the idea took shape at once. I consider three experiences, in particular, which were fundamental to get the realization of Historical Memory of the Alameda. The first one, implicates the performance organized with the students of the "Aesthetics for a Soft Technology" course, of the Doctorship in the University of Chile: "Drifting in Santiago". A work, inspired in the actions of the International Situationist, a propos of perception and the way to relate with the urban context, made almost without supporting of technological instruments, with the meaning of get in contact with the real essence of Santiago, to comprehend its structure and its social characteristics. The second one, implicated the visit to the district of Simón Bolívar, thanks to the artistic work of some Chilean friends starting from the memory of that place, their habitants and of the "taking" of the field stolen in its moment from a rich latifundist and wine producer. I began to sink into a context so far away from mine, talking with peolpe of the village, listening and foreseeing their feelings and emotions I perceived how important was for the Chilean society turn back to the memory of its recent past, taken apart too quickly in the name of a social pacification imposed by the authority. But, particularly, were the six consecutive hours of projection of "The Battle of Chile", an outstanding Patricio Guzmán's documentary about the transition peroyd after the victory of the UP (Popular Unity) and the imposition of the Pinochet dictatorship, which concreted the basis of the MHA (HMA; Historical Memory of the Alameda) project. In the discussions that followed we got concentrated, above all, in that quote pronounced by Salvador Allende in his last speech beneath the stroke shadows "... and the

great avenues (alamedas) shall be open...". The paths of that moment underline, in fact, a fundamental aspect: Icon and synthetic representation of the Chilean social condition, from the principal scenography, where it's expressed the instrument to get the future liberation from the fascist oppression that most of the Chilean cities were running through. Public space as an agora, that is, as an encounter, disencounter and confrontation space. Briefly, the concept about what the idea of democracy is funded, it's put to strong test by the stroke complot. It isn't minor that fact that one of the so-called militar joint worries was, precisely, to remove from the streets of Santiago the term: Alameda, in the search of, somehow, destroy from the public domain the concept to which Allende meant in his speech. It was significant to see how, even today, that term keeps anchored in people's daily life, representing that memory condensation which characterizes the trace going from Central Station to Italy Square.

One of the objectives of the Historical Memory of the Alameda was, then, to concentrate in such aspects, looking for testimonies of the past which could tell about that determined space, that could be represented in its real essence. The researching work was held up in two limits: on one side, interviewing the people who live, work or just pass by averdy through the Alameda and, on the other, the access to historical files in libraries or from Internet, in order to add details to the scenario of our interest. After that long period of investigation, we started the edition of the compiled material, realizing about fifty short-films, which explained some fact or detail in particular related with a precise place of the city. Parallely it was started a technical work, developing a software which could animate that huge amount of technological instruments that we've brought from Italy. The main idea was to depend on the GPS receptor to make a system able to recognize, on real time, the geographical of a person going through the Alameda and, with that basis, get to propose the contents which explained the events or memories related to the trasnfered space.

The GPS technology, a locative instrument created with warlike objectives, was used then as an instrument of perceptive and intellectual recovery from the surrounding environment. The earth spatial coördinates weren' used anymore to recognize the place to throw over white phosphorus clouds and burn the enemy alive, but to hit the memories and convictions of the Alameda passers-by. To use a metaphor, the GPS was now being used to pilot bombs, but these shot down with an emotive charge and not with explosive powder, with a regeneration (of conscience, or remembrance) not of death purpose.

The final result, from the technical point of view, was a collage of technological devices, software, textile material, that together turned into a tool to navigate and enjoy the memories picked up along the Alameda. It was all done with a minimal cost, that means, with what we brought from Italy, making use of inventive more than the possibilities offered in the technology market, facing with a hacker spirit the programation activities of the software (in PHP code, which is used on a 99% for the making of the web sites), the realization of the back pack (costum made to contain a laptop, the battery and the GPS receptor), obtaining this way a compacted and functional device.

Maybe it is presumptuous a foreigner comes to Chile with the intention to work over certain matters, but, above all, it was a work in group. The chances were driven in a collective way, committing a larger number of persons and searching to understand sensations and memories of determined periods of the Chilean history. I hope this effort could have, at least, impuled to the alamedanauta from that July of 2005 to try emotions to confront how it is the Santiago downtown currently, and how it was in the past, obtaining a spontaneous reflection of that we have in front of us.

Notes for the Transfer of the "Hostile Environment" Diego Mometti

THE STATE IN ITS WIDER SENSE OF THE TERM PLAYS A DOUBLE ROLE THAT THE MARKET CAN'T FILL; THAT MEANS, IT MUST DECREASE THE TIMES PROTECTING A SPACE FOR THE PROCESS ABREAST WHICH DEMANDS DURATION.

PIERRE VELTZ, 1996.⁽¹⁾

At traslating the time isn't the time, it is the oblivion time. The time of this transfer is the time for leasure, for reflection, for being in presence of: "Stop and Look". The screens of liquid cristal to the passenger are a way to anulate time, to annul the trip, while the time of traffic jam stimulate a vicious bond. The tele-transport as another connection, from the small room to the TV fiction, is a way of remotion of urban jam. The jam isn't it, therefore, a degeneration of flowing, but a coercion instrument, a physical experiment where the space gets atrophied with the increase of waiting time.

The time returns as the main materia of the whole project (2). That's why I won't talk about memory, which is synthetically a way of time codification (the way it is a watch or a story telling) a quality of time. There's a space which comes measured with time, there's a time measured with space, the space turns significant, codifies the time passing.

The city nowadays is considered a space of crossings, the fluent city doesn't stand anymore over a sectorization but over the displacement equivalence. If Haussmann were based over a spatial control of Paris, occupied samshing, erasing the use of a mag-

netic needle to move on the old city, creating a neutral, trustworthy, militarized space (not as much as in a monumental space like the Red Square or Tien Nan Men, but on the functional space; not a parade ground, but corridors for the army), and if economy now is a spatial control (with capital held under the ground possession, with the political strength tied to the domain vastness, to the resource richness), in the Tom Tom age⁽³⁾ the space is an enemy to defeat, that is, the one who needs to be defeated, not favored.

The time is the conquer field of the vehicular satellite, the city is the summary of runs, of stretches, of transfer time, structures are created because they're extremes of a stretch able to run to. The city is the world, but the earth, before the satellite, isn't yet a city. The satellital navigator turns the terrestrial surphase on a quarter⁽⁴⁾. Julio Verne is our hero, from one side he sees the earth in all its explorable dimation, tridimensionally (*L'île mystérieuse*, *Vingt mille lieues sous le mers*, *Voyage au centre de la Terre*), from the other side, he published *Le tour du monde en quatre-vingt jours*, which is a struggle against time, against the earth.

He conquer exploration and the subsequent colonization it's all contended on the transformation of nature in comercial highway.

Finishing the exotic anthropological exploration, dead in the tropics, the individual gets prepared, with satellital technology, for a contingent exploration constantly projected in present time toward the next future. Exploration with GPS device is a facilitated transfer, in the case of the popular use of the device, the world and the earth get adapted over a same tridimensional small coltert, becoming surphase and obstacule.

The city is a multitask machine, where every person is focused on a dispersed point over the diaphragm. Fluidity anticipates that the crossing from one point to another should be as fast as possible. Thta's why it has to be fluent, but never get distracted from the street "The urgency velocity (to move over the city) - writes Veltz- is cruel respect to the slower ones. They favor the surphase, the trendy effects"⁽⁵⁾.

Currently, the human role within the city seems, thinking in Luhmann, a carburetor to viability. We are again in the hands of a mystification, the way we're the merchandising and not the multinationals product, we're forced to promote socially going to buy this and that. The individual is getting attracted, devoted (even bought) for a certain product, that's how consumism strategies are, ideated and invented by human capitals to be fed by our movements, according to schemes, rythms, and conventional myths.

Throwing Down the Space

The vehicular GPS is son and dierct consequence of the centered trasnport over the individual in the city jungle, defeat the predator with more fear, return a postmodern evolutionism. There is only the departure place, the rules of the game among the vehicles and the arriving place. It isn't necessary to get lost nor to sway in the city, the detour, even involuntary, it's always with an isolation purpose, of social exclusion. Thus, the leasure time, the roaming and the street sociability are oppositors to the functional crossing: one because it's antifunctional, and the other because it is a collective moment of space and time appropriation.

The public space is the enemy of the man depredator.

Hausmann and Tom Tom

All under control. Our direction, as ell as ourselves, are under control. We control, apparently, our direction, we are controlled in our direction. We are controllers a priori, in the structure and the rythm of our displacement, but it's rythm what it worries, because the trace is an endemic part of the city. Hausmann and the Tom Tom have the same strategical characteristics; the Paris barricades:

The real objective of the Hausmann's work was to guarantee the city of the civil war. He had to do as much as possible to always avoid the rising of barricades in Paris... Engels was occupied the street fighting techniques. Hausmann wanted to avoid it in two ways. The street enlargement must do the rising of barricades impossible and new streets must restore the briefest connexion between the quartels and the labor neighborhoods. Contemporaries baptized the operation as "strategical embellishment"⁽⁶⁾.

The position of Hausmann in the confrontation of the Parisian population is similar to Guizot's in the proletarian confrontation. Guizot defined proletariat as 'population extérieur'⁽⁷⁾

We can consider that fragment of critical reality to think reciprocally in human beings as now external bodies of the new politics of citizen-terrestrial space, which relies in time control and domination. Control process of the citizen square (square in the militar sense, a parade ground), traffic and traffics. Production, consumption, decomposing recuperation, recover, dejection, traffic and traffics.

Question of Rythm

Now the one who must reach the most celerity possible isn't the police any more, it is the businessman, the employer, the student, the messenger, and the streets are empty thanks to technology, to the probabilistic calculations, associated to topology.

It's impossible to go over an alternative path to the working route, of subsistence and fun. You get into a mechanism of forced socialization, as of condensed air, obligated to follow the rhythm, which is not any longer the mechanical rhythm assembling chain but the fluttering of the bag scheme.

The Barricade

The barricade emerges in the Commune strongest and securest as ever. It crosses over the great boulevards, goes up frequently over the levels of the first floors and covers the trenches dug beneath it⁽⁶⁾.

The city flowing is forced to stop. But if the barricade it's a total circulation blockade, a thoughtless event, Cultural Luggage operates mimetically in relation to the strategy of satellital technology, when it just stops the user without stopping the flow, it unties it from the rest, it decontextualizes them. That's why it is an operative instrument of political critic: it isolates to contextualize, it's a space separate; it qualifies the time instead of measure it. And because of that we get to explore the contemporary sedimentation of history in a virtual Pompeii, capturing significances of historical times and physical places. The deep sense of Cultural Luggage is the building of this multi-bond bridge toward the historical memory of the city.

Where did we go with HMA?

The subjective historical memory is the matter that should be molded in the ulterior contents of HMA, the polyphonic aspect of the located testimony should create an experiential score which predisposes the city, which exposes its centrality, creating new emotive bonds. People create the contents talking about their relation with the urban web, concentrating them in poits- moments-zones which can coagulate their experiences on a manifest way. The human space is experiential, proactive, it needs of an approach which transmits new events and their memories. This way we can unbind of the neoliberal hyper-contemporaneity and from the ecological millenarism, acting, occupying space, paying attention and significance.

Cultural Luggage raises a barricade, gets to cross the unconsciousness with its same media, reports the individual thickness of time, projects it to a volumetric time.

The Space Conquest

It is the satellite the contemporary panoptical?

The periphery keeps on being in the shadow, but this is the center of the revolt. By its picturesque taste, which still is the taste for views, is taken back by satellital photography.

Does satellite control our displacement in the space? Doesn't time exist anymore? Are we two separated dimensions? Time is marked more by an accidental sequence than by the seconds arrow. We use the spatial acknowledgment of satellite to entail that space to a chain of events, to one event, reminiscences and facts, making others contemporarily happen. We stop the flow. We think, for example, from our context, in the ones who now make of themselves the memory from the Italian partisan resistance. "Against that kind of people and of immaterial entities, now we must resist"⁽⁹⁾.

To make remembrance not a nostalgic act, exceeded and forgotten, or rather produced as oblivion, an act in the page, we have to act in present time to allow it to get constituted as significant memory. The moment it stops (the barricade) it marks an event, gives rhythm to history, creates memory.

NOTES

(1) Veltz, Pierre. *Mondialisation villes et territoires: l'économie archipel*. Paris: PUF, 1996.

(2) To create time is in itself an act of guerrilla. this concept finds its confirmation starting from conversations with Marco Revelli.

(3) Portable satellital navigator with screen showing interactive maps compatible with automobile, moto and mobile IPod. Garmin-Navman-Becker are some of the producers.

(4) Calvino with his "Cecilia City", explains this conflictual process: "Ma come ho fatto ad arrivare dove tu dici, se mi trovavo in un'altra città, lontanissima da Cecilia, e non ne sono ancora uscito? - I luoghi si sono mescolati, - disse il capraio, - Cecilia è dappertutto; qui una volta doveva esserci il Prato della Salvia Bassa. Le mie capre riconoscono le erbe dello spartitraffico." Calvino, Italo. *Le città invisibili*. Torino: Einaudi, 1972.

(5) Veltz, Pierre; 1996, *ibid*.

(6) Benjamin, Walter. *I passages di Parigi*. (Das Passagenwerk/Frankfurt/1982) Torino: Einaudi, 2002.

(7) *Idem*

(8) *Idem*

(9) From conversations in the frame of the ARISTEO project, for an actualization of the "The world of the defeated ones", audiovisual documentary and social researching about the Nuto Revelli heritage.

Back Packing ... Bárbara Palomino

I came back there
Where I've never been before.
Nothing, that wasn't, has mutated
Giorgio Caproni

To inhabit a territory is to live together with it, said Iván Illich. Our identity is built from the information accumulated in those places we inhabit. Lived places, marked, transformed by our movements. "Enchanted places by multiple spirits, crouched in that silence and that one can or cannot 'evoque'."⁽¹⁾

To inhabit a territory is to run over it on foot, said Illich. It's also to take the time on it and over it. Going over responds to the innate capacity to move on. Going over turns into other thing every spatial significant. It's a corporal experience, which leads us to that story which started flush with the ground, with the steps. In the ancient pagan world, there were the ones who considered that the body belonged to the city. Today, that the place is an extension of our body, a suplement receptive and active at the same time.

From time till now, to walk over Santiago has another meaning. To cross always by Baquedano Square, getting close to the 'Prosit', as if there was an attraction force that induce us to get in. Following to the crossing of Vicuña Mackenna. We stop. There's a sound. We feel it, we smell it. We hear the vibrations thousand steps covered by successive layers of pavement. Our steps, long and hurried, are in their turn leaving their invisible tracks. We cross over. Our footsteps get spread over the Alameda. Each time to time they stop. They follow the absence tracks, of 'steps that have passed'. They follow that serial of displacements, of moving densities, those invisible entities of the visible. Our body doesn't get limited to be a passive receptacle of sensations, on contrary, it is active and influented by the memories which tie us to a place, by social relations, by the dispersion of the story-tellings, by the charge we take on our backs.

Among with Netzfunk we got involved with the Alameda by its characteristic of mutation passage, of contrasts and of frontier. Vital center of Santiago, principal route to transit, to the street occupation. Public space and territory of social flux. By this avenue the passer-by, with his/her unprovided walking, impulses a pile of information affected by the places on the way present on it; as if, with his/her two feet on movement, could activate other thousand steps. For this being a conscious experience, we planned a platform which could use technological supports (a Palm, a GPS, a personal computer, earphones, plus a chargable battery) carried on the back pack. The passer-by, then, should "backpacking" through the Alameda.

For some people, the back pack, in the one who's moving, got an importance. It wasn't just the textile support holding, protecting the equipments keeping them on an adequated temperature, but was carrying their own baggage of cultural significance. They're carrying with them not only the modern utopies of new begginings but those vinctulated currently to the road culture. An object perceived as multiple indicator of movement, exile, memory, nostalgia. Access support to other stories, adventures, and process of learning and exchange. Today, a suspicious object by itself, symbol of impetuous attacks and of explosive charges, soon to be abandoned in the public way, icon of horror propaganda against terrorism. The back packs always have a charge, and ours isn't the exception: a time bomb, of testimonies, memories and events.

The back pack has its own anatomy. According to the experimented ones, a good back pack, has an inner frame of aluminium, which follows the shape of our column, to drive the weight of the charge toward the waist area producing, through a belt, the transference of weight to the legs. They have, also, wide shoulder gears to distribute the pression over the skin on a larger area. Some of them bring lateral zippers that allow us to access to any part of the back pack without disarm it at all, and pockets, preferably, "anatomical expansibles", which only let them note if they're loaded. Even a head has the back pack and, in many cases, they say, the back pack head gets unfasten.

Cultural Luggage was constituted, basically, by a part of hardware conformed of technological equipments and a usable system: the back pack. By other, of a software part, constituted by a computer program, a data base and the individual memory. The software (our memories, remembrances and the programmed data base) was dependent from the hardware which held it (our body, crossing through the Alameda, the equipments and the back pack). The back pack, that like a hump, foreign, at the beggining, to the body which is serving to, accumulated energy, preserved, metaphorically, for critical moments, and, at the same time, got self-sustained and configurated as a charcateristical unequivocal signs. It contained a "sort of political collage, joining papers, forgetting them, bringing photographs, settling them, recording conversations, codificating the different fragments of reality to get to express on a multiple vision, though particularized, every situation of national relevance that brought into play defeated as well as opresors, the dead times, the lost facts which existed inside them beneath their aparently stingy gestures"⁽²⁾. Dispersion of story-tellings, crush of diverse elements which provoked a rupture in our perception and revealed the intime folds of things, a certain secret nexus between them, hidden behind our daily reality. "Fragmentary and folded histories, stolen pasts from legibility by

the fellow being, piled up times that can be unfolded but they're there, mostly like waiting stories, at last, symbolizations encysted in the body's pain or pleasure"⁽³⁾. Our charge, then, wasn't minor: Memory. Words accumulations, of what we know but we don't speak of, of silence forces, of treasured essences, of identity images and signes.

There is a metaphor which says that the camel doesn't know that has a hump and not even is conscious that without a hump he won't be a camel anymore, and will die of starvation. The back packer should, even though he/she doesn't count with a determined route, know how to calculate the weight that is carrying on his/her back, should know about that bulk he/she's carrying, what it holds, what it warms, what it provides him/her; if it'll be abandoned, if it's emptied or stolen. The back packer choose a proper back pack for his/her body, for his/her cargo, for the inopportunes of time. It isn't any back pack, it isn't any wrapper nor any fibre. The back pack for a back packer is absolutely necessary to carry whatever we need to carry. The heaviest sticked to the back and closer to the legs. There is a symbiosis between it and our body.

From a time till now, to run across the Alameda, has another meaning. Drift in which the body is conscious of its transit, of its mutation, of what it produces and drags with its steps, of what it's carrying. It puts on guard one and all the senses, being one prepared or not, you see and feel and touch and smell and hear.

To inhabit a territory is to run over it on foot, said Illich. And with a back pack in our back, we must add. Backpack-bomb, of time, of history, of memory. It can be abandoned, but not lost. Its cargo: expels conciousness, visions, contacts, friendships, emotions. It's full of raptures, nostalgies and silent noises. Porous back pack, filled with signes; carried with attitude and not with strenght. What it seems not to fit in it is oblivion.

NOTES

(1) De Certeau, Michel. *The inventon of quotidian I*. Mexico: Iberoamericana, 1996, p.121. About Iván Illich see: "The house recovery", *Alternatives II*. Ed. Joaquín Mortiz. Mexico: Planeta, 1989. (1985); *H2O and the oblivion waters*. Madrid: Catedra, 1989 (1985).

(2) Marín, Germán. *Chile or Death*. Mexico: Diógenes, 1974.

(3) De Certeau, 1996, *Ibíd*.

FREE SOFTWARE: OPEN AND TRANSPARENT BOX

Lila Pagola / proyecto Nómade

This text comes forth starting from the Nomade project, an experience that emerged in Córdoba, Argentina, which proposes digital artists to install Linux and experiment with free software in the realization of their every day jobs of artistic production.

Nomade began on May, 2005, starting from curiosity, interest and/or ideological affinity that several artists declare for the free software movement without being users; proposing a concrete encounter of those users with the software, thinking in terms of "availability": what makes useful a tool is not only to know that it already exists, but to have an access to it and being learned in its use, once this shows any complexity. www.nomade.liminar.com.ar

Free Software and Final Users

The development of the free software on a graphic surrounding and the usability⁽¹⁾ under Linux, have advanced notably in the last years to the point of being able currently some OS (Operating System) distributions and applications for the final user that have a very similar management to the monopolicals of the privative software. These developments open the possibility to increase the free software users, from programmers and informatical specialists, to another wider group, such as the ones that use certain specific applications, with less comprehension of OS with operative purposes: the called "final users". Artists that use informatical technology we are, in general, advanced final users, which approach to the computer in order to make a work, with different comprehension and experience levels about the OS functions and its programs. In any case, we are the type of user which can make our jobs with success, but most of the time we act intuitively or by essay and mistake. Super-users - as J. Nielsen⁽²⁾ said, are experts in usability- to define this, user without understanding the complexity of the process that is controlling, can use them to their purposes, and doesn't depend on experts for most of the "a bit complex" informatical works; and as a plus, usually he or she becomes an assistant of friends or newcomers less skillfull, informatically speaking. Now then, when this user leaves OS, can he/she hold this role in Linux? Coincidentally Linux has a category of administrator user that has license to all the operations, specially those about installation of new software and configuration of the equipment called super-user or root⁽³⁾. But, unlike the Nielsen category, in Linux this superuser is thought to preserve the OS of accidental changes by an inexpert but curious user.

ex-superusers?

The Nielsen superuser, is a user which can do a certain abstraction of the OS metaphor and "knows" what's actually going on; which rehearses alternative solutions if the "assisted" way doesn't work; which installs in and desintalls hardwares and applications with a graphic assistant, which manages basic commands of DOS, which knows where to find certain OS components (softwares, temporal files, favorites, plugins, fonts) because has been led to them by his / her curiosity, once the "conventional" OS use doesn't need of these knowledges.

This user once moved to Linux is a common user, "plain", almost at the same level than occasional unexpert users of Windows. On the contrary, the Linux superuser is a user which can make specific operations from the console, which though isn't more complex than DOS, is the interphase of commands necessary to use in a big number of works that haven't been developed yet in the graphic environment, or don't do completely or correctly from that interphase.

That difference in the skills of the type-users as being foreseen in both OS, involves a conception of the human-computer relationship (HCI) totally different in each case; and that obviously has informatical implications, but also pedagogicals and politicals for the free software diffusion. I don't mean in this case about liberties that free software⁽⁴⁾ insure its users; but to the conception of user that's in the base of the interphase's design of the free software, and what that means for a user formed in other model, such as privative, and specifically, a user dedicated to creative works.

Free Software and User Artists of Technology

Artists, as all of the culture workers, use software for the production of symbolical goods, that go farther than the software interest per se. Even if there is a huge rank of hues and interests in this relation with the tool, simplifying enough we can say that it's an "instrumental" relation: software is used to get a result.

An old discussion of art and technology talks about which are the knowledges that the artist should have of his / her tool, to in fact be "creator" of the results he / she finally gets, and not only manager of the options of an apparatus. The author settling the most interesting terms in this discussion was Vilem Flusser and his famous essay about photography⁵.

Flusser defines technological mediation of apparatus as “black boxes” hiding its functioning to their “functionaries” or operators, that choose between a finite number of entrance options, processing and data output. Precisely that options combination, is what it’s called “programs”⁽⁶⁾ and represent what it can be done with a tool, from its own design: the industrial demand requires a determined type of development compatible with the interests of the ones investing on it. As an example, radio, in its first ages was an transmitter-receiver apparatus; each person could became a transmitter and use it due to its needs. This function nowadays is limited to the communications at a distance and radio has become a mass-media communication – maybe the most interactive one, since the listeners get on real time to the emission using the telephone – but like television, the cinema and the written press, information is conditioned by advertising. The receiver gets precisely, only the reception of contents and its inseparable publicity.

Other media and technological developments have passed through similar process where the industrial model of business was imposed over the possible uses of the new technologies and sometimes, even over quality (as the standar of video case)⁽⁷⁾.

Flusser stands that though it’s desirable that certain types of apparatus do the same job without modifications over and over again when the same “data” get entered (just like it’s expected that a washing-machine do washes always the same when the same elements get inside and it’s chosen the same program⁽⁸⁾), this same fact, applied to the sense production, or symbolical goods, is highly problematic. To repeat significant and significances until redound into common places, or let the production be conditioned by the “disposable options enabled by industry”, rather than the experience to communicate, only can drift in simplification and naturalization of complexity and diversity of the ways to interpret the world represented by the symbolical goods of each culture and historical moment. Flusser plants as a challenge to creators, the need of “penetrate inside the black box”, in order to subvert the program and to control results, avoiding the opposite.

Arlindo Machado⁽⁹⁾ re-interpret Flusser applying the “black box” concept to the computer. According to Machado, the computer’d have two black boxes of different type: a physical one, the hardware, and another logical, the software. Both, opaque in their composition and functioning to mostly all the users. Even though, it’s along time since the naturalization produced by the higher use of OS, allow us to talk about a “Windows generation”, to refer to those users which started using computers with Microsoft OS, so that for some of them, which never lived with DOS for example, OS and hardware are the same thing.

How could artists penetrate into informatical black boxes? The answer is clear –subverting the industrial program that has designed a type of use (“correct”, “optimum”) for such a result (“correct”, “optimum”) realized by an operator with certain skills and knowledges to control the process into play. Nevertheless, there’re many ways to subvert that program, or at least two big ways: knowing the intern functioning of the apparatus (turning that way the black box into transparent) or working with the –always existing– non-anticipated marginal uses of the program.

To know the functioning of the black box, talking about a computer, means electronical knowledges, in the hardware case, and of programming, in the logical black box case. Both knowledge types are exceptional in possession of the artists, though there are individuals that conjugate them and several colaborations experiences between professionals.

Even though that’s the ideal form to vinctulate to technological devices, it’s impossible to ignore and deny the valuable productions that have been done without penetrate strictly inside these black boxes and and modify them, and that seem precisely, product of non-specialized or innocent visions. Simple operations, which don’t require specific technical knowledge but that work over the limits of possible, are also interventions in the “software” of an apparatus, that extend its repertory and give new resources to communicate.

As an example, pieces that work over the technical defect of some device and try to control it to produce from the mistake resource, like the work of Nam June Paik with their the magnets over television sets, digital videos made with faulty video plates, photographs expired or over-exposed material, or interfered before its development (e.i. Phototransformations of Lucas Samaras with Polaroid camera); made with stenopeical handmade cameras (Esteban Pastorino), digital files open with the wrong filter, etc. Most of these “discoverings” became one once an educated eye recognized them as “poetic mistakes”.

Working with marginal non-designed uses that every development has, is where artists have learned how to seattle down faster and efficiently in front of a new technology, usually because they aren’t their destiny-users: from a sextennial, “innocent” view, from its ignorance sometimes discovers unexpected possibilities from the logical of technically “correct” or “optimum”.

A lot of those possibilities lead to unrepeatable results, unstabled and with other “defaults”. Experiments or mistakes – from an expert perception, which sometimes hold new tools to amplify the limits of what is to communicate with that medium.

To Access Inside the Logical Black Box

Quoting Flusser again, free software should be a way to access to the inside computer “black box” – to its logical part, the software – since with the knowledge enough it is possible to open the sources, to study them and do modifications, adaptations, translations and improvements: that enables the open code⁽¹⁰⁾ of a software.

Free Software: An Open and Transparent Box

The open source – a concept that is in the base of the free software movement, among other liberties that guarantee the users⁽¹¹⁾,

enable the possibility to know the software functioning accessing to the source. Extending the concept, through the open source anybody can access to the knowledge sources, use them or modify them (the code in the case of the software, investigations or former productions in the case of science or art); and start from the statement that a lot of people working on the same object necessarily will get better results than just a few ones.

The free software supposed also, a distributed form of collaboration between artists and informatics that will let in a future, the extended design software custom-made for artistic uses. This tendency, known as software-art⁽⁴²⁾ represents critical alternatives to the owner software, once are developed functions without a commercial application, and avoid simplifications and corporative decisions that determine what it can be done or not with a tool: for example, audiovisual resources on web nowadays are being dominated by the hegemony of a vectorial animation software, which has defined from its functioning and limitations a certain "aesthetics": giddy, very graphical or pseudo 3D. Doing other thing is hard, due to the available alternative tools (dhtml, java script), are less accessible to audiovisual and interactive designers and haven't had the promotion and protection that Macromedia Flash had when the "standards" for web animation were defined.

A lot of artists working in the artistic software development, have chosen free software tools⁽⁴³⁾, because from the open code have been able to study and re-used code parts from others which experimented before. The "black box", opaque and closed, turns potentially transparent and open, to whom is using the code, or to whom dares in the exploration of online resources and of a community that gives assistance or provides collaborations between specialists on different areas. In the practice, however, complexity of software development and modification makes just a little group, being actually able to concrete the freedom to "modify and improve the software".

The Lens to see the Transparence

It's well-known situation the difficulty during the first experiences with free software from a user coming from privative software, when he or she wants to do the same jobs. These difficulties, analyzing some of the first experiences, come from two very different origins:

The user part:

The change of mental model involving a new graphical interphase, still when is "too similar" has to be motivated by some conscious and voluntary reason on the part of the user who migrates: curiosity, security-privacy guarantees, stability, new lendings, possible modifications (open code), ideological affinity, etc. In any case, this will be the engine encouraging to search for solutions to problems that will appear indeed in the migration, and that will make the user to discover the SL community to solve them. Every software change require some learning, and even when the user knows a lot, it will be harder to forget what he/she knows and read warnings, pay attention, take the time to learn. The GUI integrated designs (unification of short cuts on the keyboard, name of functions when it's possible, menu locations, etc., even with rival softwares) starting from that users knowledge to ease the use of a new software⁽⁴⁴⁾. Until here is user's responsibility and effort, which has to overcome the resistance of staying with what's known, because he/she got used to it, even, at the rhythm of disfunctionalities.

The software usability:

A complex point in the free software, that settle some discussion points between informatics and designers of graphic interphase, in questions that turn us back 15-20 years, when the self-absorbed developers of functionality, stability and other software functional questions didn't let time for the study and improvement of the software interphases with its destiny user. When the studies of Human Computer Interaction (HCI/IPO) weren't developed yet, informatics argued that users should learn to use programs dedicating time and effort and sometimes, even incorporating punishment to the mistake⁽⁴⁵⁾ to prop concentration of the users, which were responsible for all the problems derived from the software use, related with human mistakes; e.i., to repeat from the beginning a whole sequency of actions to get a result, because there was a mistake in some stages. In several Linux distribution projects, there are valuable tries in resembling the experience of 15 years of reflections, practices and analysis of interaction of people with computers, as it can be the case of Ubuntu project. In a lot of other projects, diverse facts let very unmatute products, from its usability point of view, pass around oriented to final users, unknowing basic usability principles, and forgetting stages such as testing with users and evaluation on real use conditions, further the technical functionality.

Diversity vs. Simplification

Further the options diversity that free software gives, these ones involve certain comprehension difficulty in a first moment for the final user, because attempts against conscious and familiarity of the known, also represents an option which denaturalize the perception of "most used OS" as "the only OS" at a point of confusing with the mere computer. Diversity becomes a value in itself, which avoid an option to present as the only possibility; and from there to know, compare and even design the own informatical "world". This is an essential point in pedagogical process involving software.

Free software installs again on the informatical stage the diversity of the first ages of the personal computers, in the '80s. In that time, usability, simplification and unification of criterion was vital to let the non-informatical users access, which meant the building of millionaire monopolies based in the selling of users graphic interphase developments gotten in sucesive copies (the Xerox-Apple-Microsoft saga). Today these same users, we can choose a development model of open software, participative and

adaptable to our needs, idiosyncrasy and budget, that remain us from its differences, that isn't a natural product nor unique, but one built, historical in constant improvement like as any other knowledge statement.

The experimental state of these developments turns it in a politicaly fertile field, in which we as artists can contribute effectively to the building of alternative ways of production and cultural currency.

Copyright 2006 © Lila Pagola

This work is under license of Recognition 2.5 Argentina, Creative Commons.

To get a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar/>

You are free to:

- * copy, distribute and communicate the work on public
- * make derivated pieces

Under the following conditions:

- * Recognition. You must know the credits of the work specified by the author or the licenser.
- * At reusing or distributing the work, you must expose clearly the terms of the license of this work.
- * Some of these conditions may no apply if you get the permission of the owner of the author's rights.

Notes

1. By usability we understand, according to wikipedia definition: "The usability it's about the capability of a software to be understood, learned, used and being attractive for the user, in specific use conditions".
2. Nielsen, Jacob. Usability. Websites Design. Madrid. Pearson Educación, S. A. 2000
3. Excepting, coincidentally, of the Ubuntu distribution, in which the root user doesn't exist by defect. Ubuntu is recognized in the FOSS world (free-open source software) for its objective of reaching final users, improving desk usability under Linux.
4. http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre
5. Toward a philosophy of photography. Vilem Flusser. Edit. Trillas. Bs.As.
6. Program as a unit of instructions, sequenced in an order which allows to anticipate and repeat a result.
7. <http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/davidcasacuberta.pdf>
8. In A. Machado's words, in his book "The Mediatical Landscape" ("El Paisaje Mediático"). Del Rojas' Edition. Bs. As. 2000.
9. Arlindo Machado. "The Mediatical Landscape" ("El Paisaje Mediático"). Del Rojas' Edition. Bs. As. 2000.
10. http://es.wikipedia.org/wiki/Código_abierto
11. The emphasis on this point determine the difference between the free software movement (leadered by Stallman) and the open source initiative. For the free software mov., the open code is a way to insure the 4 liberties of the user to the program; to the open source mov., it's purpose in itself which supposes better efficacy in the software making. A famous Eric Raymond quote illustrates the idea: "given enough eyes, all the "bugs" will come at sight".
12. http://en.wikipedia.org/wiki/Software_art
13. Ver: Bonino, Angie. Hacking Net – Free Software – Artistic Experiences (Hacking Net – Software Libre – Experiencias Artísticas), published in <http://liminar.com.ar/pdf05/bonino.pdf> and also Mackern, Brian <http://liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/mackern.pdf>
14. There are multiple discusions in the free software world about the political implications of those design decisions: in one hand, proposals like Gimpshop, a Gimp version (the free alternative to Adobe Photoshop) that replies the name of the menus and the function locations of Photoshop in Gimp, in order to ease the migration of an advanced user. On the other hand, critics to a usability model which assist and hide informatical operations at a point that user submit autonomy and control of operations and data to highly problematic extremes for privacy and technology independence.
15. The Multimedia Script. Guillem Bou Bouza. Anaya Multimedia Edit.. Spain. 1999.

THE BLOGGER AS PRODUCER

Eduardo Navas

This text considers the position of the “collaborator” as defined by Walter Benjamin in the first half of the twentieth century in relation to the blogger at the beginning of the twenty-first. The text considers the concept of anarcho-communism and the role of the gift economy in online culture as defined by Richard Barbrook to better understand the critical position of bloggers.

The weblog (or blog as it is now commonly called) is a recent cultural manifestation of a specific shift in consumer culture, which Walter Benjamin noticed during the early half of the twentieth century with the popularization of printed media. Benjamin observed that more and more people started to become “collaborators” in his own time with the rise of the newspaper. Editors created new columns according to the trendy tastes of their readers, including the now standard section “letters to the editor.” These spaces were for the reader to feel in touch with her culture, and in this sense the reader became also a type of author. Benjamin saw the reader redefining the literary text; his example is the Russian press:

“FOR AS WRITING GAINS IN BREADTH WHAT IT LOSES IN DEPTH, THE CONVENTIONAL DISTINCTION BETWEEN AUTHOR AND PUBLIC, WHICH IS UPHeld BY THE BOURGEOIS PRESS, BEGINS IN THE SOVIET PRESS TO DISAPPEAR. FOR THE READER IS AT ALL TIMES READY TO BECOME A WRITER THAT IS, A DESCRIBER, BUT ALSO A PRESCRIBER. AS AN EXPERT EVEN IF NOT ON A SUBJECT BUT ONLY ON THE POST HE OCCUPIES—HE GAINS ACCESS TO AUTHORSHIP.”⁽¹⁾

Here Benjamin observes a new development in writing, a major change in literature, to be more exact, which is the reader pushing an influence in what is published for her; and he claims that when such shift happens, literature moves from “specialized to polytechnic education;” that is, the work loses some of its depth in order to attain an efficiency in production. If one is to think of literature from this point on, Benjamin entertains, one must also include newspaper publishing as well.

Today, blogs follow the evolution of the newspaper writer, the newspaper reader, and the rise of the collaborator. Blogs have pushed the idea of the collaborator (as Benjamin saw it) in unexpected ways. For instance, because blogs function on a network (the Web which runs on the Internet), these are able to perform as platforms for not only feedback on printed media that is newspapers and magazines (which now also have online versions of their publications), but also as places where to simply exchange ideas with other writers. Communities of bloggers (this is the name given to those who write on weblogs) flourished beginning around 1997;⁽²⁾ and recently, blogs have become an important part of the World Wide Web’s infrastructure.

Following Benjamin’s criticism, one has to admit that this type of online publishing must also be included as part of the history of Literature, if one expects to understand what Literature is today. But some questions arise with this latest manifestation: how does this type of online publishing relate to culture today as opposed to Benjamin’s time? What is the actual cultural agency that blogging has today vs. the early days of the newspaper, when the reader mainly had influence as an active audience? And most importantly, what does it mean to be a “contributor” in the age of the Internet and the World Wide Web?

A brief answer to these questions is to consider the blogger a reader and writer, a hybrid producer/consumer who does not necessarily share the critical meta-narratives of Walter Benjamin (that of the bourgeois writer on the left who sides with the proletariat). In short, the active Benjaminian reader has reinvented herself as an online weblog writer. The blogger, who now functions as a checkpoint for the newspaper journalist, usually is not a person with an average education. As John Stiler explains, a person who has the time to blog, especially on a specific subject with authority, holds an advance degree, often in direct relation to the blogging subject⁽³⁾. This reader turned author, then, does not fit the type of newspaper reader Benjamin referred to. This reader/author, this blogger, is usually an academic of some sort, or a professional who holds some authority in a specific field. Other questions that arise when one realizes this is: Why would anyone bother to make her thoughts public on a daily basis? What does she get out of it if there is no money involved?

Richard Barbrook explains that the Internet has been largely built on the gift economy⁽⁴⁾. Barbrook connects this term to the 60s’ situationists and their interpretation of the Potlatch: the tradition of gift giving in Polynesia. He explains that open source, as an online practice, closely resembles the act of giving away gifts. Barbrook also connects this practice to the academic field, where researchers often share information and ideas through conferences and academic journals. There is no direct money exchange involved in this aspect of the practice, but what the members do get is public recognition that can lead to tenure jobs in major

research institutions. Many of the early pioneers in Internet and Web development were academics, or at least were individuals interested in research (hackers), which means that they were decently educated. This also means that they were willing to collaborate without direct monetary rewards for their labor, as long as they got public recognition for their contributions. This is one of the reasons why open source is so popular on the Internet. A good example of open source used by a corporation is Netscape, which survived its competition with Microsoft's Internet Explorer by releasing its code to the online community⁽⁵⁾. This meant that anyone could download the source code of the Netscape browser and try to improve it. If such changes were accepted then the developer got public recognition, which led to legitimacy on many levels, both, academically as well as online, with hacking and/or research communities. Another example is Linux, an operating system that is free online which has become a major competitor of Microsoft's Windows⁽⁶⁾. In short, open source promotes collaboration and is a major driving force on the web. This type of activity relies on the gift economy infrastructure, which depends on the individual developing a social bond with others, supported by the act of giving (contributing), and leading to trust that makes individuals reliable members of a community. This is essential for people who interact via networks, like the Internet.

There are many types of blogs that function with diverse purposes; that the open source tradition is a major influence in their reasoning for sharing information is undeniable, and while bloggers may not get direct monetary rewards, they do get recognition much in the same way as open source contributors do. Bloggers also see themselves as collaborators as they comment on already published material as well as on material published by fellow bloggers. In this way Benjamin's idea of the collaborator is extended, as the online reader is ready to write at the same time she reads new material. The boundary of writer/reader becomes blurry.

In less than a hundred years the reader went from a passive participant with agency to a more active "collaborator" (a blogger). The media, which includes the newspaper in our times, now not only considers its popularity according to the reception of the readers, but also, thanks to blogging, looks at the readers for possible stories. Bloggers can function also as check points for reliability of the story once it is published and this process then can even lead to a new story, as Stiler explains⁽⁷⁾. What is interesting about blogging is that it is always about archiving information that refers to other archives of information. In this way the type of "literature" of today, that is if we keep in mind Benjamin's terms, is both "polytechnic" and "specialized;" an odd turn, which became possible because the technology is efficient enough to let people do today more things than it was possible in the past. Professionals are able to write casually on topics that they are experts on; their comments carry some depth at the same time that they are efficient in production. Here, leisure, private life, and work are combined as the blog functions as a type of journal giving each writer certain authority, while also demanding that they spend time they would otherwise use to entertain themselves writing about topics of their choice.

People like Barbrook consider the Internet an arena where both capitalism and the gift economy, which he strategically connects with what he calls anarcho-communism, are actually working together⁽⁸⁾. He claims that both political camps function simultaneously by compromising and sharing resources. He explains:

What was once revolutionary has now become banal. As Net Access grows, more and more ordinary people are circulating free information across the Net. Crucially, their potlatches are not attempts to regain a lost emotional authenticity. Far from having any belief in the revolutionary ideals of May '68 the overwhelming majority of people participate within the hi-tech gift economy for entirely pragmatic reasons⁽⁹⁾.

This would be the case for many bloggers as well. And to make this proposition more complex, most recently the professional blogger has emerged; the individual who can actually make a living by writing on her blog full-time. Thus, it can be stated that the contemporary blogger finds herself in multiple positions in culture: at times as part of mainstream journalism, and at others in peripheral online communities. The contemporary blogger can hold multiple positions as amateur or professional, and this does not imply a necessary contradiction.

Benjamin's demand of the author as producer to side with the proletariat, then, may still stand but only if one is willing to admit that such position has now become diversified into many interests in culture. It is the ever-changing plurality that the author as producer must be wary of but also embrace, and this is the reason for a constant reinvestment in culture: a space in which, regardless of late postmodernist cynicism, meaning can still be questioned.

Benjamin's demand appears to have taken on many shapes and forms that make it possible for the producer to get lost in a labyrinth inside of an oubliette of ideologies.

Notes:

1. Walter Benjamin, "The Author as Producer," *Reflections* (New York: Schocken, 1978), 225.
2. Barbara Blood, "Weblogs: A History and Perspective," *Rebecca's Pocket*, September 2000. (25 May 2004) <http://rebeccablood.net/essays/weblog_history.html>.
3. John Stiler, "Blogsphere: the Emerging Media Ecosystem," *Microcontentnews.com*, 28 May 2002, (25 May 2004). <<http://www.microcontentnews.com/articles/blogsphere.htm>>.
4. Richard Barbrook, "The Hi-Tech Gift Economy," *First Monday*, 1999, (10 May 2004). <http://firstmonday.dk/issues/13_12/barbrook/>
5. Tim Berners-Lee and Mark Fischeti, "Competition and Consensus," *Weaving the Web* (New York: Harper Collins, 1999), 84.
6. Barbrook.
7. Stiler.
8. Barbrook.
9. Ibid.

Bibliography

- Barbrook, Richard. "The Hi-Tech Gift Economy." *First Monday*, 1999. < http://firstmonday.dk/issues/13_12/barbrook/ (10 May 2004).
- Barrett, Cameron. "Updated Daily Camworld." 10 June 2004. <<http://camworld.com>> (10 June 2004).
- Benjamin, Walter. "The Author as Producer." *Reflections*. New York: Schocken, 1978.
- Berners-Lee, Tim and Mark Fischeti. *Weaving the Web*. New York: Harper Collins, 1999.
- Blood, Barbara. "Weblogs: A History and Perspective." *Rebecca's Pocket*. September 2000. <http://rebeccablood.net/essays/weblog_history.html> (25 May 2004).
- Eagleton, Terry. *After Theory*. New York: Basic, 2003.
- Media Matters, "Welcome to the Blogsphere." PBS. 14 January 2003. < <http://www.pbs.org/wnet/mediamatters/303/blogs.html>> (10, May 2004).
- Kornblum, Janet. "Welcome to the Blogsphere." *USA Today*. 08 July 2003. < http://www.usatoday.com/tech/webguide/internetlife/2003-07-08-blogs_x.htm> (15 May 2004).
- Pax, Salam. "Where is Raed, 6 April 2004. <<http://dear-raed.blogspot.com>> (10 May 2004).
- Romenesko, Jim. "Romenesko on Romenesko." *Obscurestore.com*. 1999. < <http://www.obscurestore.com/jimr.html>>. (9 June 2004).
- Stiler, John. "Blogsphere: the Emerging Media Ecosystem," *Microcontentnews.com*, 28 May 2002. <<http://www.microcontentnews.com/articles/blogsphere.htm>> (25 May 2004).

Related Links

<http://blogdex.net/>
<http://www.pbs.org/wnet/mediamatters/303/blogs.html>
http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html
<http://en.wikipedia.org/wiki/Blog>
<http://www.lemonde.fr/web/blogs/0,2-3506,48-0,0.html>
<http://www.technorati.com/>
<http://www.faganfinder.com/blogs/>
<http://blog.wired.com/>
<http://euroblogs.blogspot.com/>
<http://www.anthonijhicks.com/aussieblogs>
http://spanish.about.com/od/blogs/index_r.htm
<http://www.hacer.org/latinblogs.php>
<http://www.blogarama.com/>
<http://blogsbyiranians.com/>

Communitarian Television:

SIGNAL 3 LA VICTORIA, FIRST EXPERIENCE IN CHILE

Jenifer Gutiérrez

In a country used to a commercial television model, a group of young men during the '90s decide to take the television in their own hands, in order to create real civil participation spaces for settlers and social organizations of lower incomes, motivated by the need to express its interests and real requirements, to inform and educate with responsibility, "Signal 3 La Victoria" comes forth, the first channel of communitarian television.

Thinking about a TV channel, immediately we imagine a highly qualified crew, with specialist studies in renowned universities, a great demonstration of infrastructure for each program and huge amounts of money. Under this conception, the TV seems something distant from mostly all of its audience, but from Santiago of Chile, during the decade of 1990, started to settle down the most trasgressor project in the environment of the telecommunications in Chile. In 1997, residents of the town village La Victoria, known above all by its struggle against Pinochet dictatorship, saw emerging among their different resistance activities, a communitarian TV channel, the first alternative in the nation to the traditional communication mass media, being the first step toward a new way of seeing and doing television.

In Chile, communitarian TVs don't exist legally; an empty space in law which allows to use frequencies not assigned yet to commercial TV. Is this space that "Signal 3 La Victoria" uses on its favor to reach on present days to homes of approximately 5 jurisdictions around the Great Santiago, with an average of three thousands five hundreds homes, that is, a bit more than eight thousands telespectators.

From the beginning, their aims were clear:

- To create real spaces of participation for settlers and social organizations of the surroundings, giving them a tool to express their activities and interests.
- To offer a tribune of expression for those ones that, product of the comunicacional monopoly don't have oportunities to let the rest of the people know their needs.
- And most of all, to educate and inform, from a social and coscious point of view, the very needs of a social sector culturally margined.

To understand this valuable process, it's important to analyze the open TV of Chile, the one which goes to all the homes along the country, a TV manipulated by the political and economical power, which intends to control the popualtion giving news and contents from a slanting point of view by its own interests, leaving aside the social responsibility to just appease and amuse the citizens. Against these poderes fácticos, "Signal 3 La Victoria" impose itself, building a tv under its own bonds, and following until today the aims planned on the first days, directrixes tha nowadays take fundamental part of its editorial line.

The Virus of Communitarian TV

As is to expect, this initiative stroke deep on different social groups along the country, diverse cultural centers and social workers wanted to be part of this new communicational project. Conscious that this oportunity to multiply its experience, "Signal 3" gets to acquire a second trasmisor of VHF frequency (fundamental to its communicational labor), and putting it in disposition of other social groups; that's how since two years ago, a new objective gets implemented in the organization: to promote and help on the creation of new communitarian channels along Chile and Latin-America. Under this frame, nine popular TV channels have been created, putting to disposition of the organizations the basic equipment to the TV transmission, transferring the necessary technical knowledge to develop this job.

Today, there are many social groups along Chile that have received the office and that solidarian support. It has to be mentioned the experience of Mapuche TV3, the first channel of bilingual television, spoken in Spanish and Mapudungún, property of a Mapuche community situated in Puyegüe, in the South zone of the country.

The experience also has exploted veins in artistic and cultural initiatives. Convoqued by the Troyano collective for the Biennale

of Video and New Media in Santiago, it was implemented a TV set in the Museum of Contemporary Art, from where they made live transmission during the open, embracing approximately 9 kilometers roundabout.

At this stage, the idea of generating TV channels in Chile isn't a dream so far away from reality anymore; in several regions of the country we find local TV channels, but attention: we must take the time to distinguish these types of initiatives, since most of them belong to some municipality with incomes coming from the state or private companies, managing directly or indirectly the editorial line of the channel. To the directory of "Signal 3 La Victoria", these stations can't be called communitarian channels, because it is fundamental to build "the programming from ourselves, the population, with or without resources".

Social responsibility

Clearly, the fact of being the first communitarian TV channel in the nation became a big responsibility that each member of "Signal 3" took in charge, assuming the need to offer a television of quality, improving transmissions day by day. That is how on these days this channel counts with a varied programming which holds programs of all kinds with important emphasis in social consciousness. Different social organizations have taken part of this project, and a big amount of persons committed with the present political resistance. The telespectators feel grateful of this variety that allows them to find contents unseen on the commercial TV.

Its members can't stand a television foreign to the people, and continuously appeal the neighbor to get involved in the channel programming, opening a space to cultural centers, sport clubs, mothers communal centers, neighborhood councils and natural persons that would like to be a cultural and social contribution to the community.

"Today, all along Chile it is clear that we don't need big amounts of money, nor great academic studies to do television; we already know that we can make TV of quality, informative and educational at home, on any village inserted in any city. It's been demonstrated that learning it can be made on the road, we go ahead learning the use of cameras, lighting, controls and direction every time we're on air, we go learning postproduction on every edited video, and we go learning journalism on every done interview. Television at a human scale".

ALAMAR EXPRESS LAB

Lucrezia Cippitelli

Hactivism as a practice of collective creation and knowledge, of learning, of civic action, of diffusion of ideas and know how – are activities not finished to the production of artistic merchandising good for the contemporary art market, because is more focused in building relations between individuals inside a community – its presented here as one of the possible reading keys of the job of a collective which works since around ten years in its community, inserted like a virus inside the Cuban culture: the Omni Zona Franca group.

Actives like painters, performers, sculptors, musicians and singers, poets and free minders, the members of Omni have created, and work collectively on a space of the neighborhood cultural center (The House of Culture Fallad Jamís of Alamar): its collective project has become, then, a physical space where ideas and projects join and take shape, and consequently the physical space works also as a reference point for all the neighborhood's community.

An integral and active part of the Omni Group history is the same neighborhood of Alamar⁽¹⁾: a relevant chapter of the architectural history of Cuba, and of the cultural history of the country. This space 15 kilometers away from the baroque and touristic city downtown, emerged from the Seventies, giving hostage to a long cultural community, alternative to the revolutionary officiality of the nation, made by political refugees from different countries of Latin-America (Chileans, to start), Russians, Cuban intellectuals not integrally accepted, immigrants from different cities of the island. At the same time, Alamar is the district in which gets stated the lack of material resources of the post-revolutionary Cuban State (from the Eighties), that here takes the form of poor

infrastructures, public transportation to get habitants close to the city downtown, common spaces of communication and of auto-representation. If in the Central Havana there's always light and water, here in Alamar you get it but just for few hours each day and you wait for it just as you wait for the transportation to get downtown, or for somebody to fix the elevator of the 20 floors building – the highest construction around – in front of the cultural center.

The Omni action, born in the heart of the Alamar community – with and for it – has developed in the last decade inside and outside regular and official spaces of the Cuban contemporary art: moving from the neighborhood streets, reaching soon the old city with its tourists, galleries and museums between March / April of 2006⁽²⁾, also for the Ninth edition of the Havana Biennale.

The activity of performers and the intervention procedures in public spaces, occupying specially the body and the word (sang, shouted, performed: it's important to remember that the patriarch, José Martí, was above all a poet; in the whole island Poetry is not only a rhetorical exercise of good writing but is one of the most spread communication forms) as media of narrative and sense construction, are common elements in the most extense context of the Havanese groups and artists that since the Eighties have focused its researching in the streets and its urban space. Just to mention Arte Calle (Street Art), Quijote, Grupo Puré (Puée Goup), until the DUPP Gallery, Enema, DIP, Luís or Miguel, Jonás⁽³⁾ on the recent years. All examples of collective and public artistic practices; some more subversive and external to the official world of Cuban contemporary art, such as Jonas and Omni, others definitively more involved to an artistic production system, like the example of DUPP which in the year 2000, presented in the VII Havana Biennale, won the UNESCO 2000 award.

Since the Nineties, Omni has invented and produced a long serial of activities: public poetry readings in the bus stops, installation of seats in those same stops –where people wait transportation for hours– actions and happenings due to show the lack of minimum services for daily survival (water, garbage collector, etc.) and to install a communication into the community. For some of these public manifestations, some artists of the group have been arrested and put in jail by the police. The Omni's have been from the beginning a way to approach social reality totally free, anarchical and far away from the will to propose one self as a visual artist, creator of well thought marketing objects, to create a diffidence by the official world of art, which has chosen to ignore this reality more than censure it. I want to recall, talking about censorship and control, that this attitude, critical and distant from the power submission is very different from “disidence” of the politically correct posture of Europe and the United States love to emphasize. The quest for shapes to relate into the social space without measure, and the construction of communication spaces, doesn't mean automatically the denying of the recent history of the country and its revolucionarian and socialist “particularity”, as much a reviewing from the inside of its difficulties, to build – always from the inside –possible solutions.

The practice of critics in everyday life, of the construction of “free spaces” (this is the “open zone” made possible by art) of knowledge, reflection, sharing and communication – in a word, hacktivism – allows to connect this experience totally located in Havana (better, in Alamar with its official history of urbanization and borderline of construction of a social and human space) to methods and attitudes suited to activists, hackers and constructors of nets and communication spaces independents that in everywhere, since the Nineties, started taken as action spaces not only the city (and a strong example in Italy has been the building of real T.A.Z like the “Centri Sociali”⁽⁴⁾), because specially in the global network of Internet, pushing and bending its limits until transform it in a space of self-production and self representation, revealing the control and repression systems, opening new spaces of collective elaboration and independent information, building the route for practices and attitudes that – in fact – have transformed the way to produce, flow and distribute information in the last decennial⁽⁵⁾.

To bet for the Lab Alamar Express has been specifically, and keep on being, to confront two experiences apparently distants, geographically and by the context in which they develop and get exposed. A group of artists and and free minders from a periphery of the Cuban capital city, disconnected of the global network, and in the same they work to build human networks inside a community, and in the other side an association whose integrants are active part of the Italian and international activism environment, which their main intervention objects belong to the possibility of building production networks and share wisdoms.

The union of two experiences born and developed in so different contexts, is the building of a space of independent multi-medial production in the Omni workshop. This space, that from its beginning has been open to all of the group artists and has developed also as a file space, gets born with the idea of building a permanent laboratory, where ideas and attitudes of members of the Alamar community can get close to learn the use of communication technologies.

Sharing hardware and software basic instruments, and a specific attitude to use them, deconstruct them, learn its use colectively to realize specific projects, we've started the experience of the lab in Janaury 2006, with a first mission in which the two groups have realized workshops and built collective experiences – performances, video making, documentation, realization of events in the public spaces of the neighborhood. This work has taken the laboratory to a first realization of audiovisual products and the equip of a multimedia digitalization and conservation archive (audio, video, photos, documents) in permanent development and implementation. This file will be the documentation basis of the Omni experiences and projects, and among other artists, thinkers, photographers, musicians, cultural activists and simple citizens of the Alamar district.

The main idea, is the building of a real self-narrative of the community, which through the eyes and the moving images of the Omni's videocams, have seen considered and, for the first time, told and presented⁽⁶⁾ in a visual document that now can go out of the neighborhood and tell its reality outside Cuba, using a way of narrative and interpretation very distant from the cultural estereotypes of "the happy island where everybody dance", or "the unhappy island of people repressed by Castrism", opposite visions, and at the same time typical complements, of the post-industrials advantaged North-American and European societies.

The same as in a production space founded in the practice of self-formation and sharing, the Laboratory Alamar Express holds in itself the possibility and will to open up to the needs and also externs to the artistic projects specifically made by Omni. The instruments that now are part of the daily job in Omni belong, then, to the Alamar district, giving the possibility to teach the functioning also to people living outside of the specific reality of the Omni group; which besides its production activities, acts in a context as a mediator between society, feeding its investigation, and the instruments which use and potentiality is object of open workshops to the Alamar community.

Beyond any new media retorical, that sometimes just turns into analysis about instruments and not about the practices these instruments carry on and its political and social implications, the Lab Alamar Express project questions the possibility to express identities outside the dominant information-scape and with basic economical and technological resources. What it's vital is an attitude: to push the media beyond its limits and to observe society with critical intelligence and not just shaped over preformed trues.

References

<http://www.alar-express.net>

Notes

1- Edificated in 1978 in the district of East Havana (of almost 300,000 habitants), Alamar hosts almost 100,000 persons. Its 25 "Zones" were built in less than ten years by the Microbrigades groups, workers normally employed in different industries, that the government temporally sent to work as constructors of popular public edifying during the development of the Cuban capital city. Alamar is an important part of history - fast and not intense - of popular urbanization programmed post-revolution: great rational buildings following the huge periferies of the East European capital cities, in where there were concentrated a lot of habitants, in a zone essentially agricultural: the materialization of the rational utopy - a kind of Lecorbusierians Unité de Habitations - in the middle of the Tropics, that here, as in everywhere, has as a hidden face a hard daily life.

2- The participation of the group in the Nineth Biennale deserves a mention. In July of 2005, curators of the Wilfredo Lam Center, official structure which since 1984 organizes the Havana Biennale, were still working on a biennale called Dynamics of urban culture, programmed for March 2006, which involved international well known artists among others, but didn't mentioned a reality with such a long history - and at the same time as dangerous, because it was out of control - like Omni's. The encounter with Dannys Montes de Oca, external curator of the Wilfredo Lam Center, has been the first joined step. To introduce her in the Omni work place presenting her the CD of street music and poetry totally self-produced by the members of the group (title: Alamar Express), was the first step, followed by the collective writing of a project to present the Omni job to the curatorial comitée of the Biennale. To get Omni in the Biennale (against a certain bouracratical and structured position of the curatorial comitée, which didn't want to have anything to do with such an underground group) was a victory, especially in the following months thanks to Dannys' work, who has pushed this direction into the same structure .

The real victory was of the Omni group, which in endless collective meetings have reviewed and reformulated this entrance in the official art world, restructuring and reinventing it. In the warm August of 2005, we discussed about politics and cultural hegemony, until get the realization of the Omni project for the Biennale in such a radical way to transform it in one of the strongest critical and theoretical reflections ever opposed to the same Biennale structure as a centenarian institution (not only this last one in Havana), in where any alive, strong, social and communitarian project dies if it's thought inside a "white box".

Instead of put their jobs (10 years of activism, performances, participation and spaces construction) hanging of a wall of an empty not "alive" room in Morro Cabaña -central headquarters of the exhibition - , Omni has participated presenting its neighborhood, its atelier, the Alamar community during a serial of activities that has been developed along the biennale period in the same Alamar, in the middle of the streets, squares, markets, alive people and participation.

3- Since the Eighties (Arte Calle, Street Art, of what the internationally renowned critic Gerardo Mosquera has written a lot, and Grupo Puré, from which conceptual artist Lázaro Saavedra was part of), following the Nineties with a group of performers acting in public spaces, like the DUPP Gallery (which its existence since the second half of the Nineties is due basically to the forming activity of artist René Francisco) and till the 2000, with the experiences of the youngest in Omni, Luis or Miguel or Jonás, the attitude to move like a collective, with the body and acting in public spaces, has been a dominant part of the youngest and radical artistic experiences of the country. It's interesting to remind at this stage the importance of the performance in Cuba, mentioning specifically the long and deep researching of the artist Tania Bruguera, whose performatical projects from the first years of the Nineties (in part done on public spaces of Havana) have steamed now in education, the "Conductual Art Professorship", where basically are defined the importance of a type of art which involve also body and ambient (physical and social), but this art gets a local identity, distant from

the dominant definition of performance, as it's known in the international contemporary art system.

4- For a complete history of these self-managed spaces, formed in Italy since the end of the Eighties, see the Sandro Dazieri book *Italia Overground* (Castelvecchi, Roma 1996). An abstract here: <http://www.ecn.org/collegamenti/itacsa.txt>

5- Here, some links and names of online projects that since the Nineties have been spaces agglutinator of ideas and of artistic production, cultural and politically independent, and around them have been establishing a whole generation of activists and builders of free communication spaces: ECN (www.ecn.org), Indymedia (italy.indymedia.org), NGVision (www.ngvision.org), RadioGAP, Autistici/Inventati (www.autistici.org).

6- It's the case of the public action *Comunik*, made for the Havana Biennale in the biggest market of Alamar. Here, during the reedition of an Afro-Cuban ritual which provides homage of performers to "goddess television", instead of presenting the altar/screen like an univocal instrument and not interactive of communication (official information directed to the community), *Omni* has presented a documental realized in the precedent days, in which it was asked to the neighbors (the same people in the market on the performance day) to talk about Alamar. A strong idea which basically means "don't expect till someone else do the information for you; do it yourself".

TOOLS OF SCIENCE IN PEOPLES' HANDS

Catalina Ossa and Enrique Rivera

For the official *Cybersyn* project presentation speech to the Chilean people planned by President Salvador Allende in early September 1973, he wrote:

"MY DEAR FRIENDS, I WELCOME YOU PERSONALLY TO THIS LOCATION, WHICH I'VE HAD A PERSONAL INTEREST IN DEVELOPING AND AS SUCH I ASK YOU ALL TO TAKE A SPECIAL INTEREST IN IT AS WELL. WHAT YOU OBSERVE IS THE RESULT OF 18 MONTHS OF EXHAUSTING WORK BY A GREAT GROUP OF OUR OWN CHILEAN ENGINEERS, DEDICATED TO SOLVING THE PROBLEMS OF INDUSTRIAL MANAGEMENT. THEY HAVE CREATED A SERIES OF TOOLS TO AID US IN CONTROLLING THE ECONOMY.

MODERN SCIENCE AND IN PARTICULAR ELECTRONIC COMMUNICATION OFFER TO THE GOVERNMENT A NEW OPPORTUNITY TO DEAL WITH COMPLEX MODERN ECONOMY PROBLEMS.

WE HAVE FOUND THAT IN WHAT WE CALL THE DEVELOPED COUNTRIES THE POWER OF SCIENCE HAS YET TO BE UTILIZED. WE HAVE DEVELOPED SUCH A SYSTEM WITH OUR OWN PROPER PASSION.

WHAT YOU WILL LISTEN TO TODAY IS REVOLUTIONARY –NOT SIMPLY BECAUSE IT IS THE FIRST TIME THIS HAS BEEN DEVELOPED IN THE WORLD –BUT IT IS REVOLUTIONARY BECAUSE WE ARE IN FRONT OF A DELIBERATED EFFORT TO GIVE TO THE PEOPLE THE POWER THAT SCIENCE GIVES US IN A WAY IN WHICH THE PEOPLE MAY USE IT FREELY".⁽¹⁾

Unfortunately, this speech could never be pronounced due to the social and economical instability of the Socialist Government, caused by internal and external factors, which finally ended up with the Military Stroke in September of 1973.

The tools that president Allende mentioned, could be identified today as the first attempts of an emergent social-cultural reality, that nowadays are tangible and used massively thanks to several technological advances, and to the possibilities of inter-connection at a distance which Internet allows nowadays, framed on the paradigms proposed in the Information Society age and the emergent Knowledge Society.

The pacific, economical, social and technological revolution represented in Chile, would be materialized by the *Cybersyn* project.

In the practice, the project developed different applications oriented to integrate a technological and theoretical system, creating a cybernetic harmony, which would supply information –almost on real time– to the different users of this system, which could be State Ministers, Presidential Councillors, Industries and diverse social organizations, through a kind of Cybernetic Intranet.

The creation of an “Interactive Room”, that will manage, support and improve through a simple meta-language, the important decisions that should be taken, went toward the current capture devices and information sending, video conference rooms, collaborative systems of networking, and interaction protocols between organizations, applied in emerging initiatives such as for example, an electronic government.

Cybernetical Components in Cybersyn.

Technically, the project consisted in a technological interconnected net called Cybernet, which unified the industries of the State through a net of 500 Telex for the reception and transmission of information, which was based in the different economical variables of the nationalized industries of the socialist government, with headquarters situated in ECOM (Computers and Informatics Companies of Chile - Empresa de Computación e Informática de Chile), which processed the information using the Cyberstride software, in order to be sent to an Operation Room, which had being administrated and designed by the INTEC (Institute of Technology of Chile - Instituto de Tecnología de Chile) professionals, in where the decisions should be taken and the future variables of the Chilean economy would be prognosticated.

This integrated system of scientific, political, economical and aesthetical knowledge’s, based on the principles of the Gestalt, emulated, thanks to its advanced design, a futuristic model, which promised to improve the chaotic and primitive social State system, supporting the building of a less burocratical and more participative society.

One of the main creators of this system was the British cybernetic Stafford Beer, who has been acknowledge as the father of the organizational cybernetics and creator of Viable System Model, conceptual and fundamental basis of this initiative.

It counted with the participation of an organized net of experts from different areas, which have been developed a solution to the transference and information-managing problem. This human intersection was indeed the most important cybernetic component of the project.

The hybrid of computational and conceptual languages, transformed the Cybersyn project in an important referent for future applications in the field of making and delivering of scientific tools, which should be used by the whole population

One of the projects thought to be made in the future, was Cyberfolk, application that was searching to implement, in every house of Chile, a system whit will send information to a central, designed for the project, recovering information of every citizen, giving the tools to the people to use technological and scientific applications. The lyric of a song written by Stafford Beer and Ángel Parra “Letany for a computer and a baby just to be born”, reflects in a certain way this intention:

“We must stop the one who doesn’t want
The people to win this fight.
We must join all the science
Before the patience stops”.

“Hay que parar al que no quiera
que el pueblo gane esta pelea.
Hay que juntar toda la ciencia
antes que acabe la paciencia”.

Members and Historical Context.

Fernando Flores, who in 1970 assumed in charge of Technical Sub-Manager of CORFO, confronted the need of connecting the nationalized industries all along Chile, that weren’t integrated on an efficient and transparent information transference system. Knowing the theories and solutions suggested by the British scientist Stafford Beer, got to him through a letter full of the revolutionary spirit which was felt on that time in Chile. Beer not only paid attention to the calling of Flores, but saw on this appeal, an important opportunity to put on practice his job and cybernetic ideas.

The first meeting of Beer and Flores was in The Atheneum Club. Beer, surprised for the open mind and projection in Chile, left aside several of his responsibilities in hands of his assistants, to start working with a group of Chilean and English engineers, designers, scientists and technicians.

In November 12th of 1971, Beer would meet with President Salvador Allende to explain him personally about the implementation of the Cybersyn project in Chile. Thanks to the help of the Cybernetic Roberto Cañete, Beer will describe this project as a nervous system, through which will run important decisions, as on a managing level as well as judicial, economical and civic one. Allende understood the importance of the project settling in Chile, due to its high technological and conceptual value, and its potential contribution to the socialist plan. Beer would portrait later this encounter:

“I couldn’t know if the President was prepared for this, but I knew exactly that he was a qualified doctor,” wrote Beer, “He quickly understood the model as The brain of the Industry.

The conceptual and technical value of the project, promised to turn it into an efficient tool that will optimize the state economy. In 1971 the new Industrial Design Section of the Technological Investigations Institute (INTEC) of CORFO, took the design of the Operations Room in its hands, and started to develop it under the supervision of Stafford Beer and the leader of the industrial and graphic design team, the German Professor and Industrial Designer Gui Bonsiepe, transforming it this way, on an important scientific and creative convergence point.

On practice, the system was never used in its whole due to several reasons, as technically as well as politically. It helped to coordinate the delivery of tracks from and toward the industries during the transport strike in October of 1972, organized by a group of the extreme right wing. This support came through a net of telex used to install the network of the Cybersyn project.

The Evolution of the Project

Unfortunately, and even before the military stroke, there were already speculations on the press about if this was a spying system over the civil society. They mentioned the project like a socialist ‘big brother’². This speculations was founded on the ignorance of the people who never understood the projec³.

It was interrupted by the military stroke in 11 September 1973, suspending its development and maturity, and avoiding it to become in an alternative tool to the economical and social systems, who was leading in the world on that time; communism and capitalism.

When military took power, they tried to use the system, but they didn’t understand its real functionality, so they destroyed most of the documents and the equipment used on Cybersyn.

To Stafford Beer this project, though its abrupt ending, meant a great contribution to his experience, helping him to complement one of his biggest books; “The Brain of the Firm” (2nd edition,), thanks to his Chilean experience, which is an important reference point to understand the basis of information and social organization structures proposed by the organizational cybernetics.

In Chile it could be thought that the British cybernetic tendency, – lead by W. Ashby, Gordon Pask and Stafford Beer, which was influenced by the biological and social systemically observation of the viable systems–, was the first one and more important applied on a general political, economical and social context.

Nowadays, a lot of the concepts and visions suggested by Cybersyn are strongly connected with diverse initiatives that support the social metamorphosis between the Information and the Knowledge Society, like the creation of social communities supported on the internet and the use of tools for the web 2.0 and open sources software.

The tendency in modern society, must be based on governments concern on the development of social networking, and the promotion of consciousness on the need to improve the communication between men, trough physical and interactive interphases that let them communicate between each other on real time, supported on a tacit Cybernetic philosophy.

Cybersyn became an icon for the comprehension of the organizational cybernetics, and has been observed, processed and evolutional by diverse institutions and intellectuals around the world, such as the companies of Knowledge Management Team Sin-tegrity, Syncho Ltda, and HolonLabs, and the academics like Dr. Allena Leonard, Dr. Raul Espejo, Dr. Clive Holtham, Dr. Maurice Yolles, Dr. Nick Green, Dr. Leonid Ototsky.

Art, Culture and Cybernetics

It’s important to understand in which way it could’ve influenced the development of this project in the Chilean society on a cultural level. The Cybernetic thinking could be considered as a proto-source of reflection, action and development of different common objectives.

Art and culture, indeed, have been important agents of cybernetics through its history, and vice-versa. One of its most celebrated representing was one of Stafford Beer’s colleagues, Gordon Pask. Once in the ‘50s, Pask experimented building robots,

which communicated between each other, presenting these results on different art centres in England and the rest of Europe. Nam June Paik fed extensively on the cybernetic thinking, applying it on several of his interactive pieces.

The first encounter that joined diverse initiatives that were developing extensively on England, Germany and the United States was the exhibition organized by Jasja Reichadt «Cybernetic Serendipity».

«Cybernetic Serendipity» was presented in the ICA -Institute for Contemporary Arts of London- in 1968. This was one of the first encounters that meant to analyze the cybernetics role in contemporary art. The exhibition included robots, performance, poetry, music, and painting machines.

Today, the use of digital tools in contemporary art is a common practice, which was on first instance, held by the cybernetic thinking. On current time there're different artists and scientists, which have fed on the Stafford Beer job, such as the musicians Brian Eno and David Bowie, and the visual artist Roy Ascott, Felix Huber and Mario Navarro.

Cybersyn is an important precedent on the identification of works, purpose and intentions, developed on the intersection science, technologies and culture in the history of Chile

The Action+Research based on Cybersyn developed by or_am, is an homage to the social context and to there creators.

Notes:

1. Abstract of the inauguration speech of Cybersyn project, Salvador Allende.
2. Ercilla Magazine, January 1972, and Que Pasa Magazine, March 1973

References

<http://www.staffordbeer.com>
<http://www.metaphorum.org>
<http://www.cybersyn.cl>
<http://www.or-am.cl>

/ ❄ ANEXOS ❄ /



Biografías / Biographies

Agradecimientos / Thanks to

Colofón / Colophon

Colaboradores / Partners



/* BIOGRAFIAS */

COLABORADORES

ALBORNOZ, ALEJANDRO (Santiago de Chile) Estudió entre 1989 y 1992 Artes Plásticas en la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, y luego entre 1996-1998, en la Escuela de Foto Arte de Chile, Fotografía Profesional, egresando y recibiendo este título más el de Fine Art Photographer, otorgado por la Free Lance Photographers Association de EE.UU. Actualmente, enseña fotografía y audiovisual en Santiago. Desde 1987 realiza música electrónica popular (tecno, ambient). Ha compuesto música para teatro, danza, cine y montajes multimediales, abarcando diversos estilos de la electrónica. Vinculado con la electroacústica como auditor y difusor, mediante sus columnas en varias e-zines, y luego, al participar en diversos talleres y workshops. Ha estudiado composición electroacústica con Rodrigo Sigal y Federico Schumacher en Santiago. Desde 2005, integra la directiva CECh. Actualmente, es director artístico de ALMA (Aula Laboratorio de Música y Audio de la Universidad Diego Portales). Su música se ha programado en Chile, Colombia, Argentina, China, España, Francia, Portugal y Suiza, participando en prestigiosos festivales como "Synthèse" (Bourges, 2006), las JIEM (Jornadas de Informática & Electrónica Musical, Madrid, 2006) y Sonoimágenes (Buenos Aires, 2005-2006). Ha realizado conferencias sobre electroacústica chilena en Colombia, Argentina, España y Portugal, y sobre la vinculación de música y vídeo arte en Valparaíso y Concepción (Chile) mankacen@gmail.com
<http://www.cech.cl>

ALONSO, RODRIGO (Buenos Aires, Argentina) Licenciado en Artes, especializado en arte contemporáneo y nuevos medios (new media). Profesor de la Universidad de Buenos Aires y del Instituto Universitario Nacional del Arte, Argentina. Profesor y miembro del Comité Asesor del Máster en Comisariado y Prácticas Culturales en Arte y Nuevos Medios, Media Centre d'Art i Disseny (MECAD), Barcelona. Profesor invitado en importantes universidades, congresos y foros internacionales en América Latina y Europa. Escritor, crítico y colaborador en libros, revistas de arte y catálogos. Entre sus libros se incluyen: Muntadas. Con/Textos (Buenos Aires, 2002), Ansia y Devoción (Buenos Aires, 2003) y Jaime Davidovich. Video Works. 1970-2000 (New York, 2004). Curador de exposiciones de arte contemporáneo en los espacios más importantes de Argentina y América Latina, y en prestigiosas instituciones europeas. Entre sus exposiciones se cuentan: Video arte de Latinoamérica (Armory Show, NY, 2001), Turbulence Zone (Ateneum Salií, Helsinki, 2002), Imágenes Intermitentes (Centro Cultural de España, Lima, 2005), Modelo para armar. Media art contemporáneo de Argentina (CaixaForum, Barcelona, 2005), Nuestra Hospitalidad (EACC, España, 2007). Como especialista en curatoría y nuevos medios, participó de Nuevos selectores del arte contemporáneo (ARCO, Madrid, 2002), Emoçao artificial (Fundación Itaú, Sao Paulo, 2004), Liquid Architectures (Tate Online, Londres, 2006), Vitamin Ph. New Perspectives in Photography (Phaidon Press, Londres, 2007). Vive y trabaja en Buenos Aires y Barcelona. rodri@roalonso.net
<http://www.roalonso.net>

BULATOV, DMITRY (Kaliningrado, Rusia) Artista y curador. Sus actividades se han enfocado en diferentes aspectos de la interdisciplinariedad del arte y los medios (visual, lingüística, acústica, biológica, etc.) Autor de numerosos artículos de arte contemporáneo publicados en Rusia y en el extranjero, también ha publicado libros y antologías, como Homo Sonorous (Kaliningrado, 2001). Sus trabajos se han mostrado en más de 100 proyectos y exhibiciones, como la 49ª Bienal de Venecia, Nuevas Tendencias de la Literatura y el Arte, en la Academia Rusa de la Ciencia, Moscú, y el H2O Festival en Oslo, Noruega. Ha participado de varias conferencias internacionales, en temas de arte y literatura, y dado varias lecturas en diversas universidades, en lugares como Hong Kong, Holanda y Canadá. Ha organizado

y curado más de 20 exposiciones internacionales, y desde 1998 es curador del Museo Nacional de Arte Contemporáneo, Departamento de Kaliningrado.
bulatov@ncca.koenig.ru
<http://ncca-kaliningrad.ru/biomediale/>

BURBANO, ANDRÉS (Pasto, Colombia) Es un hombre/video/net/escrito/vivo/, esta interesado en la ciudad y su interacción con los medios. En su trabajo artístico ahora explora el web y su relación con la interacción, el control remoto, y la imagen video. Como escritor esta trabajando en la relación entre arte, ciencia y tech en espacial en latinoAmerica. Su libro en ese campo de investigación Hipercubo/ok/ estará listo para Julio del 2002. Burbano es profesor del área de nuevos medios de la facultad de artes de la Universidad de los Andes en Bogota, Colombia. burbano@gmail.com
<http://hipercubo.uniandes.edu.co/>

CIPPITELLI, LUCREZIA (Roma, Italia) Periodista, investigadora y cineasta. Trabaja como profesora asistente del curso Historia del Arte Contemporáneo en la Universidad La Sapienza, de Roma. Desde el año 2002 pertenece al equipo curatorial del MLAC -Museo Laboratorio de Arte Contemporáneo- de la misma universidad, y de la junta editorial de la revista de arte contemporáneo Luxflux - Prototipo arte contemporáneo. Ha curado y participado en diferentes exposiciones y coloquios, tanto italianos como internacionales.
cippitel@gmail.com

LLANOS, FERNANDO (DF, Mexico) Artista, promotor y curador de video. Sus videos se han presentado en el Festival de Nuevo Cine y Nuevos Medios de Montreal, World Wide Video Festival (Amsterdam), Transmediale (Berlín), Interference (Francia), Videochroniques (Marsella), Bienal do Mercosul (Brasil), Museo Guggenheim (Nueva York), etc. Ha sido curador de más de una decena de muestras de video que se han presentado en países como España, Brasil, Argentina, Chile, Japón, Costa Rica y México. Organizó el concurso de video "Conciencia Concentrica" para la Fundación del Centro Histórico. Ha trabajado en películas como "Amores Perros", "Dancer in the Dark" y "el Búfalo de la Noche". Es profesor de "Arte Digital" y "Video y Nuevas Tecnologías".
fllanos@fllanos.com
<http://www.fllanos.com>

NAVAS, EDUARDO (Armenia, El Salvador) Artista, historiador y escritor especializado en nuevos medios; su obra y teorías han sido presentadas en varios lugares en Estados Unidos, Latino América y Europa. Ha sido jurado para "Turbulence.org" de 2004, y fue jurado para las comisiones de "Rhizome.org" de 2006-07, en Nueva York. Navas es fundador y editor contribuyente de "Net Art Review" (2003-2005); es co-fundador de "newmediaFIX" (desde 2005) y es miembro co-fundador de "acute.cc", un enlace internacional de artistas y académicos que organizan eventos y publicaciones periódicamente. Actualmente, Navas es docente y consultor en Teoría y Práctica de Bellas Artes en Otis Escuela de Arte y Diseño en Los Angeles, y docente de práctica de multimedia en la Universidad del Estado en San Diego. Navas es candidato al Doctorado en Letras en el Departamento de Historia del Arte y Medios de Comunicación, Teoría y Crítica, en el programa de Bellas Artes en la Universidad de San Diego, California.
eduardo@navasse.net
<http://remixtheory.net/>
<http://www.netartreview.net>

OR_AM, OSSA, CATALINA Y RIVERA, ENRIQUE (Santiago, Chile), son dos investigadores y realizadores chilenos. Desde el año 2002 están investigando sobre el proyecto Cybersyn y han dado charlas en universidades e instituciones de diferentes países sobre este tema. Esta investigación puede ser visitada en el sitio web www.cybersyn.cl. La investigación y el sitio fueron realizados gracias al aporte del Consejo Nacional de la Cultura

y de las Artes/ FONDART, Ministerio de Relaciones Exteriores/ DIRAC, y CORFO. Actualmente, están realizando un documental interactivo basado en el proyecto Cybersyn, el cual utilizara principios cibernéticos similares a los utilizados en el proyecto original. Esta siendo desarrollado en conjunto con algunos de los participantes originales del proyecto, entre otros Raúl Espejo, director del proyecto Cybersyn. Esta instalación será exhibida simultáneamente en el ZKM -Centro de Arte y Medios Tecnológicos, de Karlsruhe/ Alemania-, y en el Centro Cultural Palacio La Moneda en Chile, en Octubre del 2007.
or@or-am.cl
<http://www.or-am.cl>

PAGOLA, LILA (Córdoba, Argentina) Desde 1999 hasta la actualidad, co-organiza las Jornadas de Artes y Medios Digitales. En 2003 inicia con Laura Benech el proyecto Liminar, un sitio de difusión sobre arte y tecnología orientado a hispano-parlantes, especialmente al entorno latinoamericano. Desde 2004 realiza tareas de difusión y capacitación en software libre para artistas.
lila@liminar.com.ar
<http://www.liminar.com.ar/Archivo/Archivo.htm>

PROYECTO NÓMADE es una interfase entre artistas que usamos tecnología digital y el software libre. Un encuentro que pretende facilitar la migración desde sistemas operativos y software privativos hacia sus alternativas libres, a través de una experiencia compartida por un grupo de usuarios con problemas e inquietudes similares, con un grupo de artistas de Córdoba, provenientes de diferentes áreas tales como: la música, la animación, el video, el diseño gráfico y la fotografía. La experiencia ha continuado en una lista de correo, en una plataforma colaborativa, un wiki en el que vamos documentando los hallazgos, problemas y soluciones que encontramos. Proyecto Nómade son Luciano Ferrer, Juan Manuel Lucero y Lila Pagola, con la colaboración de GruLic (Grupo de Usuarios Linux de Córdoba).
<http://www.nomade.liminar.com.ar>
<http://www.nomade.liminar.com.ar>

POPPE, INE (Ámsterdam, Holanda) trabaja en Amsterdam como artista, escritora y directora - tiene su propia compañía de producciones llamada IP. Como periodista, Poppe escribe sobre cultura digital, tecnología y arte, para el diario NRC-Handelsblad. Ha investigado y dirigido documentales de televisión para la Televisión Nacional Holandesa; escrito un libro periodístico acerca de los squatters holandeses de los '80s, y publicado ensayos acerca de juegos y aplicaciones web. Como artista ha trabajado junto al fotógrafo Jetty Verhoef en uno de sus primeros proyectos artísticos para la web. Woman with Beards, que se ha mostrado mundialmente y nominado al premio Vosko. Poppe ha dado conferencias de arte y multimedia, y es académica de la Academia de Artes de la Universidad Willem De Kooning, en Rotterdam. Su documental Hippies from Hell, sobre los hackers holandeses, se ha mostrado en el Festival Internacional de Documentales de Amsterdam, en 2002. Poppe ha escrito escenarios para varios juegos por computadoras; el año 2002 ganó el premio de escenarios para la televisión, el Geneva - Europe Grand Prize, con el escenario de la película Necrocam después de que la película fuera realizada online y Poppe discutiera el webcasting en la radio 4 de la BBC. Necrocam fue nominada para el premio Rockie de Banff. Por el momento, está trabajando en un documental y un proyecto de ficción, ambos acerca de robots.
Ine.poppe@gmail.com
<http://hippies.waag.org/>
<http://www.hollandsfilmglorie.com/inNecrocam.html>

NEMETH, SAM (Rotterdam, Holanda) vive en Amsterdam con Ine Poppe. Estudió Cine y Ciencias de la Televisión en la Universidad de Amsterdam, y trabaja para la Sociedad Waag.
sam@waag.org
<http://www.waag.org>

NETZFUNK
hausfunk@netzfunk.org
<http://www.netzfunk.org/>

BOARDMAN, DAVID (Milán, Italia.) Interaction designer, con competencias transversales en diseño gráfico, programación e desarrollo de aplicativos. Es graduado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Torino (Italia) y trabaja en distintos centros de investigación sobre nuevos soportes tecnológicos en el norte de Italia. Co-fundador del colectivo netzfunk.org ha exhibido obras en Amsterdam, La Habana, Sydney, Venecia, Carrara y Chile. Ha enseñado media art en la Universidad de Torino y en la Universidad de Chile, en Santiago. Actualmente participa en el Master en I-Design de Domus Academy + Interaction Design Institute Ivrea en Milán.
d-@netzfunk.org

MOMETTI, DIEGO (Pinerolo, Italia) Se ocupa desde 1999 de arte en lo social, ideando y organizando la performance pública "Deriva en Barcelona". Organizó una obra de arte ambiental que se concretizó con la colaboración de una comunidad alpina y la realización de una doble instalación video interactiva llamada "Pierre Rivière, la montaña inesperada" y "ARGH, contra la privatización del mundo alpino". Practica la plástica del plomo, el teatro de figura y el de arte alimentar. Publica con Electa Mondadori "Prácticas artísticas en la red", enseñando desde el 2002 hasta el 2005 un curso de net.art, en la Facultad de Letras de Turín. En 2005 se agrega al grupo Netzfunk y con ellos organiza el curso "Estética por una tecnología suave" en la Universidad de Chile, colaborando con la realización de Memoria Histórica de la Alameda. En 2006 funda el grupo de narrativa popular Bufera. Es el responsable del proyecto ARISTEO, por una actualización de "El mundo de los vencidos", documental audiovisual e investigación social sobre la herencia de Nuto Revelli.
diego.mometti@gmail.com

PALOMINO, BÁRBARA (Santiago, Chile) Artista Textil, Licenciada en Artes Visuales y Bachiller en Ciencias Sociales de la Universidad de Chile. Desde lo textil, su interés reside en la técnica, en la percepción táctil, en la fuerza de los materiales, de desechos que son organizados a modo de fragmentos de realidad suburbana y memorias referenciales, y su condición precaria de uso transitorio como objetos artísticos. Durante los últimos años ha buscado explorar múltiples líneas de investigación y creación paralelas a lo textil que involucran, a grandes rasgos, la escritura, el cuerpo, las tecnologías de sentido e interferencia y los locative media; indagando sobre los vínculos entre cuerpo y ciudad, cuerpo y tecnología (soportes textiles y tecnologías móviles), y sobre diversas tácticas de apropiación en prácticas cotidianas por parte de los individuos, entre otras. Ha participado en el grupo italo-chileno Netzfunk.org que ha desarrollado en Chile el proyecto colectivo Memoria Histórica de la Alameda. Junto a ellos, ha retomado su interés en trabajos colectivos y experiencias abiertas de arte participativo, donde se pierde la figura del autor y de la obra misma como objeto de exposición. Actualmente coopera con una serie de proyectos multidisciplinarios dirigidos a fortalecer diversas vías de participación, instancias de acercamiento y debate sobre el estado actual del arte en Chile y las implicancias de los nuevos soportes tecnológicos en las relaciones y modelos de organización social.
bpalomin@gmail.com

TROJANI, MELISSA (Turín, Italia) Licenciada en Filosofía de la Universidad de Estudios de Milán, y actualmente especializada con una tesis en Programación y Filosofía de la Mente por el curso de Magíster especializado en Comunicación en la Sociedad de la Información de la Universidad de Torino, donde ha adquirido conocimientos de los principales lenguajes para la Web (HTML, CSS2, XML), algunos lenguajes de programación (PHP, Java) y fundamentos sobre la interacción hombre-máquina. Desde el 2005 se interesa en locative-media y geo-referenciación de contenido multimedial y ha participado en el grupo italo-chileno

que ha desarrollado en Santiago de Chile el proyecto artístico Memoria Histórica de la Alameda (<http://www.memorialameda.cl/>).
melissa.ape@gmail.com

TRAMONTANO, MARCELO (Rio de Janeiro, Brasil) Es graduado de Arquitectura y Urbanismo de la Pontificia Universidad Católica de Campinas y en la Escuela de Arquitectura de Grenoble, Francia con un título en Arquitectura DPLG. Se especializó en Diseño de Ambientes en la Universidad de Osaka Sangyo. Obtuvo una maestría de Arquitectura en la Tierra en la Escuela de Arquitectura de Grenoble y un doctorado en Arquitectura y Urbanismo en la Universidad de Sao Paulo y un Post Docotrado en la Escuela de Arquitectura de Paris Malaquais. Actualmente se desempeña como profesor asociado en la Universidad de Sao Pualo y es revisor del periódico: Ambiente Construído. Tiene experiencia en arquitectura y urbanismo donde trabaja los siguientes temas: metropolitano, habitación contemporánea y estructuras familiares.

PETROVICH, MIRKO (Osorno, Chile). Ingeniero en sonido, programador multimedia y músico. Desde 1995, se dedica a la investigación de la música por computadoras. Se ha desempeñado como profesor del Centro de Música y Tecnología (CMT), programador de aplicaciones para video y 3D, administrador de servidores UNIX, y diseñador de sonido. En la actualidad, trabaja creando instalaciones interactivas utilizando sensores y herramientas de Inteligencia Artificial.
mirko.petrovich@gmail.com

SCHOPF, DEMIAN (Frankfurt am Main, Alemania). Trabaja y reside en Santiago de Chile. Licenciado en Bellas Artes, en la Universidad Arcis, de Santiago, y cursa el Magíster en Artes Visuales en la Universidad de Chile. Durante 2002 a 2004, es becario del Servicio de Intercambio Académico Alemán, como artista invitado en el Seminario del profesor Jürgen Klauke y estudiante invitado en el Seminario del Prof. Dr. Siegfried Zielinski, en la Kunsthochschule für Medien (Escuela Superior de Artes y Medios), Colonia, Alemania. Ha expuesto individualmente tanto en Chile y América Latina, como en Europa. Ha obtenido numerosas becas: FONDART, DAAD (por el Servicio de Intercambio Académico Alemán), Fundación Andes, "Amigos del Arte", entre otras. Actualmente, se desempeña como profesor en las Cátedras de Semiótica en la Facultad de Arte de la Universidad Mayor en Santiago de Chile y de Historia del Arte en la Universidad de Talca, Chile. Fue ganador del Premio Altazor por su obra más reciente 'Máquina Cóndor'.
demian.schopf@gmail.com
<http://www.maquinacondor.com>

SEÑAL 3, (Santiago, Chile), primer canal de televisión comunitaria de Chile, formado por un grupo de jóvenes en la década de los '90. Deciden tomar la televisión en sus manos, con el objetivo de crear verdaderos espacios de participación ciudadana para pobladores y organizaciones sociales de escasos recursos. Motivados por la necesidad de expresar sus intereses y verdaderas inquietudes, para informar y educar responsablemente, nace "Señal 3 La Victoria".
tv_piola@hotmail.com
<http://www.canal3lvictoria.cl/>

STROMAJER, IGOR (Ljubljana, Slovenia) Graduado de la Academia y Teatro, Radio y Televisión en Ljubljana, Eslovenia. Trabaja y vive mayoritariamente en Ljubljana, Eslovenia. Stromajer es un comunicador móvil intimista y un artista comunicador multimedia. Sus proyectos multimediales investigan estados emocionales tácticos, política de guerrilla íntima y estrategias traumáticas de baja tecnología. Su trabajo compromete más de 60 proyectos, presentados en más de 100 exhibiciones, en 50 países de todos los continentes. Los dos más conocidos son Opera Internettikka y Ballettika Internettikka (1997-2006). Ha recibido numerosos premios por su trabajo (en Moscú, Hamburgo, Dresden, Belfort y Madrid), y sus proyectos forman parte de colecciones de las más prestigiosas instituciones de

arte, entre ellos, El Centro Georges Pompidou, el Reina Sofia, el Museo Esloveno de Arte Contemporáneo, el Hamburger Kunsthalle. Da conferencias como artista invitado en universidades e institutos de arte contemporáneo en Europa y EE.UU. Desde 1996, maneja Intima Virtual Base, Instituto de Arte Contemporáneo.
3@intima.org
<http://www.intima.org>

KUNST, BOJANA DR. (Maribor, Slovenia) filósofa y teórica de performances, actualmente está trabajando como investigadora post-doctoral de la Universidad de Ljubljana, Facultad de Artes -- Departamento de Sociología. Es parte del equipo editorial de la revista Maska. Sus ensayos han aparecido en numerosos periódicos y publicaciones, y ha enseñado y dado lecturas extensivamente en Europa y EUA. Ha escrito tres libros, entre ellos: Impossible Body – El Cuerpo Imposible- (Ljubljana, Eslovenia: MASKA, 1999) y Dangerous Connections: Body, Philosophy and Relation to the Artificial – Conexiones Peligrosas: Cuerpo, Filosofía y Relación con lo Artificial- (Ljubljana, Eslovenia: MASKA, 2004). También ha trabajado en dramaturgia. Da un seminario internacional de artes performativas en Ljubljana.
bojana@kunstbody.org
<http://www.kunstbody.org>

S.W.A.M.P. MATTHEW KENYON Y DOUG EASTERLY, colaboraron en el primer proyecto de S.W.A.M.P en 1999, en Louisiana, EE.UU. Algunos de estos proyectos son arte performática, otros son computacionales. Lo que todos comparten en común es un cierto alcance de la inspección del estudio popular / cultural / medios masivos / social.
<http://www.swamp.nu>

KENYON, MATTHEW (Baton Rouge, Estados Unidos), obtuvo un Master en Bellas Artes en pintura, de la Universidad de la Commonwealth, de Virginia. Está interesado en la convergencia del arte, las tecnologías emergentes y la cultura popular. Muchos de sus trabajos recientes destacan las tecnologías computacionales usables y la robótica como instrumento para hacer crítica cultural. Kenyon, actualmente, es el Profesor Asistente de Nuevos Medios en la Universidad de Penn State, donde enseña computación física, video y animación 3D.
mck16@psu.edu

EASTERLY, DOUGLAS (Anchorage, Estados Unidos) obtuvo un Bachiller y un Master en Bellas Artes en pintura. Easterly es un auto-didacta en términos de habilidades en los nuevos medios. Su trabajo contiene desde intereses e investigación con respecto a la genética, teoría de la información, cibernética, evolución, procedimiento del arte, teoría emergente y cultura popular. Este trabajo incluye arte de performance, video, instalación, multimedia, arte en web y programación. Actualmente, es Profesor Asistente En la Universidad de Syracuse, donde enseña programación y multimedia en el departamento de Estudios de Arte y Medios.
playfight@mac.com

TUTERS , MARC (Canadá) Tuters es un artista e investigador de los nuevos medios, con títulos en Cine y en Estudios de los Medios en Concordia, Montreal, Canadá. En la actualidad, tiene una beca de la Universidad del Sur de California, en la División Interactiva de Medios, y es un investigador asociado en el Centro Annenberg de Los Angeles.
mtuters@annenberg.edu
<http://interactive.usc.edu/members/mtuters/fetemobile.ca/>

ZERBARINI, MARINA (Buenos Aires, Argentina) Artista y docente. Ha recibido el "Incentivo a la producción Iberoamericana" en Vida 8.0 para realizar la obra "Calor, vapor humedad. Turner en el S.XXI" y el 3º Premio en Arte y Tecnología, Museo de Arte Moderno, y Telefónica 2005 en Bs.As. En 2001 recibió en París, Francia, el Segundo Premio Internacional en Arte Multimedia

por la obra "The dream is gone". La obra: "Eveline, Fragmentos de una respuesta" ha sido seleccionada para las 5 Jornadas sobre Arte y Multimedia, Metanarrative(s)2, Caixa Forum, Barcelona, España 2005 y ha recibido Mención de honor en el Premio Mamba Arte y Nuevas Tecnologías, Fundación telefónica y Limbo en Bs.As. Argentina, 2004. Su obra en Net.art "Tejido de Memoria" ha sido seleccionada en: TECHNOGRAPHY NFF04 Net Art Gallery: Self and Society of Tomorrow Vancouver, Canadá; Bienal Interactiva 05, Mérida Yucatán México; XI Canarias Media Fest, España; Ciberart Bilbao 2004, España; Fluxus 2003, Festival de cine y video en Internet. La obra "Gemelos/no-gemelos" fue seleccionada en File, San Pablo, Brasil; Museo Contemporáneo de Estambul, Turquía - Machinista 2003, Rusia. La obra en Net.art: "Latido" ha sido seleccionada en: pabellón dd Observatori 2003, Valencia España; La obra interactiva "Azul intenso en un profundo mar" ha sido seleccionada en: Salón Nuevos Medios Alberto Heredia, 2000 Bs. As; Arco, Madrid, España.
mz@marina-zerbarini.com.ar
<http://www.marina-zerbarini.com.ar>

/* BIOGRAPHIES */

COLABORATORS

ALBORNOZ, ALEJANDRO (Santiago, Chile) Studied Art in the Metropolitan University of Education Sciences between 1989 and 1992, and then Professional Photography in the Photo Art School in Chile, between 1996 and 1998, obtaining that title, and Fine Art Photographer from the USA Free Lance Photographers Association. Currently, he teaches photography and audiovisual video in Santiago. He has composed popular electronic music (techno, ambient) since 1987. He has composed music for drama, dance, films and multimedia installations, aboarding different styles of the electronics. Involved with the electroacoustics as an auditor and diffuser by his articles in several e-zines, and then participating at various workshops. He has studied electroacoustic composition with Rodrigo Sigal and Federico Schumacher in Santiago. Since 2005, he is part of the CECh. Currently is the artistic director of ALMA (Laboratory of Music and Audio hall of the Diego Portales University). His music has been programmed in Chile, Colombia, Argentina, China, Spain, France, Portugal and Switzerland, participating in renewed festivals, such as "Synthèse" (Bourges, 2006), JIEM (Informatical & Electronic Music Working days, Madrid, 2006) and Sonoimages (Buenos Aires, 2005-2006). He has given conferences about Chilean electroacoustic in Colombia, Argentina, Spain and Portugal, and about the links between music and video in Valparaíso and Concepción, in Chile
mankacen@gmail.com
<http://www.cech.cl>

ALONSO, RODRIGO (Buenos Aires, Argentina) Graduated in Fine Arts, specialized in Contemporary Art and New Media. Teacher of the Buenos Aires University, and the National University Institute of Art, Argentina. Teacher and member of the Assistant Comitée of the Curator and Cultural Practices in Art and New Media Master, Media Centre d'Art i Disseny (MECAD), Barcelona. Invited teacher in important universities, congress and international forums on Latin-America and Europe. Writer, critic and collaborator in books, art magazines and catalogues of art exhibitions. Among his books are: *Muntadas. Con / Textos* (Buenos Aires, 2002), *Ansia y Devoción -Anxious and Devotion-* (Buenos Aires, 2003) and *Jaime Davidovich. Video Works. 1970-2000* (New York, 2004). Curator of contemporary art in the most important spaces in Argentina and Latin-America, and in renewed European institutions. Among his exhibitions, we can name: *Latin American Videoart* (Armory Show, NY, 2001), *Turbulence Zone* (Ateneum Salií, Helsinki, 2002), *Intermittent Images* (Spain Cultural Center, Lima, 2005), *Model to assemble. Contemporary Media Art of Argentina* (CaixaForum, Barcelona, 2005), *Our Hospitality* (EACC, Spain, 2007). As curator specialized in new media, he has participated in New selectors of contemporary art (ARCO, Madrid, 2002), *Emoção artificial* (Itaú Foundation, São Paulo, 2004), *Liquid Architectures* (Tate Online, London, 2006), *Vitamin Ph. New Perspectives in Photography* (Phaidon Press, London, 2007). Lives and works in Buenos Aires and Barcelona.
rodri@roalonso.net
<http://www.roalonso.net>

BULATOV, DMITRY (Kaliningrad, Russia) Artist, curator. His research activities focus on different aspects of the interdisciplinary arte media (visual, lingua-acoustic, sci-art, biological, etc.) Author of several articles on ry art issues published in Russia and broad, also of such books and anthologies as "Homo Sonoru" (Kaliningrad, 2001). His artwork has been shown at more than 100 projects and exhibitions, like the 49 Venice Biennial, *New Tendencies of Literature and Art* in the Russian Academy of Science, Moscow, and the H2O-Festival in Oslo. Joined international conferences on the issues of contemporary literature and art, and delivered courses of lectures at various universities in Hong Kong, Netherlands and

Canada. Organizer and curator of more than 20 international art projects, and since 1998 has been curator at the Kaliningrad Branch of the International Center for Contemporary Art.
bulatov@ncca.koenig.ru
<http://ncca-kaliningrad.ru/biomediale/>

BURBANO, ANDRES (Pasto, Colombia) He is a video/net/write/bio/man, who is interested in the city and media interaction. In his artwork, now he explores the web and the relationship between interaction, remote control and video image. Like writer is working now in the relationship between science art and technology specially in Latin American context. His book on this topic: *Hiper cubo/ok/* will be ready in July 2002. Burbano is professor at los Andes University in Bogotá Colombia, in the new media area in the art department.
burbano@gmail.com
<http://hipercubo.uniandes.edu.co/>

CIPPITELLI, LUCREZIA (Rome, Italy) Journalist, investigator and filmmaker. She works as an assistant teacher in the Contemporary Art History class of the University La Sapienza, in Roma. Since 2002, she belongs to the curator team of the MLAC – Laboratory Museum of Contemporary Art– of the same school, and of the editorial council of the contemporary art magazine *Luxflux* – Prototype contemp. art. She's been curator and participated on different exhibitions and colloquies, in Italy and abroad.
cippitel@gmail.com

LLANOS, FERNANDO (DF, Mexico) Artist, promoter and video curator. His videos had been presented in the New Cinema and New Media Festival Montreal, World Wide Video Festival (Amsterdam), Transmediale (Berlin), Interference (Francia), Videochroniques (Marsella), Bienal do Mercosul (Brasil), Museo Guggenheim (Nueva York). He had curated a more than a dozen of video exhibitions that had been presented in countris such as Spain, Brazil, Argentine, Chile, Japan, Costa Rica, Mexico. He organize the video contest "Concentric Conscience" for the Centre Historic Foundation. He had worked in movie like "Amores Perros", "Dancer in the Dark" y "El Bufalo de la Noche". He teaches "Digital Art" and "Video and New Technology"
fllanos.com
<http://www.fllanos.com>

NAVAS, EDUARDO (Armenia, El Salvador) Artist, historian and critic specializing in new media; his work and theories have been presented in various places throughout the United States, Latin America and Europe. He has been juror for "Turbulence.org" in 2004, and for "Rhizome.org", in 2006-07, New York. Navas is founder and was contributing editor of "Net Art Review" (2003-05), is co-founder of "newmediaFIX" (2005 to present) and is co-founding member of "acute.cc", an international group of artists and academics who organize event and publications periodically. Currently, Navas is adjunct professor in Theory and Practice at Otis College of Art and Design in Los Angeles, and adjunct faculty of multimedia practice at San Diego State University. Navas is a Ph.D.Candidate in the Department of Art and Media History, Theory and Criticism at the University of California in San Diego.
eduardo@navasse.net
<http://remixtheory.net/>
<http://www.netartreview.net>

OR_AM, OSSA, CATALINA & RIVERA, ENRIQUE (Santiago, Chile), are two young researchers and film makers of Chile. Since the year 2002, they are investigating about the the Cybersyn project and giving conferences in institutions and universities from different countries about this theme. This investigation can be visited at www.cybersyn.cl. The research and the website has been possible thanks to the National Council of Culture and Arts Fund/FONDART, Ministry of Foreign Affairs/ DIRAC, and CORFO. Currently, they are making an interactive documentary film of

the project Cybersyn, which will use the cybernetical principles similar to the one used in the original project. It's been realized together with the original participants of the project, among others, Raúl Espejo, director of the Cybersyn project. This installation will be showed simultaneously in the ZKM, Technological Center of Art and Media of Karlsruhe, Germany, and the Cultural Center Palacio La Moneda in October 2007.
or@or-am.cl
<http://www.or-am.cl>

PAGOLA, LILA (Cordoba, Argentina) Since 1999 until now coorganizes the Art and Digital Media Working days. In the year 2003, she starts with Laura Benech the Liminar project, a website of diffusion of art and technology oriented to Spanish speakers, and specially to the Latin American environment. Since 2004, she do works of diffusion and tutoring for artists in free software
lila@liminar.com.ar
<http://www.liminar.com.ar/Archivo/Archivo.htm>

NÓMADE PROJECT, is an interphase between artists using digital technology and free softwares. An encounter which pretends to facilitate migrations from private operating systems and softwares to free alternatives, through an experience shared by a group of users with similar problems and worries similares, among a group of Linux artists from Córdoba, coming from diferentes areas such as: music, animation, video, graphic design and photography. The experience has been continued by an e-mail list and a collaborative platform, a wiki where we document our discoverings, problems and solutions that we find. Nómade Project is Luciano Ferrer, Juan Manuel Lucero and Lila Pagola, with the collaboration of GruLic (Goup of Users of Linux from Córdoba).
<http://www.nomade.liminar.com.ar>
<http://www.nomade.liminar.com.ar>

POPPE, INE (Amsterdam, NL) works in Amsterdam as an artist, writer, director –has her own company IP-productions. As a journalist Poppe writes about digital culture, technology and art, for NRC-Handelsblad newspaper. She has researched and directed television documentaries for National DutchTelevision; wrote a journalistic book about Dutch Squatters in the eighties, and published essays about games and web applications. As an artist Poppe worked together with photographer Jetty Verhoef on one of the first web art projects: Women with Beards, which was shown worldwide and nominated for the Vosko award. Poppe lectures on the arts and multimedia and is Professor at Willem de Kooning Art Academy in Rotterdam. Her documentary *Hippies from Hell*, about Dutch Hackers, was shown at the International Documentary Festival Amsterdam 2002. Poppe also wrote scenarios for several computer games. She was winner of the 2002 Geneva-Europe Grand Prize for TV-scenarios, with the film scenario of *Necrocam*, about a webcam inside a coffin, an idea from her son Zoroaster. NY-Times Matt Mirapaul wrote about *Necrocam* after the film was released online and Poppe discussed webcasting on BBC-radio 4. *Necrocam* was nominated for the Rockie Awards, Banff. At the moment she working on a documentary and fiction project, both about robotics.
Ine.poppe@gmail.com
hippies.waag.org/
<http://www.hollandsfilmglorie.com/inNecrocam.html>

NEMETH, SAM (Rotterdam, NL) lives together with Ine Poppe in Amsterdam. He studied Film and Television Science at the University of Amsterdam and works at the Waag Society in Amsterdam
sam@waag.org
<http://www.waag.org>

NETZFUNK
hausfunk@netzfunk.org
<http://www.netzfunk.org/>

BOARDMAN, DAVID (Milán, Italia.) Interaction Designer, with transversal competences in graphic design, programming and applicatives development. He's graduated of Communication Sciences in the Torino University (Italy), and works on different researching centers about new technological supports in the North of Italy. Co-founder of the [netzfunk.org](http://www.netzfunk.org) collective, he has exhibited his works in Amsterdam, Havana, Sydney, Venice, Carrara and Chile. He has taught media art in the Torino University and in the University of Chile, in Santiago. Currently is taking part of the Master in I-Design of the Domus Academy + Interaction Design Institute Ivrea in Milano.
d-@netzfunk.org

MOMETTI, DIEGO (Pinerolo, Italia) He work since 1999 in social art , thinking and organizing the public performance "Deriva en Barcelona". Organize an ambiental work of art that was made with the collaboration of the alpine community and th realization of double video installation named "Pierre Rivière, the unexpected mountain" y CARGH, against the privatization of the alpine world ". He practice figure theater and the art of feeding. He publishes with Electra Mondadori "Artistics Practices on the Net", teaching from 2002 to 2006 a net.art course in the Faculty of Writing in Turin. In 2005 made part of Netzfunk and with them he organize the course "Aesthetic for a Smoth Technology" in the University of Chile, collaborating for the make up of "Historic Memory of Alameda". In the year 2006 he founds the narrative popular group Bufera. He is responsible of the proyect ARISTEO, for an update of the "World of the Won Ones ", audiovisual documental and social investigation about the inheritance of Nuto Revelli.
diego.mometti@gmail.com

PALOMINO, BÁRBARA (Santiago, Chile) Textile Artist, graduated in Visual Arts and Bachelor in Social Sciences in the Universidad of Chile. From the textile subject, her interest is in the technique, in the tactile perception, in the materials strength, of residues organized like sub-urban reality fragments and reference memories, and its precarious condition of transitory use like artistic objects. Over the last years she's explored several reseaching and creation lines parallel to the textile matter, involving, on a general view, writing, the body, the sense and interference technologies and locative media; questioning about the bonds between the body and the city, body and technology (textile supports and mobile technologies), and about different ways of appropriation on daily practices by the individuals, among others. She's participated in the Italian-Chilean collective [Netzfunk.org](http://www.netzfunk.org), developing in Chile the project Historical Memory of the Alameda. With them, she has reinforced her interest in collective Works and open experiences of participative art, where the autor figure gets lost and the piece itself, like an exhibition object. Currently she cooperates with a serial of multidisciplinary projects directed to encourage several ways of participation, approaching instances and debates about the current state of art in Chile and the implications of the new technological supports in the relations and models of social organization.
bpalomin@gmail.com

TROJANI, MELISSA (Turín, Italia) Graduated in Philosophy in the University of Sstudies of Milano, and currently specialized with a thesis in Programming and Mind Philosophy by the course of Master in Communication in the Information Society of the Torino University, where she got knowledge of the main Web languages (HTML, CSS2, XML), some programming languages (PHP, Java) and fundaments about the interaction mane-machine. Since 2005 she's interested in locative-media and geo-reference of multimedial contents and has participated in the Italo-Chilean group which has developed in Santiago, Chile, the artistic project Historical Memory of the Alameda (<http://www.memorialameda.cl/>).
melissa.ape@gmail.com

TRAMONTANO, MARCELO (Rio de Janeiro, Brazil) Graduated from Campinas Catholic University in Architecture and Urbanism and from the School of Architecture of Grenoble, where he got the

degree of DPGL Architecture. He specialized in Ambient Desgin in Osaka Sangyo University. He obtain a master in Earth Architecture in the School of Architecture of Grenoble. He got a doctorate degree in Architecture and Urbanism in Sao Paulo University and a Post Doctorate degree in the School of Architecture of Paris Malaquais. Actually he works as a associated teacher in the Sao Pualo University. He got exprience in architecture and urbanism where he works in the followings topics: metropolitan, contemporary room y family sturctures.

PETROVICH, MIRKO (Osorno, Chile) Sound engineer, multimedia coder and musician. Since 1995 he's dedicated to the research of the music by computers. He has taught in the Centre of Music and Technology (CMT), in Santiago, Chile, and also been coder for video and 3D applications, UNIX administration server and sound designer. Now he works making interactive installations using sensors devices and tools of Artificial Intelligence.
mirko.petrovich@gmail.com

SCHOPF, DEMIAN (Frankfurt am Main, Germany). Lives and works in Santiago, Chile. Graduated in Fine Arts, of the ARCS University, Santiago, and got a MFA University of Chile. From 2002 to 2004, got a fellowship from the German Academical Exchange Service, as an invited artist in the professor Jürgen Klauke's Seminary, as invited student in the Prof. Dr. Siegfried Zielinski's Seminary, in the Kunsthochschule für Medien (Superior School of Arts and Media), Cologne, Germany. Schopf has exhibited individually in Chile and Latin- America, as well as in Europe. He has gained several ellowships: FONDART, DAAD (by the German Academical Exchange Service), Andes Foundation, "Friends of Arts", among others. Currently, he works as a professor in the Professorships of Semiotic in the Art School of Mayor University in Santiago, and of Art History in the Talca University, Chile. He won the Altazor Award for his most current work, "Máquina Cóndor".
demian.schopf@gmail.com
<http://www.maquinacondor.com>

SIGNAL 3 - SEÑAL 3 (Santiago, Chile) first communitarian TV channel of Chile, assambled by a group of young people during the decade of the '90s. They decide to take the television in their hands, with the purpose to create real spaces of citizen participation, for settlers and social organizations of low incomes. Motivated by the need to express their interests and real thoughts, to informate and educate with responsibility, "Señal 3 La Victoria" comes forth.
tv_piola@hotmail.com
<http://www.canal3lavictoria.cl/>

STROMAJER, IGOR (Ljubljana, Slovenia) Graduated at The Academy for Theatre, Radio, Film and Television in Ljubljana, Slovenia. Lives and works mostly in Ljubljana, Slovenia. Stromajer is an intimate mobile communicator, multimedia communication artist. His multimedia projects research tactical emotional states, intimate political guerrilla and traumatic low-tech strategies. His oeuvre comprises more than 60 projects presented at more than 100 exhibitions in 50 countries on all the continents. The two most widely known are Opera Internettikka and Ballettika Internettikka (1997-2006). He has received several awards for his work (in Moscow, Hamburg, Dresden, Belfort and Madrid) and his projects form part of the permanent collections of the most prestigious art institutions, among them Le Centre Georges Pompidou, Paris, France; the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, Spain; Moderna galerija - the Slovene Museum of Contemporary Arts, Ljubljana, Slovenia; the Hamburger Kunsthalle, Hamburg, Germany. He lectures as a guest artist at universities and contemporary art institutes in Europe and North America. Since 1996 he runs Intima Virtual Base, a contemporary arts institute
3@intima.org
<http://www.intima.org>

KUNST BOJANA DR.(Maribor, Slovenia) philosopher and theoretical of performances, currently working as a post-doctoral researcher of the Ljubljana University, School of Arts-- Department of Sociology. She is a member of the editorial team of the Maska magazine. Her essays have appeared in several journals and publications, and has taught and given lectures extensively in Europe and the USA. She has written three books, among them Impossible Body (Ljubljana, Eslovenia: MASKA, 1999) and Dangerous Connections: Body, Philosophy and Relation to the Artificial (Ljubljana, Slovenia: MASKA, 2004). She has also written drama pieces. She gives an international seminary of preforming arts in Ljubljana.
bojana@kunstbody.org
<http://www.kunstbody.org>

S.W.A.M.P. MATTHEW KENYON AND DOUG EASTERLY collaborated on their first S.W.A.M.P project in 1999 in Louisiana. Some of the projects are performance art, some are computing. What they all share in common is a certain scope of inspection of popular / culture / mass media / social survey.
<http://www.swamp.nu>

KENYON, MATTHEW (Baton Baton Rouge, USA) has a M.F.A in painting from Virginia Commonwealth University. He is interested in the convergence of art, emerging technologies and popular culture. Many of his recent works feature wearable computing technologies and robotics as a means for making cultural critique. Kenyon currently is an Assistant Professor of New Media at Penn State University where he teaches physical computing, video and 3D animation.
mck16@psu.edu

EASTERLY, DOUGLAS (Anchorage, USA) earned a B.A. and M.F.A in painting, he is self-taught in terms of new media skills. His work stems from interests and research regarding genetics, information theory, cybernetics, evolution, procedural art, emergence theory and popular culture. This work ranges from performance art, video, installation, multimedia, web art and programming. Currently he is an Assistant Professor at Syracuse University where he teaches programming and multimedia in the department of Art Media Studies.
playfight@mac.com

TUTERS, MARC (Canada) Tuters is an artist and researcher in new media with degrees in Cinema and and in Media Studies from Concordia in Montreal. He is currently on scholarship at the University of Southern California's Interactive Media Division and is a research fellow at the Annenberg Centre in Los Angeles.
mtuters@annenberg.edu
<http://interactive.usc.edu/members/mtuters/fetemobile.ca/>

ZERBARINI, MARINA (Buenos Aires, Argentina) Artist and teacher. She's got the "Incentive to the Latin-American Production" in Vida 8.0 to realize the work "Heat, steam, humidity. Turner in the S.XXI", and the 3th Award in Art and Technology, Modern Art Museum, and Telefónica 2005, in Buenos Aires. In 2001, she got in Paris, France, the Second International Award in Multimedial Art by her work "The dream is gone". The work "Eveline, Fragments of an answer" has been chosen for the 5th Dayworks about Art and Multimedia, Metanarrative(s), Caixa Forum, Barcelona, Spain 2005, and she also got a honoring mention in the Mamba Art and New Technologies Award, Telefónica Fund and Limbo in Buenos Aires, Argentina, 2004. Her Net.art job "Memory's web" has been chosen in: TECHNOGRAPHY NFFo4 Net Art Gallery: Self and Society of Tomorrow Vancouver, Canada; InteractivA Biennial 05, Mérida-Yucatán, México; XI Canarias Media Fest, Spain; Ciberart Bilbao 2004, Spain; Fluxus 2003, Film and Video Festival in Internet. The piece "Gemelos/no-gemelos" (Not/twins-twins) was selected in File, Sao Paulo, Brazil; Stambul Contemporary Museum, Turkey - Machinista 2003, Russia. The Net.art piece: "Latido" has been selected in:

dd Observatori pavilion 2003, Valencia Spain; The interactive work "Azul intenso en un profundo mar" (Intense blue on a deep sea) has been chosen in: New Media Salon Alberto Heredia, 2000 Buenos Aires; Arco, Madrid, Spain.
mz@marina-zerbarini.com.ar
<http://www.marina-zerbarini.com.ar>

/❖ AGRADECIMIENTOS THANKS TO ❖/

QUEREMOS AGRADECER A TODOS QUIENES HAN COLABORADO EN ESTE PROYECTO.

GRACIAS / THANKS TO:

Masayuki Akamatsu, Fabiola Alarcón, Alejandro Albornoz, Rodrigo Alonso, Juan Amenábar, Isabel Aranda, José Vicente Asuar, Bagual, Eric Báez y el equipo de Conexión Social, Gustavo Becerra, Beige (Cory Arcangel), Gabriel Brncic, Dmitry Bulatov, Andrés Burbano, Marcelo Buscaglia, France Cadet, Centro de Difusión del Software Libre, Lucrecia Cippitelli, C-Level (Brody Condon), Vuk Cosic, EpidemiC (Luca Lampo), José Miguel Fernández, Flash Attack (Diego Agasso), Cecilia García, Olga Gourinoya, Jaime Hernández, Jacobino Discos, Bojana Kunst, Lesbos in Love, Ollia Lialina, Fernando Llanos, Lluvia Acida, Sergio Miranda, Kim Machan, Eduardo Navas, Sam Nemeth, Netzfunk (Iván Atencio, Pablo Cottet, David Boardman, Diego Mometti, Melissa Trojani, Bárbara Palomino), Lila Pagola y Proyecto Nómade, dúo Parsons / de la Vega (Gabriel Rud), Mirko Petrovich, Ine Poppe, Proxenetá, Pueblo Nuevo (Mika Martini), María José Ríos, Jorge Sepúlveda, Claudia Soto, José Miguel Tagle, Marc Tuters, Muza, Señal 3 (Jenifer Gutiérrez, Cristián Valdivia) Alexei Shulguin, Demian Schopf, Or-am (Enrique Rivera y Catalina Ossa) Santiago Ortiz, Mushon Zer-Aviv (Shual, isaliving.org), Radical Software Group (Alexander Galloway), Rodrigo Rubilar, Federico Schumacher, Igor Stromajer, Marcelo Tramontano, Angellique Waller, Ud. No!, SWAMP (Matt Kenyon / Doug Estearly), Stephanie Wasserman, Marius Watz, Marcos Weskamp, Marina Zerbarini.

al Director de Asuntos Culturales Ministerio de Relaciones Exteriores: Emilio Lamarca, al equipo del Centro Cultural de España en Santiago (Héctor Carrillo, Alicia Cordero, Lily Duffau, María José Guallar Korn, Natasha Pons), Elvis Fuentes Curador del Museo del Barrio, Nathalie Angles Director of International Residency Program Location One, Jennifer Flores, Director of Programming Visiones: Art and Activism in the Americas, Telic Arts Exchange, University of California Los Angeles, Helena Bristow, Management Service Officer of Center for Research in Computing and the Arts, University of California San Diego, Nomads.usp, da Universidade de São Paulo, School of Visual Arts of Pennsylvania State University, Departamento de Artes de la Universidad de los Andes de Bogotá, Martín Groisman coordinador Extensión Cultural y Bienestar Estudiantil del Instituto Universitario Nacional de Arte de Buenos Aires, Tania Aedo Directora del Centro Multimedia y a sus colaboradoras, Xóchitl C. y Georgina Castillo, Raúl Moarquench Ferrera-Balanquet Director de InteractivA, Lauren Cornell Executive Director of Rhizome, Marisa Olson Editor and Curator at Rhizome, a NewmediaFIX y a Digimag, Periodico d'informazione Digitale, Corporación Municipal de Desarrollo Social de Cerro Navia, Santiago (Marcelo Belmar, Ligia Pinto, Teresa Ceballos y Colegio Federico Acevedo Salazar D-N 416), Carlos Schlesinger y Hedy Kruse (Director y Coordinadora Académica del Instituto tecnológico de Chile respectivamente).

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A / SPECIAL THANKS TO:

Jesús Oyamburu (Director de Centro Cultural de España de Santiago), Néstor Olhagaray (Director de la Bienal de Video y Nuevos Medios), Brenda Banda, Bárbara Palomino por su traducciones y Claudio Aguilera por el trabajo fotográfico.

/* COLOFÓN
COLOPHON */

TRADUCCIONES:

de los textos Castellano - Inglés de: Ignacio Nieto, Italo Tello, Rodrigo Alonso, Alejandro Albornoz, Fernando Llanos, Andrés Burbano, Marina Zerbarini, Bárbara Palomino, Lila Pagola, Jenifer Gutiérrez, Catalina Ossa / Enrique Rivera, Melissa Trojani, Diego Mometti y David Boardman, y de los textos Inglés - Castellano de: Sam Nemeth, Ine Poppe, Dmitry Bulatov, Bojana Kunst, Marc Tuters, Matthew Kenyon / Doug Easterly: Brenda Banda

de textos de Melissa Trojani, Diego Mometti y David Boardman del Italiano al Castellano y del texto de Marcelo Tramontano del Portugués al Castellano: Bárbara Palomino

del Castellano al Inglés de los textos de Ricardo Vega, Mirko Petrovich y Demian Schopf: Ricardo Vega, Mirko Petrovich y Demian Schopf, respectivamente.

CORRECCIONES DE PRUEBA DE TODOS LOS TEXTOS:

Ignacio Nieto y Brenda Banda

FOTOGRAFÍAS:

Páginas 10, 15 (superior), 52, 86, 104, 110 (superior), 120 (inferior izquierda) realizadas por Claudio Aguilera.

El resto de las fotografías fueron proporcionadas por los autores de los textos.

De corresponder créditos por las fotografías, estos se encuentran citados en las páginas que contienen dichas imágenes.

DISEÑO DEL LIBRO:

Ricardo Vega

TIPOGRAFÍA:

Fuente Elemental de Fransisco Galvéz

IMPRESIÓN:

Lom Ediciones, Santiago, Chile.

Instalando: Arte y Cultura Digital, es una publicación impresa el 2007, gracias al auspicio del Centro Cultural de España de Santiago y editada por Ignacio Nieto, Italo Tello y Ricardo Vega.

INSTALANDO / INSTALLING (TROYANO 0.3)



/* COLABORADORES
PARTNERS */

AUSPICIAN



Troyano 0.3
INSTALANDO / INSTALLING
Arte y Cultura Digital / Art and Digital Culture



TROYANO

<http://www.t-r-o-y-a-n-o.cl>



En el mes Marzo, se cumplen dos años de la primera reunión del colectivo Troyano (Ignacio Nieto, Italo Tello y Ricardo Vega), donde surgió la necesidad de constituir una plataforma que revisara una serie de manifestaciones teórica-productivas, surjidas de la mezcla de disciplinas o posturas (entre ellas la programación, el arte, la música, el activismo, la escritura, la teoría del arte, el hacking, el diseño y la genética, entre otras), generada por la Nueva Economía, y que hasta ese momento, es decir, hace un par de años atrás, no se habían planteado de forma clara y exhaustiva en la escena Chilena.

Esta publicación da cuenta del final de un ciclo de investigación de varios años, y recoge el pensamiento de diversos artistas y teóricos que han participado en las actividades convocadas por el Colectivo Troyano desde el año 2005, “Instalando; Arte y Cultura Digital” propone ampliar la noción de “arte digital” que generalmente es entendida por todo lo que se produce a través de una computadora; entiéndase computadora en ese nivel a aquella caja negra donde el usuario está destinado a realizar productos artísticos de acuerdo a las posibilidades que le presentan los softwares de origen comercial, y que facilite gatillar nuevos procesos que deriven en el cuestionamiento y crítica a los paradigmas que vienen. Como decía William Gibson, vivimos en el futuro, lo que pasa es que aún no nos damos cuenta.

During March, we celebrate two years from the first meeting of the Troyano Collective (Ignacio Nieto, Italo Tello and Ricardo Vega), where come forth the need to build a platform to review a serial of theoretical – productive manifestations, appeared from a mixture of disciplines or statements – (among them, programming, art, music, activism, writing, art theory, hacking, design and genetics, etc.), generated by the New Economy and at this stage, that is, about two years ago, in Chile, wasn't settled in the local scene on a clear and exhaustive way.

This publication gives an account of the end of an investigation cycle of several years, gathering the thought of several artists and theorists which has participated in the activities convoked by the Troyano Collective since the year 2005, “Installing; Digital Art and Culture”, proposes to extend the “digital art” notion, which usually is understood as everything produced by a computer; meaning computer on that level to that black box where the user is destined to make artistical products according to the possibilities presented by comercial softwares, and facilitate the triggers of new processes which could derive in the questioning or criticism the paradigms which are coming through. As William Gibson said, we live in the future, the thing is that we did not even perceive it.



Auspician

