

REVISTA DE ARTES VISUALES / DICIEMBRE 2010 / ISSN 2145-6399

# ARTV #

Nº 3

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN



# ERRATA#

Nº3, DICIEMBRE 2010

ISSN 2145-6399

© Fundación Gilberto Alzate Avendaño

© Instituto Distrital de las Artes

## Alcaldesa (e) Mayor de Bogotá

Clara López Obregón

## Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

Catalina Ramírez Vallejo

## Directora Fundación Gilberto Alzate Avendaño

Ana María Alzate Ronga

## Gerente de Artes Plásticas y Visuales FGAA

Jorge Jaramillo Jaramillo

## Artes Plásticas y Visuales FGAA

Eliana Salazar Moreno, Sergio Jiménez Rangel, Yolanda Helena Rincón, Andrés García La Rota y Enrique Rodríguez Araujo

## Director Instituto Distrital de las Artes

Santiago Trujillo Escobar

## Gerente de Artes Plásticas y Visuales

Marta Lucía Bustos Gómez

## Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

Katia González, Jimena Andrade, María Villa Largacha, Sally Julieth Galvis, Diego Sabolgal y Yenifer Gutiérrez

ERRATA# es una publicación periódica (cuatrimestral) de carácter crítico y analítico en el campo de las artes plásticas y visuales. Su propósito es analizar y divulgar las prácticas y fenómenos artísticos de Colombia y Latinoamérica. El tema que estructura este tercer número que presentamos es **Cultura digital y creación**.

## EQUIPO EDITORIAL DE ERRATA#

**Directores** Jorge Jaramillo Jaramillo y Marta Lucía Bustos Gómez

**Coordinadora editorial** Sofía Parra Gómez

**Editores invitados** Ricardo Domínguez (EE.UU.) y Felipe César Londoño L.

## Comité editorial

- Carrera de Artes Visuales, U. Pontificia Javeriana: Diego Mendoza
- Carrera de Bellas Artes, U. Antonio Nariño: Rita Hinojosa de Parra
- Departamento de Arte, U. de los Andes: Lina Espinosa
- Escuela de Artes Plásticas, U. Nacional de Colombia: Ricardo Arcos-Palma
- Instituto Taller de Creación, U. Nacional de Colombia: Gustavo Zalamea †
- Licenciatura en Artes Visuales, U. Pedagógica: Mayra Carrillo

- Maestría en Museología, U. Nacional de Colombia: William López
- Programa de Artes Plásticas, U. del Bosque: Katia González Martínez
- Programa de Artes Plásticas y Visuales, ASAB, U. Distrital: Pedro Pablo Gómez
- Programa de Bellas Artes, U. Jorge Tadeo Lozano: Francisco López Arango

## Autores, artistas y colaboradores internacionales

**en este número** EE.UU.: Ricardo Domínguez, Electronic Disturbance Theater (Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Elle Mehrmand), Amy Sara Carroll y Donna Conlon. Argentina: Carlos Trilnick, Sebastián López, Belén Gache, Eduardo Imasaka, Jorge Castro y Lila Pagola. Eduardo Navas (El Salvador), Jonathan Harker (Ecuador), Marcela Armas (México) y Marcin Ramocki (Polonia).

## Autores, artistas y colaboradores nacionales en este

**número** Felipe César Londoño L., Carlos Jiménez, Alejandro Duque, Miguel Ángel Cárdenas, Andrés Ramírez Gaviria, Juan Reyes, Hamilton Mestizo, Nelson Vergara, Raúl Marroquín, Natalia Maya Santacruz y David Gutiérrez Castañeda.

Los juicios y contenidos expresados en los artículos firmados son responsabilidad de sus autores y no representan las opiniones de la Revista de Artes Visuales ERRATA#, ni de las entidades responsables.

**Programación del Inserto (DVD)** Juan Camilo Restrepo

**Traducción** Lorena Elejalde

**Diseño, diagramación y edición digital** Tangrama

[www.tangramagrafica.com](http://www.tangramagrafica.com)

**Corrección de estilo** Francisco Thaine y María Villa Largacha

**Impresión** Imprenta Distrital, julio del 2011

## Contacto

Fundación Gilberto Alzate Avendaño

Tel. (571) 282 94 91 ext. 228-122

Calle 10 # 3 - 16, Bogotá, Colombia

Instituto Distrital de las Artes

Tel. (571) 379 57 50 ext 330

Calle 8 # 8 - 52, Bogotá Colombia

[revistaerrata#@idartes.gov.co](mailto:revistaerrata#@idartes.gov.co)

[artesplasticas.revista@gmail.com](mailto:artesplasticas.revista@gmail.com)

Foto carátula: Hamilton Mestizo, *Autopsias a electrodo-mésticos, performance*, Facultad de Medicina, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2008. Foto: Juan Nastri.

# AVRARA #

Nº3  
CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN



# contenido

ERRATA# 3, DICIEMBRE DE 2010

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

12 EDITORIAL

16 ERROR 404\_ **DEMOCRACIA NO ENCONTRADA** / Ricardo Domínguez

*Sistemas\_geo\_poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas  
y funciones contra la invisibilidad*

Electronic Disturbance Theater 2.0 y b.a.n.g. lab (Ricardo  
Domínguez, Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Amy Sara Carroll  
y Elle Mehrmand)

22

*EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0*

Amy Sara Carroll

40

*La influencia de los no-lugares en el concepto de América Latina*

Eduardo Navas

66

86 **MEDIA ART, REDES Y PARTICIPACIÓN** / Felipe César Londoño L.

*Producción artística y nuevas tecnologías*

Felipe César Londoño L.

92

*El arte y la técnica en la producción del campo expandido de la política*

Carlos Jiménez

118

*No-Tech «La red no es el territorio»*

Alejandro Duque

134



152

**DOSSIER**

Andrés Ramírez Gaviria  
Belén Gache  
Carlos Trilnick  
Eduardo Imasaka  
Jonathan Harker y Donna Conlon  
Juan Reyes  
Hamilton Mestizo  
Marcela Armas  
Marcin Ramocki  
Nelson Vergara  
Raúl Marroquín

208

**ENTREVISTA**

*Miguel Ángel Cárdenas y la verdad del video*  
Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas por Sebastián López

220

**A: FUERA**

*«Principio Potosí. ¿Cómo podemos cantar el canto del Señor en tierra ajena?»*  
Natalia Maya Santacruz  
*La rebelión de los neutrales. Hacklabs en Latinoamérica*  
Jorge Castro  
*Resonancias copyleft en las prácticas artísticas en Argentina*  
Lila Pagola

236

**PUBLICADOS**

241

**PÁGINASAZULES**

250

**PÁGINASNARANJAS**

**INSERTO** Carlos Trilnick

# colaboran en ERRATA# N°3

## Alejandro Duque

Artista colombiano radicado en Suiza. Cursó sus estudios de licenciatura en Medellín, Colombia, y los de maestría en España, en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. En la actualidad es estudiante de doctorado de la European Graduate School de Suiza, y está finalizando su proyecto de investigación en Locus Sonus, un laboratorio fundado por la Escuela de Arte de Aix-en-Provence y Villa Arson en Niza, en el sur de Francia. Durante la última década se ha mostrado especialmente interesado en la cultura de fuente abierta y el desarrollo del video, tanto en línea como fuera de Internet. Duque ha participado en distintas exposiciones, festivales y actos colectivos en todo el mundo, entre los que cabe destacar Video Vortex (Split, Croacia), Wintercamp09 (Ámsterdam), Transmediale (Berlín), la Bienal de Arquitectura de Venecia (Italia), Ars Electronica (Linz, Austria), Píksel05 (Bergen, Noruega), Art+Communication (Riga, Letonia), Hackerspace (Medellín, Colombia) y el Festival SHIFT en Basilea (Suiza).

## Amy Sara Carroll

Profesora asistente de Cultura Americana, Estudios Latinoamericanos e Inglés en la Universidad de Michigan, Ann Arbor. Sus ensayos académicos han sido publicados en *TDR*, *Signs* y *e-misférica*. Su poesía ha aparecido en diversas revistas y antologías, incluyendo *Vandal*, *HOW2*, *Rattle*, *Jubilat*, *Talisman*, *The Iowa Review*, *Mandorla*, *Chain* y *This Bridge We Call Home*. Tradujo y subtítulo

un poema visual para la producción teatral de Claudio Valdés Kuri *El Automóvil Gris/The Grey Automobile*, la cual ha sido presentada en el Centro Wexner, el Festival de Teatro Latino del Goodman Theater, la Fundación Anglo Mexicana, el Centro John F. Kennedy para las Artes Escénicas y el Museo de Arte de Carolina del Norte. Su poesía visual y digital (con frecuencia diseñada en colaboración con otros artistas) ha sido exhibida en el Museo de Arte Contemporáneo de San Diego, ISEA (2009), FILE (2008), el Museo de Arte de San Diego, el Laboratorio de Arte e Ideas en Belmar y el Proyecto Audre Lorde. Su primer libro de poesía y grabados, *SECESSION*, está actualmente en prensa y será publicado por Hyperbole Books (un sello editorial de San Diego, State University Press). Desde 2008, es miembro del colectivo Electronic Disturbance Theater 2.0/b.a.n.g. lab, donde coproduce la Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes TBT.

## Andrés Ramírez Gaviria

Estudió Bellas Artes en la Boston University (1994–1998) y en la Universidad de Southampton (1998–1999). Su obra ha sido exhibida internacionalmente: V Bienal del Caribe, Santo Domingo (2003); «Untimely Patterns: Muster/Strukturen/Brüche», Kunstverein Medienturm, Graz (2005); «Reality Addicts», Transmediale 06, Berlín (2006); «Composition», BA-CA Kunstforum, Viena (2006); «modal.patterns», Kunsthaus Graz, Graz (2006); «CYNE-Tart», Kunsthaus Dresden, Dresden (2008); «Asimetrías

y Convergencias», Galería Vermelho, São Paulo (2009); «Dislocaciones», Cámara de Comercio, Bogotá (2009); «RISK», Bienal de Luleå, Luleå (2009); «Arte Sonoro», La Casa Encendida, Madrid (2010); «Proyectos Individuales», ArtBo, Bogotá (2010); entre otros. Sus textos han aparecido en diversas publicaciones, incluyendo *Flash Art International* y *Leonardo*.

#### **Belén Gache**

Es historiadora del arte y posee un máster en Análisis del Discurso por la Universidad de Buenos Aires. Vive en Madrid. Publicó las novelas *Lunas eléctricas para las noches sin luna* (2004), *Divina anarquía* (1999) y *Luna India* (1994). Ha publicado el libro de ensayos *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto* (2006), sobre literatura expandida y poesía experimental. En 2006 publicó los *Wordtoys*, antología de sus obras de net poesía. Ha participado en los eventos Post Cagean Interactive Sounds, Machida City Museum, Japón; Hypertext 01, Universidad de Aarhus, Dinamarca; FILE, Museo de Imagen y Sonido, São Paulo, Brasil; la Bienal del Fin del mundo, Ushuaia, Argentina; la Bienal de Porto Alegre, Brasil; Cyberlounge, Museo Tamayo, México D. F.; Cyberpoem, Barcelona; Cosmopoética, Córdoba, España e E-Poetry, Nueva York. También ha presentando su obra en la Casa de Estudiantes, Madrid; la UNAM, México; la Universidad Pompeu Fabra, Barcelona y la Universidad de Liverpool.

#### **Carlos Jiménez**

Crítico de arte y curador independiente. Profesor de la Universidad Europea de Madrid. Autor de *Los rostros de Medusa. Estudios sobre la retórica fotográfica* (Bogotá: Ediciones Universidad Nacional, 2002). Colabora regularmente con las revistas especializadas *ArtNexus*, *Artecontexto* y *Lápiz*. Entre las exposiciones que ha curado figura «Sinergias. Arte iberoamericano en España», que actualmente está itinerando en distintos museos y centros de arte de España. Es autor del blog [elartedehusmeardecarlosjimenez.blogspot.com/](http://elartedehusmeardecarlosjimenez.blogspot.com/)

#### **Carlos Trilnick**

Fotógrafo, artista visual y audiovisual y curador independiente. Profesor titular de Diseño Audiovisual y Coordinador Académico de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, y profesor visitante de la Universidad de California, San Diego (UCSD). Entre 1987 y 1993, organizó en el ICI de Buenos Aires las primeras cinco ediciones de la muestra «Buenos Aires Video» (1989–1993), editadas en 1993 en el Catálogo «Buenos Aires Video V», con una reseña sobre la actividad artística con medios tecnológicos en Argentina desde 1929. Entre 1995 y 1996 fue director artístico del Festival de Video y Artes Electrónicas de Buenos Aires, realizado en el Centro Cultural Recoleta y en el Centro Cultural San Martín de esa ciudad. Ha curado numerosas muestras de video



arte, instalaciones y arte electrónico, entre ellas «Videografías» (2005) en la Fundación Telefónica de Argentina y «0.1, Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos y digitales» (2011) en la Fundación Cultural Itaú y en el Museo Castagnino+Macro de Rosario. Desde 1982 sus obras se han exhibido en museos, bienales, festivales y galerías de arte de diferentes países del mundo.

#### **Eduardo Imasaka**

De formación autodidacta, trabaja activamente como realizador y productor artístico en medios digitales. Desde mediados de los noventa se desenvuelve en el campo de la instalación y los nuevos medios, presentando trabajos de audio, video e imagen digital como instalaciones y performances en directo. Ha exhibido sus obras en Arte y Nuevas Tecnologías; MAMBA; MNBA; CCGSM, Fundación Telefónica (2010), en Gambiólogos, CentoeQuatro, Belo Horizonte, Brasil (2010); en el Festival Internacional de Video i Arts Digitals de Girona, España (2005); CCCB (BCN); en Visions de Futur, en Caixa Forum, Barcelona (2001); en Fuga Jurásica, Museo de Ciencias Naturales de Buenos Aires, y en Sensorial Mediática, Buenos Aires (2000). Participó como colaborador invitado en «Interactivos? '10 BH-Baja Tecnología de Punta», en Belo Horizonte, Brasil (2010). Finalizando el 2010, expuso en la muestra «0.1 Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos y digitales», en Buenos Aires.

#### **Eduardo Navas**

Cursó su posdoctorado en el Departamento de Ciencias de la Información y Ciencias de la Comunicación en la Universidad de Bergen, Noruega, y recibió su Ph.D. del Departamento de Arte e Historia de los Medios de Comunicación, Teoría y Crítica de la Universidad de California en San Diego. Investiga la historia del *remix* para comprender los principios de la cultura de la remezcla. Su producción incluye los proyectos de arte y medios de comunicación, textos críticos y proyectos curatoriales. Navas colabora con artistas e instituciones en diversos países para organizar eventos y desarrollar nuevas formas de publicación y producción creativa. Ha sido miembro del jurado

de Turbulence.org, Boston (2004); Rhizome.org, Nueva York (2006–2007) y la Terminal Awards (2011). Navas también fue consultor de Creative Capital, Nueva York (2008–2009). Es fundador y editor contribuyente de *Net Art Review* (2003–2005) y cofundador de *newmediaFIX* (desde el 2005). Navas fue coordinador de la Galería en Calit2, UC San Diego en el 2008.

#### **Electronic Disturbance Theater (EDT)**

Es un grupo que desarrolló tecnologías de ocupación virtual en 1998 como un gesto de solidaridad con las comunidades zapatistas de Chiapas, México. El proyecto más reciente de Electronic Disturbance Theater patrocinado por CALIT2, con Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Elle Mehrmand y Amy Sara Carroll, es el Transborder Immigrant Tool, un teléfono celular GPS que hace las veces de dispositivo de seguridad para cruzar la frontera entre México y Estados Unidos. Fue ganador del premio Transnational Communities Award (premio patrocinado por *Cultural Contact*, Endowment for Culture Mexico-EE.UU., y entregado en la Embajada de México en Estados Unidos en el 2007) y de dos premios Transborder Awards (2007 y 2008) del Centro para las Humanidades de la Universidad de California, San Diego. ([bang.calit2.net/xborder](http://bang.calit2.net/xborder))

#### **Felipe César Londoño L.**

Director del Festival Internacional de la Imagen que se lleva a cabo en Manizales, Colombia; curador de Escenarios Digitales, un espacio dedicado a la presentación de obras interactivas; organizador de las Muestras Monográficas de Media Art, y coordinador del Media Lab Manizales. Es doctor en Ingeniería Multimedia de la Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona; director del Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas; coordinador del Posgrado online en Artes Mediales, que se lleva a cabo entre la Universidad de Chile, la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina y la Universidad de Caldas y profesor titular en las áreas de Diseño Visual Experimental e investigador en arte, diseño y nuevos medios. Ha publicado varios libros, entre ellos: *Interfaces de las comunidades virtuales* (2005), *Paisajes y nuevos territorios (en red)*. *Cartografías en interacciones en entornos visuales y*

*virtuales*, en conjunto con Adriana Gómez A., y *Diseño Digital. Metodología para la creación de proyectos interactivos* (2004).

#### **Hamilton Mestizo**

Graduado de Artes Visuales en el 2006. Participó durante un año y medio en *v\*i\*d\*a\*lab*, un taller multidisciplinar basado en la relación entre arte, ciencia y tecnología. En el 2007 trabajó como profesor de multimedia en la Universidad Nacional de Colombia, y conformó un grupo de investigación centrado en una propuesta que involucra computación, biotecnología y robótica para la generación de energía eléctrica (*Electricium Vitum*, *Telefónica Vida 10.0*). Desde el 2008 dicta talleres en la Universidad Javeriana en Bogotá, en lo que se reflexiona acerca de las posibilidades de la creación de tecnologías locales bajo el pensamiento DIY – DIWO, explorando diferentes herramientas de software y hardware libre, biotecnología y computación. Participó con el proyecto *Algas Verdes* en «Interactivos?10: ciencia de barrio» en *Medialab-Prado*, Madrid (2010). La versión 2.0 de este proyecto se desarrolló en *Tecnoparque*, Bogotá (2011) donde trabajó en un prototipo que permita explorar relaciones simbióticas con microorganismos, posibilidades tecnológicas de la «algacultura» para el control de la polución y la creación de energía y alimentos.

#### **Jonathan Harker y Donna Conlon**

Jonathan Harker utiliza ironía e hipérbole para subvertir el lenguaje y las convenciones usadas para narrar historias y resaltar las brechas y costuras que revelan el carácter fabricado de identidades y realidades tanto personales como colectivas. El trabajo de Donna Conlon es una búsqueda socioarqueológica en sus entornos inmediatos. Acumula objetos e imágenes de la vida diaria y las usa para revelar las idiosincrasias del ser humano y las contradicciones inherentes a nuestra cultura. Harker y Conlon empiezan a colaborar casi por accidente en el 2006 durante una visita a una planta de reciclaje de vidrios. El resultado fue la producción de los videos, *Estación seca* y *Brisa de verano*, dos meditaciones sobre el clima, la acumulación causada por el consumo masivo y la belleza irónica de paisajes

atiborrados de desechos. Han mostrado sus colaboraciones en el *Palais du Tokyo*, París; en la X Bienal de la Habana (Cuba); en la galería *Samson Projects* (Boston, EE.UU.); en el *Centro Atlántico de Arte Moderno* (Gran Canaria); y en la XXXI Bienal de Pontevedra (España).

#### **Juan Reyes**

Compositor y artista. Fundador y director de *MagInvent.ORG* espacio dedicado a las artes, ciencia y tecnología, que promueve dinámicas como *Artelab* y *expyeZp* y que apoya el desarrollo de nuevas músicas y la evolución de las artes electrónicas. Ha obtenido grados en sistemas, matemáticas y música enfocados al estudio y realización de Música por Computador en la Universidad de Tampa y en el *Center for Computer Research in Music and Acoustics (CCRMA)* de la Universidad de Stanford, EE.UU. Sus intereses actuales se orientan alrededor de modelos del gesto y el tacto aplicados tanto al fenómeno acústico como a la expresión musical. Entre sus composiciones se encuentra *Point Reyes*, selección de obras que utilizan modelos por computador con los que se desarrolla el gesto musical y una diversidad de espectros sonoros; y *Equus* y *Resonancias*, realizada como música incidental para danza y teatro. Igualmente trabajos que incorporan la sonoridad de instrumentos musicales tradicionales en la composición con tratamiento y fuentes digitales, como «Bolas» para piano, «Strawberry» para flauta y cuerda y «Sjgfydo» para violonchelo.

#### **Marcela Armas**

Vive y trabaja en la Ciudad de México. Graduada de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Guanajuato y de la Facultad de Bellas Artes en Valencia. La obra artística de Marcela Armas se relaciona con situaciones urbanas, acciones sonoras, proyectos para sitio específico, video y documentos. Su trabajo ha estado dirigido a investigar la capacidad de diversos materiales y tecnologías para producir poéticas de reflexión social; examina y señala las transformaciones de la experiencia urbana y la conformación del espacio social a partir del uso de tecnologías que dominan el paisaje de la ciudad y de los usos de la energía en diferentes circunstancias. Marcela Armas

ha recibido el apoyo del Programa Arte–Actual Bancomer–MACG (2009). Dirigió en colaboración con Gilberto Esparza los talleres VIDA 10 de la Fundación Telefónica en Buenos Aires, Lima, Santiago de Chile y Ciudad de México. Actualmente cuenta con el apoyo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, y del Programa de Apoyo a la Investigación en Nuevos Medios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes en México. Ha exhibido su obra individual y colectivamente en México, España, Canadá, Estados Unidos, Brasil, Colombia e Italia.

#### **Marcin Ramocki**

Artista de nuevos medios y cineasta que vive y trabaja en Brooklyn, Nueva York. Desde mediados de los años noventa, Ramocki ha producido una gran cantidad de obras digitales que van desde instalaciones interactivas (*History/Tectonics*, 2003) y animaciones por computadora concebidas conceptualmente (*Torcito Project*, 2005), hasta trabajos colectivos en blogs como *Spiritsurfers.net* y *Sounder2* (desde el 2008 hasta hoy). Sus obras se han exhibido en el MOMA, Anthology Film Archives, el Museo Hirshhorn, Pacific Film Archives, Art Futura, el Centro Wexner, ZKM Karlsruhe, ACMI Melbourne, Le Palais de Glace en Buenos Aires y en otros lugares físicos y virtuales. Sus proyectos más recientes incluyen los documentales *8 Bit* (2006) y *Brooklyn DIY* (2009). Entre el 2003 y el 2009, fundó y curó *VertexList*, un espacio de arte experimental en Nueva York dedicado a la cultura digital y los juegos, en el que han exhibido artistas como JODI, Cory Arcangel, Slocum Pablo, Cristina Lucas, Jillian McDonald, Roddy Bogawa, Bitshifter y Nullsleep. Actualmente enseña Artes de Nuevos Medios en la Universidad de Jersey City.

#### **Miguel–Ángel Cárdenas**

Nació en 1934 en Espinal, Colombia, y vive en los Países Bajos desde 1962. Estudió Arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia, en Bogotá (1952–1953) y Artes Visuales en la Academia de Bellas Artes de Bogotá (1955–1957). Ha sido profesor en varias escuelas de arte, como la Academia Gerrit Rietveld en Ámsterdam y AKI, Enschede. Su trabajo ha sido

subvencionado varias veces por el gobierno holandés y se ha presentado en exposiciones individuales y colectivas en los Países Bajos, Colombia, Estados Unidos y otros países. Cárdenas ha creado un amplio y variado espectro de obras en video que exploran diversos temas, como la sexualidad, el deseo y su propia herencia latinoamericana. El enfoque de sus videos oscila entre el estilo de escala de grises en tiempo real típico de principios de los años setenta y performances grabados para elaborar narraciones y montajes que hacen uso de técnicas de edición más avanzadas. Las obras de Cárdenas incluyen a menudo elementos de humor extravagante, como parodias de la actitud seria y masoquista que algunos artistas de performance tienen hacia sus cuerpos. Formal y conceptualmente, los videos de Cárdenas emplean algunas veces figuras de la dualidad que contrastan o se duplican entre sí.

#### **Nelson Vergara**

Nació en Villavicencio y estudió Artes Plásticas con énfasis en Pintura en la Universidad Nacional de Colombia. Realizó dos maestrías en la Universidad de Artes de Berlín, la primera en Pedagogía del Arte (1996) y la segunda en Artes Plásticas con énfasis en *New Media* (1999). Finalizó una tercera maestría en Artes Mediáticas en la Universidad de Medios de Colonia (2007). Ha participado en más de sesenta exposiciones en Alemania, Colombia y otros países, y en festivales de arte y video como: *Image Festival*, Toronto, Canadá (2003); *Splitfilmfestival*, Galería Umjetnina Split, Croacia (2004); *Art in the Age of New Technologies*, Armenian Center for Contemporary Experimental Art, Armenia (2005); *ICT 4 All*, Kram PalExpo, Tunesia (2005); *Salón Internacional de Arte Digital*, Fundación Gilberto Alzate Avendaño, Bogotá (2006); *Time Frames*, Galería Meat Market Gallery, Washington (2007); *Zeitsegmente*, Galería Raumkalk, Colonia (2007); *Festival Internacional de la Imagen*, Centro de Museos de la Universidad de Caldas, Manizales (2008); *16:9 Paisajes mediáticos*, Galería Valenzuela & Klenner, Bogotá (2008); *Diálogo*, Museo de Arte Moderno de Bogotá (2009), y *Zona MACO*, México Arte Contemporáneo, México D. F. (2009). Su investigación se centra en el desarrollo de sistemas reactivos y generativos para objetos y espacios



mediáticos, en la creación de documentos de espacio y tiempo a través de distintos medios, y en la creación de trabajos «paisajísticos» en los que prima la visión mediática del entorno. Actualmente trabaja como director de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá.

#### **Raúl Marroquín**

Nacido en Bogotá, 1948. Realizó estudios en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Colombia y en la Jan van Eijck Akademie en Maastricht. Reside en los Países Bajos desde 1971. Desde 1968 trabaja con video, fotografía e instalaciones, y en los últimos veinticinco años con tecnología digital, medios interactivos, medios móviles, mundos virtuales y realidad aumentada. Junto con su compatriota Miguel Ángel Cárdenas, es considerado uno de los pioneros del videoarte en los Países Bajos. Su trabajo hace parte de colecciones públicas y privadas en Stedelijk Museum, Ámsterdam; Centre Pompidou, París; Moderna Museet, Estocolmo; Tate Gallery, Londres; Museo Reina Sofía, Madrid; Museum of Modern Art, Nueva York, entre otros. Ha realizado y participado en un gran número de experimentos televisivos locales y regionales en Italia, Francia, Bélgica, Alemania, Países Bajos, EE.UU. y Canadá. En 1990, Raúl Marroquín creó el *Hoeksteen Live!* (*Piedra angular*, un programa político, económico y cultural transmitido en directo el último sábado de cada mes por Salto, la programadora regional de televisión para el área metropolitana de Ámsterdam. Es

cofundador del In-Out Centre en Ámsterdam (1972–1975), el primer espacio-iniciativa de artista en los Países Bajos, y del Nimk (Instituto Neerlandés para el Arte de Medios de Comunicación) (1991).

#### **Sebastián López**

Historiador del arte y curador. Ha sido profesor de Teoría e Historia del Arte Moderno de los Institutos de Historia del Arte de las Universidades de Ámsterdam y Leiden, entre otros. Fue director del Iniva (Institute of International Visual Arts), Londres; director artístico fundador de Casa Daros, en Río de Janeiro, y director artístico de la Gate Foundation en Ámsterdam. Ha publicado extensamente sobre arte contemporáneo y medios electrónicos. Su libro más reciente es *Una breve historia del video holandés* (2005). Ha sido el curador de la Bienal de Shanghai (2004), y entre sus recientes exposiciones se encuentran: «Historias en movimiento. Video, cine y animación» (Centro Cultural del Bicentenario, Argentina); «Las horas. Artes visuales de Latinoamérica contemporánea», Museo de Arte Moderno de Irlanda, Dublín, y Museo de Arte Contemporáneo de Sydney y «Óscar Muñoz. Mirror Image», Iniva, Londres, elegida como una de las diez mejores exposiciones del Reino Unido en el 2008. En estos momentos prepara la exposición «Tiempo(s) de Cárdena(s)», una retrospectiva sobre Miguel Ángel Cárdenas que cubre el periodo entre 1972 y 1982, para la Biblioteca Luis Ángel Arango de Bogotá.

editorial

Nunca antes el entorno cotidiano del ser humano había estado tan saturado de tecnologías. Puede decirse que ellas controlan nuestros sistemas de transporte, comunicación, entretenimiento y conocimiento, y que pueden incluso afectar nuestros ritmos biológicos, desde el sueño hasta la alimentación. Es inevitable entonces que el hombre tenga que vérselas con los avances tecnológicos, pero ¿qué ha sucedido, sucede y sucederá en el universo del arte en este escenario?

La presencia de ordenadores y demás aparatos electrónicos (en especial, el celular y otros dispositivos digitales portátiles) es cada vez más evidente en los procesos de creación, producción, desarrollo y distribución del arte. Sin embargo, la cultura digital es mucho más que el conjunto de producciones artísticas y culturales elaboradas mediante estos «nuevos medios». Además de haber transformado la sociedad y la cultura, como ningún otro instrumento en las últimas décadas, el ordenador también se ha convertido en una herramienta con la que se pueden explorar nuevas posibilidades estéticas.

Por esta razón, *ERRATA#* quiso dedicar la presente edición al tema de la cultura digital y la creación, entendiendo que la cultura digital es un producto de las transformaciones industriales, tecnológicas y científicas, así como de las sociales, políticas y económicas del mundo actual. De este modo, en la diversidad de participaciones que contiene en sus diferentes secciones, este número muestra la estrecha relación entre la creación artística y el impacto del uso de tecnologías. Estamos hablando de una forma particular de relacionarse con el mundo, de una disposición física, mental y emocional en la que tanto el artista como el espectador se acercan a la obra e interactúan con ella, y de cómo los artistas van más allá de las aplicaciones que posibilitan el software y el hardware, y son capaces de crear por sí mismos nuevos medios de expresión. Además de este interés por explorar las posibilidades de expresión de los medios, hay incluso una particular preocupación por las características propias del medio, y con ello un interés por su capacidad de convertirse en arma de resistencia o masificación.

Ricardo Dominguez (EE.UU.) y Felipe César Londoño L. (Colombia) son los editores invitados en esta oportunidad. El primero es integrante del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT); el segundo dirige el Festival de la Imagen en Manizales, que va para su undécima edición. El artículo escrito por el colectivo EDT se dedica al proyecto de hacktivismo y artivismo denominado Herramienta Transfonteriza para Inmigrantes (TBT, por sus siglas en inglés), como una tecnología perturbadora de fronteras que se propone hacer visible lo oculto. En este proyecto se cruzan temas como el cuerpo, la ubicación geográfica, la ética, la estética y la poesía en el complejo contexto de la frontera entre México y Estados Unidos. Sus autores rechazan abiertamente el anonimato artístico y conciben el ciberespacio como un escenario de lucha. El artículo de Londoño, por su parte, hace un recorrido histórico y conceptual por las prácticas artísticas que se han visto afectadas por la inclusión de la tecnología. El dibujo algorítmico, el uso de internet, el *software art* y el *bio art* son algunos



de los ejemplos mencionados, por cuanto son parte de las experiencias que se han podido compartir en el Festival.

En los artículos de los autores internacionales, el lector podrá encontrar el trabajo de Amy Sara Carroll y de Eduardo Navas. Amy, investigadora y poeta, expone en su artículo el compromiso con la poética y la política del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT) en sus fases 1.0 y 2.0. De este modo, ofrece una revisión de las formulaciones que dicho colectivo hace de la Desobediencia Civil Electrónica, su relación con el zapatismo y con el Critical Art Ensemble, para terminar esbozando las motivaciones conceptuales implícitas en la Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes (TBT). Su artículo se acompaña de poemas de su autoría que han sido creados especialmente para ese dispositivo. Eduardo Navas, en su texto, comparte las ideas de glocalidad y localidad que acompañaron su enfoque curatorial en la exposición «Transitio\_MX». Dicha exposición se centraba en la idea de no-lugar (lugares de tránsito), planteada por Marc Augé, y en la diversidad geopolítica; por eso la curaduría estaba compuesta por la obra de artistas que exponen «las contradicciones de las tendencias globales de la migración» a través del uso y apropiación de tecnologías como el internet, los robots y los ambientes artificiales.

Entre los autores nacionales se encuentran Carlos Jiménez y Alejandro Duque. El primero de ellos, radicado en España, recontextualiza la idea de Walter Benjamin sobre el artista como productor en la actual sociedad de la redundancia y heterogeneidad informativas, y en las prácticas artísticas y políticas contemporáneas explícitas en la red (a través de los blogs y wikis, entre otros). El segundo, estudiante de doctorado en Suiza, desde una posición bastante crítica ante las posibilidades y bondades que ofrece la red, como el trabajo colaborativo y la libre distribución, trae a colación la otra cara de la moneda, en la que internet está controlado por intereses económicos que capitalizan el «libre» flujo de la información con fines políticos y de mercado. Duque insiste en alternativas de intercambio anónimo, libre circulación y trabajo entre pares, en las que se valore, además, la ciencia de garaje.

En el Dossier, el lector encontrará textos de y sobre artistas que trabajan con *net art*, *tactical media*, *media art*, *software art*, *bio art*, hacktivismo, activismo y video arte. Allí se incluyen obras de artistas como: Andrés Ramírez Gaviria, Belén Gache, Carlos Trilnick, Donna Conlon, Eduardo Imasaka, Hamilton Mestizo, Jonathan Harker, Juan Reyes, Marcela Armas, Marcin Ramocki, Nelson Vergara y Raúl Marroquín. Algunos de ellos conciben los medios no solo como nuevos sistemas estéticos, sino como nuevas estructuras de poder; otros exploran las diversas temporalidades y geoubicaciones que ofrecen las tecnologías, y otros más consideran que el arte de los medios ofrece un freno al artificio de la sociedad de consumo. Entre esos últimos artistas se encuentra Carlos Trilnick, que en esta ocasión no solo nos acompaña en el Dossier, sino que a él se dedica el Inserto compuesto de cinco de sus videos. En esas obras, Trilnick plantea reflexiones que van desde la relación de los usuarios con los ordenadores y la tecnología puesta al servicio del aparato militar, hasta la concepción de

la estética del video como un mecanismo poético que nos enfrenta a nuestra cruda realidad.

Para terminar, *ERRATA#* se complace en contar con una especial entrevista a Miguel Ángel Cárdenas, artista colombiano radicado en Holanda desde 1971, quien es considerado (junto a Raúl Marroquín) uno de los pioneros del video arte en ese país. Injustamente desconocido en Colombia, o más bien olvidado, este artista experimentó desde finales de los años sesenta con tecnologías que eran utilizadas en la televisión y con las performances. En diálogo con el curador Sebastián López, Miguel Ángel nos revela con sensibilidad y sencillez sus experiencias de tipo personal y sus motivaciones en sus primeros encuentros con el video.

La diversidad de posturas y acciones de investigadores, docentes, artistas y colectivos que aquí se reúnen complementan la discusión alrededor del arte contemporáneo y constituyen un aporte a las reflexiones sobre las dinámicas de circulación de la producción artística, en especial si se tiene en cuenta que la condición espacial y temporal del arte se ha transformado así como su relación con el público y la sociedad.

Espere nuestros próximos números dedicados a los temas de «Pedagogía y Educación Artística» y «Migraciones y desplazamientos».

# ERROR 404\_DEMOCRACIA NO ENCONTRADA

Ricardo Dominguez



### Fragmento 1.0

A lo largo del arco de las realidades, los artistas y los movimientos están creando nuevas plataformas, protocolos y visiones programadas que localizan y dislocan los cuerpos, el espacio, el tiempo y las redes. Este proceso nace de las cualidades dinámicas de cada espacio social único, surge de preocupaciones específicas cotidianas y está siempre en función de los problemas de las comunidades. Luego, estos elementos se convierten en parte de un circuito de redes compartidas, en parte de una tierra común; este es el poder detrás de las perturbaciones distribuidas contra el «Imperio del Desorden» (mercados, gobiernos, medios, fuerzas militares y mercados jerárquicos) y a favor de la humanidad. Hemos visto, oído y sentido ocurrir esto desde Túnez hasta la Rebelión Poética contra la Guerra del Narcotráfico en México y la #spanishrevolution; vivimos el surgimiento de las rebeliones «lobales». Lo «lobal» se opone a lo «global» y a la «glocalidad» de la globalización neoliberal, y representa las ubicaciones peer-to-peer distribuidas transversalmente; lo local se convierte en global = «lobal». Tal como afirma Michel Bauwens en su post del 29 de mayo de 2011, «España es el punto de partida de la revolución P2P»:

Quando las personas se ponen de acuerdo en lo que no quieren, es decir, una dictadura de mercado en manos de una clase de depredadores financieros, pero están abiertos al futuro, ¿qué piden?

La respuesta es muy sencilla: verdadera democracia, ya que esto deja abiertas todas las puertas para crear «otros mundos».

Por esta razón, la indeterminación relativa del movimiento español no es un error, sino una característica. Es una señal de que las fuerzas de la sociedad civil han encontrado un formato para sus protestas y una plataforma unificadora, y es por esto que lo que sucedió en España es el punto de partida para iniciar un proceso hacia la transformación profunda de nuestra civilización y la economía política. Esto apenas comienza, han nacido los primeros brotes, y las nuevas generaciones deben ser educadas políticamente mientras se enfrentan a los obstáculos y a la represión, pero hemos alcanzado el punto de inflexión, y algo nuevo ha florecido en el mundo.<sup>1</sup>

### Fragmento 2.0

El artivismo de nuevos medios es un «bug» en el sistema que busca perturbar constantemente los marcos de lo que ha sido el arte, de lo que hoy es el arte y de lo que puede ser el arte en el futuro; es el canario en la mina de carbón, una sirena de alerta y la sonda a ciegas de lo que todavía no se ve, pero que se debe hacer más que visible. La obra de grupos como Critical Art Ensemble, thing.net, Electronic Disturbance

---

1 Bauwens, Michael. 2011. «Spain is Ground Zero for the P2P Revolution». The P2P Foundation. Disponible en: <<http://blog.p2pfoundation.net/spain-is-ground-zero-for-the-p2p-revolution/2011/05/29/>>, consultado el 4 de junio de 2011.

Theater 1.0 y 2.0 (los cuales han sido todos importantes para mí como artista), desde la década de los ochenta y los noventa, ha creado una estética crítica, herramientas conceptuales y la puesta en escena pragmática para la teoría de la Desobediencia Civil Electrónica (ECD, por sus siglas en inglés), como una apuesta contra una forma del futuro demasiado presente del «capital muerto», también conocido como el capital tardío bajo los signo,s crecientes de la globalización. En nuestro libro de 1994, *The Electronic Disturbance*, Critical Art Ensemble afirma que el capital muerto se estaba estableciendo como una forma de mercancía electrónica en constante flujo. El capital se había, estaba y se seguiría reconfigurando a sí mismo, tal como la élite contemporánea se trasladó de las zonas urbanas centralizadas al ciberespacio descentralizado y desterritorializado. Para Critical Art Ensemble era claro que el ciberespacio, como se conocía en aquel entonces, sería el siguiente escenario de lucha. La respuesta artista a este cambio fue teletransportar el sistema de intrusión y bloqueo, que históricamente había estado ligado a la desobediencia civil, a esta nueva fase de flujos económicos en la era de las redes:

Al igual que en la desobediencia civil, las principales tácticas de la desobediencia civil electrónica son la intrusión y el bloqueo. Salidas, entradas, conductos y otros espacios claves deben ser ocupados por la fuerza contestataria para ejercer presión sobre las instituciones legitimadas que participan en acciones no éticas o criminales.<sup>2</sup>

Tal como imaginamos a principios de los años noventa, la perturbación electrónica fue el gesto básico que pudo dar inicio a una nueva «matriz performativa».

### **Fragmento 3.0**

Sin embargo, las condiciones para esta matriz performativa no provenían de las redes digitales, sino de Chiapas, el estado más meridional de México, donde ocurrió el levantamiento zapatista el 1 de enero de 1994. El levantamiento impugnaba la implementación del Tratado de Libre Comercio (TLC), una estructura económica representativa de la globalización neoliberal. Este fue también el momento en el que la tecnología de navegación web fue lanzada por primera vez y cuando analistas de guerra como David Ronfeldt, entre otros, anunciaron que «¡Ya viene la ciberguerra!» (*The Current Situation in Mexican Immigration*. Georges Vernez y David Ronfeldt. Santa Monica: Rand, 1991). Estos acontecimientos se fueron sumando y una rebelión de grupos indígenas, que de otra manera hubiera sido invisible, se convirtió en la primera revolución posmoderna en conectar redes internacionales de apoyo electrónico con la lucha en tierra firme. RAND Corporation, el principal grupo de expertos en investigación y desarrollo al servicio de las fuerzas armadas de los Estados Unidos, definió la aparición de los zapatistas, el zapatismo digital y el movimiento de alter-globalización como un «nuevo enfoque del conflicto social» y como un tipo importante de «guerra de redes sociales». La guerra de redes sociales era una nueva formación social que no se ajustaba a

---

2 Critical Art Ensemble. 1995. *Electronic Civil Disobedience*. New York: Autonomedia Press. p. 18.

los paradigmas de la «ciberguerra» y el «ciberterrorismo», sino que creaba un activismo transversal que aprovechaba «el poder de las “redes” y fortalecía a la “sociedad civil global” para contrarrestar a los actores del mercado y el Estado».<sup>3</sup>

#### **Fragmento 4.0**

Los zapatistas no solo desgarraron la estructura electrónica de las redes del primer mundo; lo que es más importante, crearon nuevos tipos de sujetos políticos y nuevas condiciones de operación a nivel mundial. El grupo de performance de propaganda política en línea Electronic Disturbance Theater (EDT) creó una máquina de manifestación masiva (Zapatista FloodNet) que permitió realizar «ocupaciones virtuales» que conectaban las acciones masivas en las calles con comunidades de alter-globalización en línea. El 22 de diciembre de 1997, cuarenta y cinco indígenas en Chiapas, de la pequeña comunidad de Acteal, fueron asesinados por un grupo paramilitar. Esta masacre motivó la transformación de la Desobediencia Civil Electrónica (ECD) de la teoría a la práctica. EDT fue creado, y el 10 de abril de 1998 se lanzó Zapatista FloodNet Tactical Version 1.0, una acción de ECD contra el sitio web del presidente de México, Ernesto Zedillo, que duró tres horas. La acción usó una función de recarga de un applet Java, la primera prueba de Zapatista FloodNet, para enviar una solicitud automática de recarga cada siete segundos a la página de Zedillo. Los informes de los participantes y nuestras observaciones confirmaron que los más de diez mil participantes en esta primera acción Zapatista FloodNet bloquearon intermitentemente el acceso al sitio de Zedillo durante ese día.

#### **Fragmento 5.0**

Amy Sara Carroll, poeta, académica y miembro de EDT 2.0, ofrece en su ensayo «EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0» una lectura profunda del cambio conceptual que disloca la visión de Critical Art Ensemble (CAE) sobre la Desobediencia Civil como hija de la cultura hacker y situacionista, y la refunda sobre el terreno de Henry David Thoreau y del llamado Zapatista de «¡Tierra y Libertad!» como centro de la ECD: que el trabajo de Electronic Disturbance Theater ha sido siempre una cuestión de *land art*. Esta ética del *land art* se puede trazar claramente con el proyecto más reciente de EDT 2.0/b.a.n.g. lab: Transborder Immigrant Tool/Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes. Su ensayo se replica en «Sistemas\_Geo\_Poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas y funciones contra la invisibilidad», en el que se intenta definir el marco estético dominante según el cual han funcionado todos los proyectos desarrollados por EDT 2.0 y b.a.n.g. lab; una «transparencia radical» entre los cuerpos-de-datos y los cuerpos reales. EDT y b.a.n.g. lab han creado sistemáticamente gestos que rompen la invisibilidad de la línea de ensamblaje digital al hacer visible lo que está oculto en sus propias fisuras y grietas a través de «errores 404/Archivo no encontrado» (una parte esencial de las tácticas de Desobediencia Civil Electrónica, basadas en navegación de EDT), en la que al replantear la pregunta: ¿podemos encontrar Democracia en este sitio .gov?, el sitio .gov responde: «Error 404\_Democracia no encontrada».

---

3 Arquilla, John, et ál. 1998. *The Zapatista Social Netwar in Mexico*. Santa Mónica: Rand. p. 15.

### **Fragmento 6.0**

El refinado ensayo del académico, curador y artista Eduardo Navas «La influencia de los no-lugares en el concepto de América Latina», escrito como su visión curatorial para un segmento de *Transitio\_MX*, Bial de Nuevos Medios, Ciudad de México, da una mirada sobre las diferencias geopolíticas en los no-lugares de la «supramodernidad»: esos espacios de transición, como los aeropuertos, que anclan los suaves flujos de los cuerpos hacia lugares ligeramente diferentes (ciudades, pueblos y fronteras), y que están siempre seriados de una u otra manera (los mismos hoteles, las mismas tiendas de café, algunos arcos dorados). Para Navas, la arquitectura del no-lugar se refleja en la modularidad de los nuevos medios y la política poscontemporánea, en la que cualquier desacuerdo puede ser fácilmente manipulado, alterado y segmentado.

Dado que a menudo los no-lugares pueden crear ensamblajes de sin-sentido, la pregunta central de Navas es, entonces:

¿Los artistas y otros productores de crítica, que agitan la bandera del progreso y la resistencia contra conceptos como la hegemonía, están realmente dispuestos a eludir el sistema? ¿O están satisfechos con funcionar dentro de su propio subsistema especializado que se adapta cómodamente al desarrollo global como un módulo?

### **Fragmento 7.0**

Por supuesto que el arte de nuevos medios y el activismo ya no son tan nuevos; el futuro ya quedó atrás, incluso la versión 2.0. Tal vez ahora todos los lugares son ningún lugar. Vemos todo y al parecer seguimos siendo ciegos ante nosotros mismos. Ya no estamos en una época que podamos llamar del éxtasis de la comunicación o creer en el sueño del programa de conocimiento total de la información del mundo pos-9/11. Sin embargo, algo está sucediendo a nuestro alrededor, algo está creciendo, un código abierto compartido, un código fuente para protocolos imposibles, nuevas comunidades sorprendentes, la construcción de lo «lobal». El activismo no es más que un estilo de estética especulativa para el diseño y la conexión a un sueño común que proviene de cada uno de nosotros sin importar donde estamos. ¡No nos movemos a la velocidad de la tecnología, sino al velocidad de los sueños!

¡Eso decimos todos!





# SISTEMAS\_GEO\_ POÉTICOS (GPS): FRAGMENTOS, FRACTALES, FORMAS Y FUNCIONES CONTRA LA INVISIBILIDAD\*

Electronic Disturbance Theater 2.0 y b.a.n.g. lab (Ricardo Domínguez,  
Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Amy Sara Carroll y Elle Mehrmand)

▼ Acción del Book Bloc en el Reino Unido, 2010. Foto tomada del sitio de Arts Against Cuts:  
<http://artsgainstcuts.wordpress.com/2010/12/09/book-bloc-comes-to-london-2/>,  
consultada el 9 de diciembre de 2010.

**CUT  
WAR  
NOT  
WELFARE**  
The War Coalition  
http://warcoalition.org.uk

**F\*\*K  
FEES**  
Save 25%  
From  
admission

**STOP  
FEES**

**F\*\*K  
FEES**

**F\*\*K  
FEES**

**STOP  
FEES**

**STOP  
FEES**

**F\*\*K  
FEES**

**OUR  
WORD  
IS  
OUR  
WEAPON**  
MARCOS

beckett  
**END  
GAME**

**ONE  
DIMENSIONAL  
MILITARY  
RCUSE**

**TOYCE**

**STOP  
FEES**

**STOP  
FEES**

**STOP  
FEES**

**STOP  
FEES**



El mapa es abierto y conectable en todas sus dimensiones; se puede desmontar, alterar y es susceptible de ser constantemente modificado. Puede ser fraccionado, alterado, adaptado a montajes de todo tipo, apropiado por un individuo, un grupo o una formación social... Contrario a un calco, el cual siempre vuelve a «lo mismo», un mapa puede ser accedido de muchas formas.  
Gilles Deleuze y Félix Guattari (1983)<sup>1</sup>

«Se podría decir que todo empezó en mayo del 2000», comentó Alberto.  
«¿Qué empezó?»  
«El *geo hacking*. O el potencial para hacerlo. En ese entonces, el gobierno anunció que desactivaría la Disponibilidad Selectiva en lo que había sido, hasta ese momento, un sistema estrictamente militar. Los civiles podrían tener acceso a geo-coordenadas de GPS por primera vez».  
William Gibson (2007)

Un gesto poético desde su concepción, Transborder Immigrant Tool funciona, a través de las aspiraciones de un medio dislocante como este, como *medios dislocantes*, y pretende materializar las posibilidades del GPS como un «sistema de posicionamiento global» y como lo que Laura Borràs Castanyer y Juan B. Gutiérrez, en otro contexto, han llamado un «sistema poético global».  
Amy Sara Carroll (2009)

## Fragmentos

Transborder Immigrant Tool (TBT) —un proyecto de alternancia de código (*code-switching*) desarrollado por Electronic Disturbance Theater (EDT) y b.a.n.g. lab en el CALIT2 de la Universidad de California, San Diego, y en la Universidad de Michigan, Ann Arbor— permite el uso de teléfonos móviles desechables como sistemas de navegación de seguridad personal en la zona fronteriza entre México y Estados Unidos. El TBT es un gesto *artivista* constituido tanto por un software que dirige a quienes atraviesan el desierto hacia depósitos de agua como por poesía que plantea de manera performativa la pregunta: «¿Qué es el sustento?». Como un retorno a los impulsos utópicos de la hospitalidad, la libertad, la justicia y la estética («¡La poesía no es un lujo!»), el TBT traza su parentesco con el aforismo de Luis Alberto Urrea sobre las «presencias inoportunas»: «En el desierto, todos somos extranjeros ilegales».

El TBT es un sistema *\_geo\_* poético (GPS); es arte maquínico que revive la cuestión de la estética, la cual fue rechazada debido a la resistencia que tiene el arte de software/redes, desde 1994, al arte como una estrategia central. Desde los medios tácticos hasta el *hacktivismo*, el arte de software/redes se ha ocultado detrás del lema «¡Mucho más que arte!». El TBT es un gesto fractal que ya no hace parte de las historias de apego del arte de redes al código «imperceptible», con sus sistemas de ecologías de camuflaje, o lo que Galloway y Thacker denominaron en su libro *The Exploit: A Theory of Networks* (2007) como el compromiso del arte de redes a la «no

---

\* En adelante, todas las citas, incluyendo este artículo, son traducción de ERRATA#.



Transborder Immigrant Tool Demo, para espacio cubo blanco en la exposición «Un Marco Modular», El Salvador, 2010. Foto: Eduardo Navas.



existencia», a lo «imperceptible»: un tipo de arte que busca crear túneles secretos hacia el mercado electrónico como algo diferente al arte. Para EDT y b.a.n.g. lab, el momento poscontemporáneo exige obras de arte que puedan construir gestos de visibilidad que ahuyenten las ficciones de mercado del Estado; arte que pueda amenazar la formación de la globalización como fronteras móviles, que pueda conectar cuerpos reales a cuerpos-de-datos como transcuerpos que perturben el estado de (in)seguridad del pos-pos-9/11. El TBT es un gesto de presencia radical que rompe la necesidad que tiene el arte de redes de esconderse detrás de lo «imperceptible», y reta la necesidad de la(s) maquinaria(s) del mercado-Estado de mantener cuerpos inertes ocultos en el(los) desierto(s) de lo real.

Transborder Immigrant Tool (TBT) está dedicado a una poética translúcida que rechaza el anonimato artístico y opera de manera transparente con las errancias de las realidades mixtas. Electronic Disturbance Theater 2.0 y b.a.n.g. lab (b.a.n.g.=bits. átomos.neuronas.genes) concibieron el TBT como un sistema\_geo\_poético (GPS) infinitamente transparente, capaz de navegar a través de las siguientes coordenadas: los desiertos de Sonora y Chihuahua; el antagonismo viral de los medios (el TBT ha sido llamado por los medios de comunicación de derecha de Estados Unidos una «¡aplicación traidora!» o «poesía explícita» para «¡disolver la nación!»); los debates multinacionales sobre inmigración global; ¿qué es actualmente el arte de nuevos medios?, y ¿cuál es la naturaleza de la ejecución-performance de códigos hoy en día? El TBT deambula por el momento poscontemporáneo entre los nuevos ensamblajes de transcuerpos, los teléfonos celulares habilitados con GPS, y los éxtasis de influencia de las prácticas artísticas que existieron antes y existirán después de EDT. Artistas como los del Critical Art Ensemble; artistas de performance, como Orlan y Stelarc; Guillermo Gómez-Peña y el Border Art Workshop, en la frontera Tijuana/San Diego; artistas de nuevos medios, como los del Institute of Applied Autonomy; conceptualistas



Acción del Book Bloc en el Reino Unido, 2010. Foto tomada del sitio de Arts Against Cuts: <http://artsagaincuts.wordpress.com/2010/12/09/book-bloc-comes-to-london-2/>, consultada el 9 de diciembre de 2010.

latinoamericanos, como los de CADA de Chile y Los Grupos de México, y el Festival de Hacking en la frontera Tijuana/San Diego, desarrollado por Fran Ilich y sus colaboradores en el 2000, todos ellos han creado o están creando nuevos ensamblajes estéticos que redefinen los límites entre lo real, lo simbólico y lo imaginario.

### Fractales

El TBT está todavía en un proceso (GPS) de transformación; sigue cambiando de forma y adaptándose a potenciales espacios de uso y poética. El TBT es arte perturbador de fronteras y constituye un gesto geo-estético/geo-ético visible contra los límites y las fronteras sin fronteras que se entrecruzan en cada cuerpo del planeta; convocamos a una geo-estética que comience en la nanoescala y termine en el sistema de coordenadas GPS (Sistema de Posicionamiento Global), que flota alrededor del planeta; convocamos a una geo-estética que conecte lo humano y lo inhumano, la geografía y la ética; convocamos a una geo-estética que atraviese y disloque el tranquilo espacio de la movilidad geo-espacial con objetos éticos para múltiples formas de sustento. Vivimos en un mundo donde solo los bienes y servicios tienen el derecho a cruzar las fronteras, un mundo de cosas y protocosas que crean nubes inalámbricas de datos de acceso y contención, de cuerpos transfronterizos, de cuerpos de mercado y de cuerpos del Estado; un mundo que es una caosmosis de mercados que exigen intercambio global y agresivos filtros sociales impuestos por el Estado. Necesitamos una geo-estética que pueda construir complejidades éticas y performativas para las *nuevas Tierras* que están por venir, que pueda tocar nuevas geografías para nuevos cuerpos, transcuerpos con derechos transfronterizos; obras de arte que puedan servir como una geo-filosofía para los cuerpos que fluyen como cuerpos transfronterizos a través de los arcos del mundo. Las prácticas clave que fractalizan esta geo-estética incluyen el artivismo, poesías tácticas, el hacktivismo, el teatro de nuevos medios, el arte y las tecnologías perturbadoras de fronteras, las realidades aumentadas, las cartografías especulativas, las tecnologías *queer*, el

código y los feminismos transnacionales, el zapatismo digital, el GPS dislocante y los performances intergalácticos.

### **Formas**

Los túneles de la neo-modernidad y la industrialización global están rediseñando la realidad como objetos relacionales; una red de cosas: deseos de iPad, transgresiones de texto, nubes de datos, cuerpos escaneados en aeropuertos y economías de Facebook. Eso que llamaré el casi completamente emergido *Imperio de la Nube*, cuyos objetos de captura logísticos llegan a nuestros nervios ópticos y dedos como fragmentos diseñados y contruidos con piezas en un lugar, ensamblados en otro y entregados a través de múltiples rutas, después de ser reempacados justo un clic antes de comérnoslos o, mejor aún, antes de *ser capturados por esa cosa-logística*. Esta misma logística dicta los flujos y protocolos de los transcuerpos: sus escapes entre fronteras, su tránsito hacia una formación extralegal, su mezcla de territorios, su procesamiento contracomputacional, sus nuevas formas de deseo y sus métodos de entrecruzamiento (a pie, en barco, por documento de Photoshop, o al convertirse en la fuerza laboral más deseada/indeseada que demanda el mercado global); estos transcuerpos conforman el estado no-estado en constante movimiento más grande del planeta. El flujo del 80% de los bienes del mercado global está, en cualquier momento, en tránsito. Este tránsito masivo de bienes es equivalente al flujo de los transcuerpos que están cruzando fronteras en todo el mundo; transcuerpos que se están transformado y se han transformado, que se ven obligados a sacrificar sus derechos, sus cuerpos y sus lazos por el flujo «justo a tiempo» que impone el Imperio de la Nube. Estamos ahora en el espacio de túneles que se convierten en transcuerpos como pos-posciudadanos y/o cuerpos inertes en el(los) desierto(s) de lo real; ambos cuerpos hacen parte de la línea de ensamblaje sobredeterminada del mundo. Esta reterritorialización de la línea de ensamblaje infinita dibuja un mapa de conexiones entre las cosas y los humanos a medida que se convierten en cosas-frontera. Tal vez estos extraños encuentros entre los objetos logísticos, los transcuerpos y la hegemonía de la línea de ensamblaje sobre la nación también puedan ofrecer pistas sobre el posible futuro de los transcuerpos: ciudadanos multi-nodo que transitan más allá de las fronteras de los objetos en flujo del Imperio de la Nube.

### **Funciones**

El arte de software/arte de redes (*net art/net.art*) intentó convertirse en formas de desaparición estética, en objetos inestables como vacuolas de no-comunicación que le indicaban al *net art* que debía «mantenerse fuera del radar!» y permanecer en la profundidad de los túneles de las redes. Pero durante los años noventa había otra señal bajo el signo de lo invisible: las ontologías de estar hiperpresente, de ser demasiado claro, demasiado visible para la maquinaria del Estado. La práctica de Desobediencia Civil Electrónica (ECD, por sus siglas en inglés) del Electronic Disturbance Theater debe ser entendida como la manifestación visible que ocurre entre los cuerpos de datos y los cuerpos reales en las calles y en línea, porque la dicotomía entre lo digital y lo físico es falsa. La ECD involucra una serie de componentes físicos,

desde el hardware en el que se muestra la página web y el Java Script que ejecuta, hasta el cuerpo humano que activa ese código. Los cuerpos que participan en la ECD «¡están en el radar!». El mito del anonimato no se aplica a las prácticas estéticas de ECD realizadas por el EDT. La matriz performativa del EDT construye formas de corporeización más fluidas; los participantes de una ocupación virtual no están necesariamente limitados por las mismas normas y protocolos de género, orientación sexual, raza o religión que pueden experimentar en sus cuerpos cotidianos. Con el uso de cualquiera de estos sistemas de comunicación relacionales (desde una página web hasta un teléfono celular), los gestos de estos transcuerpos se abren para transformarse en órganos visibles sin cuerpos conectados a sus cuerpos específicos. Los transcuerpos son el momento visible de potenciales virtuales, *cuerpos reales transformándose en cosas aumentadas con órganos nuevos y sorprendentes que pueden sortear las opresiones de la línea logística de ensamblaje llamada globalización.*

## **Fragmentos 2**

En el último pie de página de *Félix Guattari: An Aberrant Introduction* (2002), Gary Genosko se centra en la pregunta sobre los potenciales espacios marginados o los gestos ocultos que parasitan los flujos de globalización del capital en red:

En una entrevista con Negri, Deleuze habló sobre la resistencia a este control incesante, aunque no albergaba muchas esperanzas: «Por ejemplo, la piratería y los virus informáticos reemplazarán a las huelgas y a lo que durante el siglo diecinueve se conoció como “sabotaje” (la “obstrucción” de la maquinaria). Usted me pregunta si las sociedades de control o de comunicaciones generarán formas de resistencia que puedan reabrir el camino hacia un comunismo entendido como “la organización transversal de individuos libres”. Tal vez; no lo sé» (Deleuze 1995, 175). Esto abre un espacio para la innovación de la *multitud*, un concepto que marca un tránsito del grupo al sujeto, a través del ensamblaje, y más allá en su formación como tropa o figura de los nuevos militantes armados con herramientas transversales (Hardt y Negri 2000, 413). Contra la hegemonía de la comunicación, Deleuze planteó la siguiente idea: «La clave puede estar en crear vacuolas de no-comunicación, interruptores de circuitos, que nos permitan eludir el control». Un tipo de creatividad que no estaba asociada a la comunicación, pero que la rompió en algún punto al establecer *cavidades* a través de las cuales sus mensajes no podían pasar o, para ponerlo en términos positivos, que pasaban con demasiada libertad. (Genosko 2002)

Aunque las *cavidades* pueden ofrecer un tipo de estética procesal de nuevos medios que permite fabricar prácticas dinámicas no percibidas por las fuerzas del software o los flujos de código de la línea de ensamblaje, gracias a que estas imitan esos flujos, para EDT y b.a.n.g lab es más importante crear gestos que rompan la invisibilidad de la línea de ensamblaje digital haciendo visible lo que está oculto en sus propias fisuras y grietas a través de errores «404/Archivo no encontrado» (una parte esencial de las tácticas de ECD, basadas en navegación del EDT). Entre estos gestos está el replanteamiento de la pregunta: ¿podemos encontrar Democracia en este sitio .gov?, y que la respuesta del sitio .gov sea «404\_Democracia no encontrada». En este punto, las



velocidades de filtración de información también hacen parte de una práctica similar. Las acciones transversales transforman las tácticas de invisibilidad en una de presencia directa, como una estética esencial de no-comunicación que se hace demasiado clara.

## Fractales 2

Caminamos entre nubes de datos en las que todo lo sólido se desvanece en el aire del *Wi-Fi*. Ahora somos los artefactos locativos sobre los que William Gibson trata en su novela del 2007, *Spook Country*, en la cual describe el arte locativo como la estética que monumentaliza los difuntos holográficos. Según la visión que Gibson tiene del Imperio de la Nube, todos somos las realidades aumentadas de los difuntos River Jude Phoenix o F. Scott Fitzgerald. En *Spook Country* los personajes, quizá como lo hacemos nosotros, viajan entre todo lo que está perdido en los «atributos cartográficos de lo invisible» y las coordenadas específicas de nuestras realidades locativas. Todo cae entre las grietas del hiperetiquetado y los bordes afilados y curvos de nuevas realidades recombinantes en la novela. «El artista glosa cada centímetro de un lugar, de cada cosa física. Visible para todos, en dispositivos como estos...». Al mismo tiempo, las máquinas de los medios locativos de Gibson pueden traer a los difuntos y lo perdido de nuevo ante nuestros ojos y ante los ojos de las políticas de olvido forzado del Estado-de-miedo. La maquinaria del Estado es un sistema-de-miedo que usa la indeterminación en sus estrategias de control y coerción. Estas estrategias pasan de acciones militares y políticas anticipatorias de «huelgas preventivas» a estrategias de medios «más suaves», que hacen uso de la influencia que ejerce la política del miedo. En cada caso, el Estado-de-miedo intenta colonizar lo virtual para llegar a lo real, o, podríamos decir, para dominar la extraña temporalidad del evento; un evento que rompe la fractalidad entre lo virtual y lo real, esa perversidad locativa manifiesta de los que viven y respiran más allá del cementerio holográfico. Consideremos la tecnología estética basada en eventos de la matriz performativa TBT —creada por Electronic Disturbance Theater y b.a.n.g lab— como una manera de desviar los flujos de la desaparición hacia el espacio mitopoético de las presencias justificables y no justificables de los individuos demasiado humanos que cruzan las fronteras del mundo. La mitopoética consiste en la desaceleración de los hipermedios de quienes siempre están conectados, en la adaptación de los cuerpos de datos al lento *Dasein* digital que ya/siempre está conectado a los lugares que cortan y pegan los escapes fronterizos que nos rodean, las profundas incisiones a través del evento de deseos mutantes contra la maquinaria abstracta y hacia gestos que tienen un nombre: trans-cuerpos; transcuerpos que ahora transcreen realidades sin fronteras.

Uno de los personajes de *Spook Country* nunca duerme bajo la misma «coordenada» GPS dos veces porque teme conectar su cuerpo a su cuerpo GPS. El cuerpo transfronterizo nunca duerme bajo la misma frontera o bajo la misma «coordenada», pero sí necesita el mismo sustento y los mismos transderechos de los cuerpos transconectados que el TBT imagina como parte de su sistema-geo-poético, un GPS que puede dislocar las condiciones utópicas y distópicas de la «coordenada» locativa GPS. En

el 2004, Drew Hemment escribió en Nettime (nettime.org) —el servidor de listas de correo de medios críticos en línea— que:

Los medios locativos se regocijan en el placer de localizar y ser localizados, y encuentran en ello tanto la base para una socialidad emergente —movilizada no por el marketing, sino por vínculos de reciprocidad y confianza— como nuevas formas de representar, relacionarse y moverse en el mundo. Así como los medios locativos objetan el enfoque descendente de la cartografía convencional para abrir un conjunto de diversas maneras en las que el espacio geográfico se puede encontrar y plasmar, en la apropiación y redefinición de tecnologías de posicionamiento y localización, también indican cómo pueden usarse para abrir en lugar de encerrar. Al desviar las intervenciones y aplicaciones por fuera de la tecnología creada para generar demanda corporativa y estatal, transforman un sistema de dominación en un entorno participativo. Y al hacer visible la ubicación y el sistema de coordenadas, examinando la percepción o experiencia consciente de la ubicación y su relación con la lógica dominante de la representación, crean distorsiones o momentos de ambigüedad gracias a los cuales los mecanismos de dominación se hacen aparentes y menos innegables. Sin embargo, esto no implica que pueda afirmarse un simple antagonismo entre los medios locativos y la vigilancia o el control. Los medios locativos siguen estando en el mismo plano de las nuevas y extendidas formas de vigilancia, y este es un plano en el cual se entrecruzan la emancipación y la dominación. No es una simple cuestión de emancipación \_o\_ dominación, sino de la coexistencia de ambas. De muchas maneras la utopía locativa \_es\_ la distopía del control absoluto. (Hement 2004)

El *ambos*/y o el *alguno*/o de la coordenada locativa pueden *escapar al código de control absoluto* solo si disloca el efecto tecnológico con influencias estéticas que se convierten en algo más que código: una matriz performativa que fractaliza y altera el desorden de las cosas con un exceso de transcuerpos que actúan desde el dentro-fuera de esa frontera sin frontera impuesta, que ensambla nuevas formas empírico-tra(s)centes de multi-presencia(s) inconmensurables con el *socius* capitalista del Imperio de la Nube. Como dicen los zapatistas: «No nos movemos a la velocidad de la tecnología, sino al velocidad de los sueños».

## Éxtasis 2

Wikileaks está produciendo armas de software para realizar acciones hacktivistas de ECD (Desobediencia Civil Electrónica) en defensa de lo que desde 1998 EDT ha llamado una *transparencia radical*, un llamado urgente que se ha convertido en el antagonista de la supermaquinaria estatal: Google, Master Card, Visa y Pay Pal (todos ellos ahora hacen parte del emergente Imperio de la Nube). Nodos radicales intentan apoderarse y perturbar los centros de mega-datos del Imperio de la Nube como respuesta al tradicional llamado estético a la acción que EDT ha hecho desde 1998 para que la multitud se convierta en utopía de perturbaciones, bloqueo y transgresión a través de ocupaciones virtuales ético-estéticas. La diferencia entre EDT y el hacktivism actual es que el primero siempre ha sido *radicalmente transparente*, siempre ha vinculado a sus cuerpos-de-datos con la ubicación de sus cuerpos-reales; todos saben quiénes somos, dónde estamos y el porqué de nuestros gestos. *El hacktivism*

Electronic Disturbance Theater, *Transborder Immigrant Tool: Interface 1.0*.  
Imagen de la página de inicio del sitio web de TBT del 2008 al 2009, diseño del  
EDT. Foto cortesía de los autores.



de Wikileaks es oculto y secreto, no existe conexión alguna entre los cuerpos-de-datos y los cuerpos-reales (en contraposición con la transparencia radical que ejerce el activista de Wikileaks al revelar secretos). Pero este es un problema menor comparado con el dominio y el control de la información del poder terrorista que emerge cuando la atávica maquinaria estatal se une al neoliberal Imperio de la Nube. Lo que queda claro es que está surgiendo una guerra fría civil entre el Imperio de la Nube y los transcuerpos en todas las fronteras del mundo. Así mismo, hace poco el artista Patrick Lichty planteó en su blog la posibilidad de una nueva guerra civil entre los transcuerpos y el Imperio de la Nube, en un ensayo llamado «Digital Anarchy and Wikileaks»:

Con la fuga de información proveniente de lo material hacia el rizoma informático a través de Wikileaks (es decir, la revelación de cables diplomáticos de Estados Unidos), el Infoestado ha creado una insurgencia asimétrica contra el poder convencional. El concepto de Negri del capital cognitivo como un *locus* de poder cuestiona de manera asimétrica el concepto de material capital. Esto es similar a los eventos mencionados anteriormente, narrados en la película *The Matrix*, y al ser artificial (informático) que sustituye/reemplaza el poder convencional corporeizado. Tal como Deleuze, Agamben afirmó luego que el poder es la separación del sujeto de la potencialidad, y como tal mitiga el desacuerdo. El Estado-nación intenta ejercer el poder separando a los medios de apoyo y a la figura visible de Wikileaks, pero la ciberofensiva distribuida y asimétrica de la *net. community* ha irrumpido ya en sitios web de bancos, entidades de crédito y de redes. Incluso ha despertado la amorfa subcultura de hackers «Anonymous» —cuya última manifestación fue una protesta masiva en contra de la Iglesia de la

Cienciología— para que se alcen en contra de los opositores de Wikileaks. La Red, como creación de la fuerza militar (poder convencional), ha comenzado a volverse contra sus amos, con las respuestas reflectantes esperadas.

Esta reacción-reflejo del Estado-nación al poder asimétrico versus el poder convencional se hizo evidente en el 2001, cuando las redes sociales físicas «celulares» descentralizadas eludieron el poder centralizado. Aunque la afirmación anterior menciona el *poder físico* descentralizado, esto es apenas un paso intermedio hacia el desarrollo del infopoder que se distribuye de manera asimétrica. La naturaleza centralizada y jerárquica del Estado-nación corporativo material ha sido incapaz de contener el flujo descentralizado del poder celular, el cual se ha convertido en infopoder, y que ha sido creado por la aparición de las redes distribuidas. Esto se hace evidente cuando volvemos a ver *The Matrix Reloaded*: como sucede en toda la trilogía, el cuerpo/Estado informático (agente Smith) reacciona ante la intervención del poder humano convencional (Neo o «El elegido») de manera asimétrica replicando masivamente los sitios de Wikileaks («Los muchos»). Ahora el poder convencional tiene una nube de objetivos que se reproducen y se mueven, en lugar de uno solo en el cual se pueda concentrar. (Lichty 2010)

Aunque es fácil imaginar todo esto como una *guerra civil entre nubes*, la idea vuelve a caer en el espacio sin ubicación, como el modelo esencial de imitación del poder de la no-ubicación con sus tácticas opacas de invisibilidad. Una vez más, EDT y b.a.n.g lab están presentes como formaciones inmateriales que se enfrentan al poder cara a cara (y sin cara) sin temor alguno. Sin embargo, entendemos que en algunos espacios y tiempos la violencia del Imperio de la Nube es tan fuerte que sería insensato ser visto y dejarse convertir en su objetivo. En una guerra civil a escala global es y



Electronic Disturbance Theater, *Transborder Immigrant Tool Demo* para espacio cubo blanco en la exposición «Un Marco Modular», El Salvador, 2010.  
Foto: Eduardo Navas.

será importante entender quién nos puede ver y cuándo podemos ser vistos; pero si existe la posibilidad de elegir, deberíamos hacerlo a través de la estética de *estamos aquí, somos menos que el elegido, pero somos más que los muchos*.

## Formas 2

En *Introduction to Civil War* (2010), escrito por el grupo francés Tiquun y publicado por Semiotext(e), se afirma lo siguiente:

El imperialismo y el totalitarismo constituyen las dos formas que usó el Estado moderno para intentar superar su propia incapacidad; primero, al escabullirse más allá de sus fronteras hacia la expansión colonial; luego, mediante una penetración profunda dentro de sus propias fronteras. En ambos casos, estas reacciones desesperadas del Estado, que pretendían abarcarlo *todo* a medida que se convertía en *nada*, llegaron a un punto crítico en las mismas formas de guerra civil que el Estado afirma que *la precedieron*. (Tiquun 2010, 109)

Esta *nada* que precedió al *todo* del Imperio de la Nube se está formando alrededor de la pregunta de un océano de datos; de hecho, los datos flotan en y entre el océano, y ese océano ha sido una condición esencial histórica del imperio. Actualmente Google tiene centros de datos oceánicos que apoyan al nuevo Imperio de la Nube y alivian el calor que se acumula en millones de millones de procesadores que ahora usan mareas para aquietar este poder emergente. El Imperio de la Nube es en parte solo un reflejo del movimiento hacia el exterior de la infraestructura básica de Google; esta fuerza de objetos-datos-logísticos interminables está separando las fronteras-datos-nacionales; esas viejas ciberfronteras se están desenmarañando, al igual que las fronteras conceptuales de la maquinaria del super-Estado, contra todos los transcuerpos. La computación básica del Imperio de la Nube está absorbiendo más y más medios sociales y económicos, en escalas globales cada vez más amplias, escalas que otorgan a los datos jurisdicción sobre qué puede cruzar el mundo y qué tan rápido se pueden mover las cosas; cosas como los cuerpos transfronterizos y las antiguas formaciones de ciudadanos que pierden derechos ante el poder de los acuerdos de usuario final. La nueva guerra civil en el Imperio de la Nube, por medio de cuerpos transfronterizos, no consiste en apoyar el vínculo del territorio y el Estado con la jurisdicción y la ley, sino en cómo los flujos de transcuerpos de alter-globalización se están transformando de cuerpos ilegales en pos-cosas extra-legales, con todos los derechos y las profundas articulaciones de lugar de los flujos pos-humanos. Los primeros transcuerpos que hicieron un llamado a la *guerra civil global* fueron los zapatistas en Chiapas, México.

## Funciones 2

En *What is Philosophy?*, Deleuze y Guattari plantearon que «el arte no es noción, sino acción. Lo importante no es lo que el arte es, sino lo que este hace». ¿Qué línea de fuga traza el TBT como software ético-estético y proyecto de arte locativo? Permite a los transcuerpos hacer visible su deserción de la maquinaria del Estado como una forma de *guerra civil* y cortar el panorama de la globalización con la fuerza que da

la esperanza de ser—más—que fuerza laboral y más que humanos. El TBT también es un gesto contra el no—lugar de la sobremodernidad propuesto por Marc Augé en su libro *Non—places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. El TBT disloca las fronteras entendidas como no—lugares y las define como un sistema—geo—poético que hace posible la invención de nuevas funciones para la presencia y manifestación de las muy visibles transvidas, incluso mientras estas «huyen» de un lugar a otro. Paolo Virno, en un ensayo llamado «The Taste of Abundance», publicado en 1981,<sup>2</sup> trata el asunto al redefinir las líneas de «fuga» en términos de un tipo de éxodo:

La desobediencia y la fuga no son, en ningún caso, un gesto negativo que nos exima de la acción y la responsabilidad. Por el contrario, desertar significa modificar las condiciones en las cuales se plantea el conflicto, en vez de someterse a ellas. Y la construcción positiva de un escenario favorable exige más iniciativa que el choque con las condiciones prefijadas. De esta manera, la deserción es una acción afirmativa, hecho que le imprime un gusto sensual y operativo al presente. El conflicto nace a partir de lo que hemos establecido a través de la deserción para defender relaciones sociales y nuevas formas de vida con las cuales ya estamos construyendo experiencia. A la antigua idea de desertar para poder atacar mejor, se añade la certeza de que la lucha será más efectiva si uno tiene algo más que perder aparte de sus propias cadenas. (Virno 2002, citado por Raunig 2009).

El TBT disloca el mapeo que la globalización hace de las migraciones de la fuerza laboral al eco—localizar la aparición de nuevo(s) sujeto(s) histórico(s). Estos no son la *multitud* posfordista o el inmigrante ilegal bajo arresto social: son sujetos transfronterizos en hiperéxodos que rompen con la lógica de la invisibilidad del arte de redes, del poder de redes y del Estado de redes, al «huir» hacia la visibilidad que va más allá de las coordenadas GPS y al atravesar el(los) desierto(s) de lo real de maneras todavía no escritas en los mapas políticos existentes. Ellos «huyen» hacia nuevas tierras, como una serie de sistemas—geo—poéticos.

### Fragmentos 3

El trabajo de EDT y b.a.n.g lab consiste en crear arte experimental que explore las condiciones que tienen las industrias posfordistas del «no—lugar», haciendo que las grietas se filtren más allá de su (pos/super)modernidad en red; forzarlas a plasmar su deseo de estar ocultas ante todos; crear arte que obligue al Imperio de la Nube a balbucear sus exigencias y medir sus fallos en las corrientes del Imperio de la Nube que nos rodea; poner en escena su abrumadora necesidad de imperceptibilidad como el código secreto detrás del código, y capturar su «ser mayoritario» como el destino manifiesto imaginario de esta maquinaria—estatal—interactiva flotante. El Imperio de la Nube exige que todo participe en la cultura del software para organizar las infinitas bases de datos y establecer parámetros estandarizados o una relación de

---

2 Este texto de Virno fue republicado en el 2002 en su libro *Esercizi di esodo: Linguaggio e azione politica*, Verona: ombre corte – 181. El fragmento que aquí cito lo he tomado de la traducción al inglés que Gerald Raunig incluyó en su texto «The Heterogenesis of Fleeing» en el 2009.

mercado exacta entre los cuerpos-reales y los cuerpos-de-datos. Esta estandarización es la estrategia clave para un diagrama de subjetivación de producción-consumo funcional. ¿Qué escapa a esta ejecución por código? Quizá un gesto que ejecute la poesía dislocante de transontologías precarias que demandan una presencia distribuida de cada transcuerpo individual sin nubes de bases de datos, en contra de ese cuerpo-de-datos pospanóptico sin una persona como la única identificación de la singularidad. Giorgio Agamben reflexiona sobre esta condición en su ensayo «Identity without the Person», publicado en *Nudities* (2011):

Los ciudadanos de la metrópoli cuanto más han perdido intimidad entre ellos, más incapaces son de mirarse a los ojos y más reconfortante se ha vuelto la intimidad virtual con el dispositivo (un dispositivo que, a su vez, ha aprendido a mirarlos profundamente a sus retinas). Cuando más han perdido toda identidad y toda pertenencia real, más gratificante se ha vuelto para ellos ser reconocidos por la Gran Maquinaria en sus infinitas y detalladas variantes: desde un torniquete de entrada al metro hasta un cajero automático; desde la cámara de video que, benevolente, los observa mientras ingresan al banco o caminan por la calle hasta el dispositivo que abre la puerta del garaje, hasta llegar a la tarjeta de identidad obligatoria del futuro que los reconocerá en cualquier momento y lugar por lo que inexorablemente son. Estoy aquí si la Maquinaria me reconoce o, por lo menos, si me ve; estoy vivo si la Maquinaria, que no conoce ni el sueño ni la vigilia (pero está eternamente alerta) asegura que estoy vivo; no seré olvidado si la Gran Maquinaria ha registrado mis datos numéricos o digitales. (Agamben 2011)

El Imperio de la Nube es un síndrome neo-futurista que solo identifica la identidad-no-maquinica como ilegal, no-legal o toda-legal; un síndrome que funciona como una transversal maquina de la fantasía de un algoritmo total de control. Los transcueros se arriesgan al éxodo al cruzar el(los) desierto(s) de lo real y a nunca llegar a su destino, ya que su arribo no puede ser completo bajo la mirada de las zonas biopolíticas invisibles de la frontera. El transcuerpo fractaliza las paradojas porosas de los muros-sin-ley globalizados y confronta el poder pospanóptico que ya/siempre está escapando, desliziándose más allá, haciéndose violentamente imperceptible y rechazando cualquier sustento para todo cuerpo y en todo nivel. Pero los transcueros no se dan por vencidos: solo aceleran la *guerra civil* mediante excéntricas contra-invencciones.

### Fractales 3

El TBT eco-localiza la creación inmanente de nuevos derechos que van más allá de la zona biopolítica de la frontera; una zona que desde la implementación de la Operación Guardián y los ataques del 9/11 se ha vuelto cada vez más peligrosa. La fuerza táctica de los transcueros que fluyen a través de este espacio constituye un «riesgo», no porque sean «ilegales» o «prohibidos», sino porque están redefiniendo la condición de lo que será la ciudadanía más allá de la «ley de fronteras» y la «ley de comercio». La frontera sin fronteras no ha logrado detener la migración hacia el Norte, tal como lo afirma Rita Raley en su ensayo «Border Hacking», del libro *Tactical Media* (2009):



[...] —ciertamente, todos coinciden en que las cifras parecen haber alcanzado un máximo histórico—. Entonces, ¿cuál es su propósito? Etienne Balibar escribe, en un contexto diferente, sobre el poder simbólico de las «prácticas de seguridad obsesivas y llamativas» en la frontera, las cuales están «diseñadas, ciertamente, tanto para crear un espectáculo como para ejercer una acción real». ¿Cuál es la función socio-cultural de estos «espectáculos»? El importante estudio de Peter Andreas, *Border Games: Policing the U.S.–Mexico Divide*, ofrece algunas respuestas. Considerando que «el manejo “exitoso” de la frontera depende del manejo exitoso de la imagen, [la cual] no necesariamente corresponde a los niveles de disuasión real», Andreas concluye que el control fronterizo es un «espectáculo público para el cual la frontera funciona como una especie de escenario político». En otras palabras, el espectáculo de la seguridad es más importante que la seguridad misma, y lo teatral se convierte en un sustituto de lo real. Las millas de alambre de púas, la ubicuidad de la «presencia militar» y el apoyo aéreo son, todos, entidades materiales, pero también hacen parte crucial de lo que Andreas llama un «espectáculo simbólico». «Los esfuerzos de control en la frontera», explica, «no son solo acciones (es decir, un medio para alcanzar un fin instrumental definido), sino también gestos que comunican un significado. Lo cierto es que el control en la frontera es un «espectáculo performativo cada vez más común».

(Raley 2009).

Nuevas formas de transderechos visibles están siendo ejercidas por transcuerpos que emergen de la dinámica mundial de cruzar fronteras a escala global como el flujo-nación más grande que existe actualmente. Este creciente número también llevará a que se modifiquen las leyes existentes y a que se inventen nuevos derechos como parte de esta matriz performativa en contra del «espectáculo simbólico cada vez más común» del flujo creciente de fronteras móviles. Una transcreación estética creada por el flujo de nuevas formaciones de vida y derechos entre todas las fronteras. En una conversación con Claire Parnet llamada *Abecedaire* (1988–89), Deleuze propone este proceso de la siguiente manera:

Actuar por la libertad, volverse revolucionario, es operar en la jurisprudencia cuando se acude al sistema judicial [...] de esto se trata la invención de la ley [...] no es una cuestión de aplicar «los derechos del hombre», sino de inventar nuevas formas de jurisprudencia [...] Siempre he sentido fascinación por la jurisprudencia, por las leyes [...] Si no hubiera estudiado filosofía, habría estudiado leyes, pero no precisamente «los derechos del hombre», solo los derechos de vida, y así, la vida se despliega caso a caso. (Deleuze y Parnet 1988–1989)

El TBT es una obra artística de *softwhere* que une a los transcuerpos en su visión estética de la(s) democracia(s) virtual(es) para convertirse en formas-de-vida e inventar los transderechos que se mueven con ellos. Este gesto de los transcuerpos corre el riesgo de caminar con la geografía interna de un pedazo de lugar (sus casas, tierras, esencias e imaginarios locales); ellos traen consigo a las zonas biopolíticas de las fronteras sin frontera del Imperio de la Nube tanto sus singularidades como la manera en que se niegan a la invisibilidad de convertirse en las notas al pie de página de la historia. Caminan hacia la *nada* como los motores indeseados/más deseados de nuestras futuridades anti-anti utópicas.

### Formas 3

El gesto del TBT apunta hacia las tensiones propias de definir el término «frontera» como un espacio estético construido con una línea imaginaria, un río real y un discurso conceptual, y, al mismo tiempo, la «frontera» como una matriz performativa que no es solo un muro, no es solo una línea en la arena, no es solo un espacio de batalla política, sino una escultura social afectiva, un objeto de arte visible entre naciones y un corte conceptual que separa a la obra del espectador. Al final del ensayo «Politics of Aesthetics», del libro *Aesthetics and its Discontents* (2009), Jacques Rancière capta esta particular dialéctica estética de la «frontera» y el TBT:

Y así, lo que debemos reconocer tanto en el escenario lineal de la modernidad y la posmodernidad como en la oposición académica entre el arte por el arte y el arte comprometido, es la tensión originaria y persistente entre dos importantes políticas de la estética: la política del arte que se convierte en vida y la política de la forma resistente. La primera identifica las formas de la experiencia estética con las formas de otra vida. La finalidad que le otorga al arte es la construcción de nuevas formas de vida en común y, por lo tanto, la eliminación de sí mismo como una realidad separada. En contraste, la segunda encierra al promesa política de la experiencia estética en la separación misma del arte, en la resistencia de su forma a toda transformación en una forma de vida. (Rancière 2009)

El TBT y el movimiento de los transcuerpos se encuentran en medio de esta tensión estética, al igual que las fronteras sin fronteras de la globalización. Ambos son al mismo tiempo obras de «arte por el arte» y gestos de resistencia como transformación. Pero el TBT (GPS) persigue también los fines del «arte comprometido», un arte que pretende ayudar de alguna manera a generar sustento para la construcción de nuevas formas de vida y translazos que se extiendan más allá, dentro y entre el arte estatal de las fronteras sin fronteras alrededor del mundo.

Transborder Immigrant Tool puede ser visto como parte de un cambio más grande de los medios tácticos hacia el «arte comprometido» de la biopolítica táctica. Mientras que los artistas de medios de finales de los años noventa y principios del siglo XXI a menudo se preocupaban por los potenciales estéticos y políticos generados por los menores costos de acceso a las tecnologías de medios, nosotros estamos interesados en los potenciales geo-estéticos que generan las obras de arte que pueden servir a los transcuerpos de manera directa, incluyendo las tecnologías médicas y los dispositivos de seguridad, como las herramientas GPS. El deseo del artista pos-contemporáneo de sacar la obra de arte de la pantalla y llevarla al mundo. La biopolítica puede considerarse como la resistencia al control sobre nuestras vidas cotidianas y, como tal, vemos cómo este cambio se materializa en el Transborder Immigrant Tool, lejos de los medios y más cerca de las intervenciones públicas que buscan cambiar las condiciones de vida y muerte creadas por el biopoder a manera de necropolítica; aquello que Achille Mbembe define como el cambio de enfoque desde la promesa del Estado de proveer vida hacia la promesa del Estado de asegurar la muerte de los grupos no deseados y el uso de imágenes de terroristas para justificar

la fuerza asesina. Transborder Immigrant Tool, como obra de arte y como dispositivo humanitario de seguridad, puede ser visto como un compromiso biotáctico en el(los) desierto(s) pos-contemporáneos de la necropolítica.

### Funciones 3

Jean Genet buscó invocar lo que la visión de la maquinaria del Estado no puede ver: los puntos ciegos que producen alucinaciones sistémicas inversas. Si una alucinación es ver lo que no está allí, una alucinación inversa es no ver lo que sí está allí. Genet nos llama a conjurar espacios para mitos traumáticos que puedan manifestar simulaciones espontáneas capaces de atormentar las posescenas del poder. Su texto nos convoca a ahuyentar el simulacro de lo visual con simulaciones de los pequeños e inadvertidos gestos de aquellos que de manera súbita podrían generar empatía más allá de la pantalla. Aquí lo digital ofrece la posibilidad de una velocidad de producción y distribución casi tan rápida como la de los sueños. Una red de actores/público puede desarrollar de manera rápida un diálogo, un diseño, un *meme* y un resultado que construye pequeñas olas de visibilidad. Para crear performances sobre y para la esperanza, imaginamos el TBT —y a todos los sistemas-geo-poéticos— como un gesto de solidaridad transfronteriza inhumana entre fronteras, máquinas, interfaces, depósitos de agua, transcuerpos, código, poesía, y la estética de la visibilidad; un acto poético visceral que puede ayudar a evitar las muertes innecesarias de aquellos cuyo único crimen es la esperanza.

### Referencias bibliográficas

- Agamben, Giorgio. 2011. «Identity without the Person». In *Nudities*. Palo Alto: Stanford University Press.
- Arts Against Cuts. 2010. «Book Bloc Comes to London». Available at: <<http://artsagainstdcuts.wordpress.com/2010/12/09/book-bloc-comes-to-london-2/>>, accessed March 15, 2011.
- Carroll, Amy Sara. 2009. «A Global Poetic/Positioning System: The Transborder Immigrant Tool». Available at: <<http://bang.calit2.net/xborderblog/?p=96>>, accessed March 10, 2011.
- Deleuze, Gilles y Claire Parnet. 1988. *L'Abécédaire de Gilles Deleuze*. Entrevistas grabadas por Pierre-André Boutang. Disponible en: <<http://video.google.com/videoplay?docid=438091653681675611#>>, consultado el 20 de marzo de 2011.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. 1983. *On the Line*. New York: Semiotext(e).
- Genosko, Gary. 2002. *Félix Guattari: An Aberrant Introduction*. London: Continuum Press.
- Gibson, William. 2007. *Spook Country*. London: Viking.
- Hemment, Drew. 2004. «The Locative Dystopia». Available at: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-0401/msg00021.html>>, accessed March 15, 2011.
- Lichty, Patrick. 2010. «Digital Anarchy and Wikileaks. (Or, Skynet doesn't look anything like we thought it did)». Available at: <<http://patricklichty.wordpress.com/2010/12/11/digital-anarchy-and-wikileaks-or-skynet-doesn%E2%80%99t-look-anything-like-we-thought-it-did/>>, accessed March 15, 2011.

Electronic Disturbance Theater, *Transborder Immigrant Tool*: Ricardo Dominguez and U.S. Border Patrol, 2008. Foto: Brett Staibaum, cortesía de los autores.



Raley, Rita. 2009. «Border Haking». In *Tactical Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Rancière, Jacques. 2009. *Aesthetics and its Discontents*. Cambridge: Polity Press.

Raunig, Gerald. 2009. «Heterogenesis of fleeing». In *Deleuze and Contemporary Art*, Simon O'Sullivan and Stephen Zepke (eds.). Edinburgh: Edinburgh University Press. Available at: <[Http://marceloexposito.net/pdf/geraldraunig\\_heterogenesis.pdf](http://marceloexposito.net/pdf/geraldraunig_heterogenesis.pdf)>, accessed March 15, 2011.

Tiqun. 2010. *Introduction to Civil War*. New York: Semiotext(e). Available at: <<http://hitthebricks.tumblr.com/>>, accessed March 15, 2011.

Virno, Paolo. 2002. *Esercizi di esodo. Linguaggio e azione politica*. Verona: Ombre Corte.

#### Sitios de Internet

b.a.n.g. lab: [bang.calit2.net/](http://bang.calit2.net/)

Border Art Workshop: [www.borderartworkshop.com/](http://www.borderartworkshop.com/)

Critical Art Ensemble: [www.critical-art.net/](http://www.critical-art.net/)

Electronic Civil Disobedience: [www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html](http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html)

Nettime. Mailing lists for networked cultures, politics, and tactics: [www.nettime.org/](http://www.nettime.org/)

Orlan: [www.orlan.net/](http://www.orlan.net/)

Sterlac: [stelarc.org/\\_swf](http://stelarc.org/_swf)

EDT 1.0, EDT 2.0,  
EDT 3.0\*

Amy Sara Carroll

▼ Electronic Disturbance Theater y b.a.n.g. lab, montaje del cartel del **Transborder**  
*Immigrant Tool*, San Francisco, 2010.





Este ensayo se niega a mantener cualquier posición de neutralidad, de «interés desinteresado» (y, tal vez entre paréntesis, lo invita a usted a hacer lo mismo). Lejos de interesarse por la «estrella distante» del criticismo, este texto relata de manera implícita mi profundo compromiso con la poética y, por consiguiente, con la política del Electronic Disturbance Theater (EDT). Para permitirme comenzar: con fines heurísticos y un poco en broma defino las dos fases de las colaboraciones del EDT como EDT 1.0 y EDT 2.0. Para suturar las breves reflexiones que hice de cada una, examinaré a través de una prosa tangencial las reformulaciones que el EDT hace de la «Desobediencia Civil Electrónica» (ECD, por sus siglas en inglés), las deudas del colectivo con Henry David Thoreau, el Critical Art Ensemble (CAE) y el zapatismo. Después, y siguiendo con mis divagaciones, esbozaré la conceptualización hecha por el laboratorio EDT/ b.a.n.g lab sobre la Transborder Immigrant Tool<sup>1</sup> (TBT), y algunas de las deudas que tiene este último con el *land art* y los ismos trascendentales. En el transcurso del ensayo rastreo las continuidades del EDT con la esperanza de entender los esfuerzos del colectivo como ejercicios de poesía concreta o material en términos generales. Aun así, yo sería la primera en admitir que esta tesis se desordena gloriosamente cuando cruzo la línea académica dibujada en la arena: la de la observación-participante. Siendo un texto delimitado que llega hasta una articulación abierta (EDT 3.0), este ensayo celebra y hace un «reperformance»<sup>2</sup> visual de la catacresis de esta «estética de la confusión» de cara a su impulso de anidación. Se trata de poemas que escribí para la TBT (y sus traducciones) y que *interrumpen* mis reflexiones sobre los «lenguajes de los nuevos medios» del EDT; y esta última constituye la dislocación de una dialéctica de la ubicación/no-ubicación.

### EDT 1.0

En septiembre de 1998, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos implementó un *applet-hosti*<sup>3</sup> contra del servidor FloodNet del EDT. Se ha especulado mucho sobre si este acto del Departamento de Defensa violó o no la ley Posse Comitatus Act, en la medida en que representaba un ataque a la ciudadanía de los Estados Unidos.<sup>4</sup> Se han escrito muchos comentarios acerca de la poética zapatista del EDT en términos generales;<sup>5</sup> en contraste, han sido pocos o casi ninguno los «historiadores

---

\* La traducción al español de este artículo, incluyendo sus notas al pie, citas y poemas, es de ERRATA#

1 «Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes». N.d.T.

2 La retrospectiva de Marina Abramović en el Museo de Arte Moderno de Nueva York —el catálogo de la exposición— depende del concepto de «reperformance» (2010).

3 Complemento de programación, en este caso destinado a bloquear determinadas funciones del programa que lo recibe. (N.d.E.)

4 La ley *Posse Comitatus Act*, aprobada el 18 de junio de 1878, es una ley federal de los Estados Unidos que prohíbe a los miembros de las fuerzas armadas ejercer cualquier función de aplicación de la ley dentro de los Estados Unidos.

5 Véase, en particular, el ensayo «Digital Zapatistas» (2003) de Jill Lane, que se encuentra en la edición de verano de *TDR* junto con otros artículos sobre la filosofía y los esfuerzos del EDT, incluyendo uno de mi autoría «Incumbent Upon Recombinant Hope: EDT's Strike a Site, Strike a Pose» (Carroll 2003).



沙漠是個生態系統，擁有一套永續發展的邏輯、確定方位的條理，自成系統。比如說桶狀仙人掌，又以羅盤仙人掌之名為人所知，在每次儲備水分的同時，也給予方向。像個箭頭或星座一般清楚明晰，它向南方傾斜。憑這一柱擎天的指標，確認你自己的方位，或者，你可以藉沙漠顯花植物定位，它們向陽而生，在北半球都面向南方。

del presente efímero» que han considerado el gesto del Departamento de Defensa como el final de una línea poética, como equiparable a una participación en un gesto político de introducir la materialidad pos-neoliberal de la esperanza en la matriz performativa más amplia.<sup>6</sup> Sin embargo, de manera anacrónica podríamos preguntarnos *¿cómo convocar al poder a jugar diferentes roles en los escenarios de la «guerra contra el terrorismo» y la «seguridad nacional», en las difíciles etapas de la transición y la reestructuración neoliberales, en las que cada recorte de personal representa una potencial mejora institucional?* Para responder esa pregunta retrocedamos un poco el reloj e ilustremos lo que siguió al ataque del Departamento de Defensa, que puede leerse como el *anacronismo más verídico* hasta la fecha.

El Electronic Disturbance Theater nació a partir del experimento *Zapatista Port Action* (octubre de 1996 a marzo de 1997), una performance colectiva con medios en el que participaron Pseudo.com en la ciudad de Nueva York (con el artista Ron Rocco) y el Instituto de Tecnología de Massachusetts. Ricardo Dominguez, Carmen Karasic, Brett Stalbaum y Stefan Wray se reunieron en el ciberespacio para crear *Zapatista FloodNet*; una respuesta a la masacre de Acteal (Los Altos de Chiapas, sureste de México) ocurrida en 1997, y en la que cuarenta y cinco mujeres y niños fueron asesinados por las fuerzas paramilitares de México. En esta primera acción del EDT, y en otras que le siguieron, el grupo tomó como punto de partida la poética de la coalición, haciendo literal la liminalidad para construir un/a puerta/puerto/umbral para los

6 Por supuesto aquí hago referencia, aunque de manera indirecta, a *A Critique of Postcolonial Reason: Toward a History of the Vanishing Present* (Spivak 1999).

7 «El desierto es un ecosistema con una lógica de sostenibilidad, de orientación, única en sí misma. Así, por ejemplo, el cactus barril, que es conocido también como cactus brújula, no solo acumula humedad, sino que provee además direcciones. Tan claro como una flecha o una constelación, él se inclina hacia el sur. Oriéntese con su eje, o con las plantas florecidas del desierto que, al crecer en dirección al sol, estando en el hemisferio norte miran hacia el sur.»

En última instancia, muchos dirán que la naturaleza establece el estándar de la neutralidad. A diferencia de los seres humanos, la naturaleza no hace lazos de lealtad con la nación, la familia, los negocios o la religión. Usted sabe bien que el mayor peligro que enfrentará en el desierto puede no ser el clima o el terreno. Habrá quienes no tengan en consideración su bienestar. Los rescatistas tienen el compromiso de ayudar a quien lo necesite; exíjales cumplir esa promesa. No confíe su vida a nadie más, a ningún extraño.

Cuando nada —incluso este teléfono celular— funcione, construya una señal de fuego en la tierra o en la arena, lejos de arbustos y árboles. Use cactus muertos y ramas de mezquite. Un fuego en forma de «X» —el símbolo internacional de socorro— no necesita traducción.

net\_activistas, net\_artistas y net\_hackers. De 1997 a 1998 el Zapatista FloodNet irrumpió en el sitio web del Gobierno mexicano.

Sujeto a un acto repetitivo y colectivo de Desobediencia Civil Electrónica y codificado como una acción digital descargable que accionaba constantemente el botón «actualizar» o «recargar» en el servidor web, Zapatista FloodNet buscaba hacer énfasis en y sobre la materialización de las nuevas ropas del Imperio. Al obligar a la página web a ejecutar una clásica respuesta 404 (archivo-no-encontrado), los participantes de la ocupación virtual hicieron visible la ausencia de «justicia», «democracia» y «derechos humanos»; perturbaron semánticamente el funcionamiento del gobierno mexicano para sugerir de manera metafórica la ausencia de estos mismos conceptos en el libre comercio entre México y América del Norte. Al ser consultado, el sitio web se veía literalmente obligado a admitir: «justicia no encontrada», «derechos humanos no encontrados». De manera similar, el Zapatista FloodNet saturó el registro de acceso del sitio web con los nombres de las personas asesinadas por el ejército mexicano, de tal manera que sin proponérselo el sitio instalaba involuntariamente un monumento temporal en línea: el recuerdo del olvido de los muertos, «Ana Hernández no fue encontrada en este sitio ...». Por otra parte, para materializar los vínculos entre las luchas democráticas, el EDT celebró el final de 1998 con un *potlatch* conceptual; el lanzamiento de una versión pública de Zapatista FloodNet, la distribución de *Disturbance Developer Kits* (DDK, por sus siglas en inglés), un acto alternativo de «globalización», rizomático

en el mismo sentido en que lo es el diagrama de lazos cognitivos del Sup: «Marcos es gay en San Francisco, negro en Sudáfrica, asiático en Europa, chicano en San Ysidro [...]» (Marcos 1995, 214).

Pero el EDT no se detuvo allí. Desde 1998 su práctica se ha convertido en una pedagogía y en una ciencia de nanogaraje de los oprimidos, en la que cada ocupación virtual que el grupo coordina da testimonio de su poética conceptual (Domínguez y Carroll 2009). Por ejemplo, si volviéramos al lanzamiento web del código *Zapatista Tribal Port Scan*, realizado en el 2001 por el EDT, tendríamos que hacerlo con todas nuestras capacidades de *code-switchers*,<sup>8</sup> o correríamos el riesgo de pasar por alto lo obvio. En este, el EDT 1.0 yuxtapuso haikus en código electrónico con comunicados zapatistas. En memoria del escuadrón de aviones de papel de la Fuerza Aérea Zapatista que el 3 de enero del 2000 bombardeó los cuarteles federales del ejército mexicano en Chiapas «para contrarrestar el ruido ensordecedor creado por los intentos de los soldados por silenciar la protesta», el EDT afirma que:

[...] un escaneo de puertos no es un delito. No es diferente en espíritu a contar las ventanas de un edificio en una acera pública, o a observar el número de puertas. Si activa las alarmas es responsabilidad del administrador del sistema diferenciar entre amenazas potenciales y la poesía, la visión libre o los aviones de papel que vuelan en sitios públicos. (*Zapatista Tribal Port Scan*)

En cuanto monumento de tres columnas a modo de llamado a la desobediencia civil, la acción dislocaba —como en los medios dislocantes— el formato electrónico y poético, y por supuesto lo legal, de sus respectivas zonas de comodidad, en una forma que recuerda el comunicado zapatista, una de las inspiraciones e influencias profesas del EDT. O bien, si más recientemente han surgido cuestionamientos sobre la ocupación virtual del EDT en términos la ley «Computer Fraud and Abuse Act»<sup>9</sup> (18 USC 1030), siguiendo el ejemplo del propio EDT podríamos buscar la sintaxis de esta ley para tener en cuenta sus «404 archivos-no-encontrados».

En primer lugar, en ninguna parte de la ley se contempla la posibilidad de un disenso autoconsciente en que se apelara a la «doctrina de la ley superior». Es como si el espectro de la desobediencia civil (electrónica) fuera un fantasma en la máquina del texto. En segundo lugar la ley, un producto del lenguaje, no da espacio para la estética (la suya o la de otros). Sin embargo, estos archivos 404 —si quisiéramos llamarlos así— son tan esenciales en la conceptualización que hace el EDT de dicha desobediencia (ECD) en su poética conceptual (y al mismo tiempo concreta) modificada por influencias de latino/americanas, que resultaría muy difícil negar que deban ser incluidos en cualquier conversación que invoque la ECD y la ley «Computer Fraud and Abuse Act» al mismo tiempo.

---

8 *Code-switching* es un término lingüístico que se refiere a la capacidad de los hablantes para desenvolverse fluidamente entre dos o más lenguajes en la conversación cotidiana. Empleo aquí el término literal y metafóricamente para hacer referencia al uso de diversos «códigos».

9 Ley de fraude y abuso computacional.

## I.

Два часа до или пополудню, вставьте палку (длиною в 1 метр) в землю.

Отметьте камнем конец тени которую она отбрасывает.

Подождите 20 минут.

Отметьте её вторую тень другим камнем.

Нарисуйте прямую линию от первого камня до второго, удлинняя её на два дополнительных метра.

Это ваша ось с запада на восток.

Нарисуйте перпендикулярную линию которая пересекает её центр.

Станьте на пересечении линий. Держитесь запада слева чтобы смотреть в направлении истинного севера.

Выберите видимый ориентир в соответствии с этой ориентацией.

Идите по направлению к нему; повторите это упражнение.

## II.

Ночью, найдите большую медведицу.

Обратите внимание на две звезды, которые формируют её внешнюю границу.

Представьте себе линию идущую от тех звезд к точке удалённой от них на расстоянии примерно в пять раз больше расстояния между ними. Вы должны найти полярную звезду, ожидающую вас там (в конце ручки малой медведицы).

Представьте себе прямую линию между полярной звездой и горизонтом. Это ваше второе направление к истинному северу.

Este reconocimiento nos lleva también al comunicado zapatista, pero esta vez en relación con un ismo trascendental inter-americano para el siglo XXI, que permite de manera más completa una conexión entre el zapatismo y la desobediencia civil (electrónica) que se hará a través de la práctica de EDT. Nuestra lectura podría seguir de la siguiente manera: en *Conceptualism in Latin American Art: Didactics of Liberation* (2007), Luis Camnitzer se propone marcar las diferencias entre los conceptualismos de América Latina y Europa/Estados Unidos. Señala:

Fue el surgimiento del movimiento guerrillero Tupamaros en Uruguay a mediados de la década de 1960 lo que me hizo ver las cosas de manera un poco diferente. No hace mucho tiempo encontré un pedazo de papel de 1970 en el que, por razones que no recuerdo, había escrito una especie de genealogía: Dadá-situacionismo-Tupamaros-conceptualismo. Con los años, la secuencia en esta lista perdió importancia para mí, en parte porque dejé de creer en una historia del arte universal y sin fisuras, y en parte porque la lista misma empezó a parecer demasiado estrecha y rígida en su preocupación exclusiva por la historia del «arte». Pero la idea de que las operaciones de los Tupamaros constituían una forma válida de arte se quedó conmigo. Me hizo pensar más sobre la artificialidad de algunas de las distinciones que hacemos entre las diferentes actividades de la gente, y me llevó a buscar historias locales en las que el arte y otras acciones se revelaran como respuesta al entorno inmediato. Una historia universal del arte o una narrativa maestra unificada de la historia del arte se vuelve menos absoluta y fija de esta manera. (2007, 2-3)

De una forma sorprendentemente similar, Dominguez identifica en el zapatismo, y en particular en su modo de usar el Internet, lo que condujo a él y a sus colaboradores a diferenciar su comprensión (y por extensión la de EDT) de la desobediencia civil

---

10

I.

Dos horas antes o después del medio día, clave una vara (de un metro de largo) en la tierra.

Marque con una piedra la punta de la sombra que produce la vara.

Espere veinte minutos.

Marque esta segunda sombra con otra piedra.

Trace una línea recta desde la primera piedra hasta la segunda, y extienda la línea dos metros más.

Este es el eje de oriente a occidente.

Trace una línea perpendicular que corte el eje por el medio.

Párese donde las líneas se intersectan. Mantenga el occidente a su izquierda para ubicarse de cara al norte verdadero.

Elija un mojón en el paisaje que esté alineado en esa dirección.

Camine hacia el mojón; repita este ejercicio.

II.

En la noche, busque la Osa Mayor.

Encuentre las dos estrellas que conforman su silueta.

Imagine una línea que parta de las dos estrellas y llegue hasta un punto ubicado unas cinco veces la distancia entre ellas. Allí (en el extremo del mango de la Osa Menor) estará Polaris, la Estrella del Norte, esperándolo.

Imagine una línea recta entre Polaris y el horizonte. Ésta es la dirección de su segundo norte verdadero.

## LA COLINA DE WATERSHIP

En 1859, el ranchero Thomas Austin dejó libres veinticuatro conejos. Para 1848, estos pobladores, sin predadores naturales, habían colonizado Australia. El gesto de Austin, sin duda de tipo performativo, dio lugar a 2.023 millas de cercas que no sirvieron de mucho: las personas dejaban las puertas abiertas, los conejos excavaban bajo los límites punitivos. En 1965, tras los ventanales de una galería, Joseph Beuys presentó *Cómo explicarle cuadros a una liebre muerta*. Cubierto en miel y polvo de oro, Beuys susurraba explicaciones a la criatura que acunaba en sus brazos. Una foto de ese performance —para total consternación de Beuys— fue descrita más adelante como la «Mona Lisa del siglo XX». Los críticos sugieren que Beuys buscaba el perdón ritual (individual y colectivo) por los crímenes de guerra. De ahí su bien dotado *Trineo* (1969): veinticuatro prototipos sobre los cuales señaló: «Si ya no puedo correr, entonces al menos puedo gatear. Si he perdido mis piernas, tendré que moverme como este trineo». Hay quienes insisten en que es posible distinguir entre un ciudadano mexicano y un estadounidense haciendo una pregunta engañosamente sencilla: *¿qué ves en la luna: un hombre o un conejo?* Al igual que la reveladora prueba del alfabeto en el Rainbow Bridge entre Canadá y los Estados Unidos (*¿la Z se pronuncia «Zee» o «Zed»?*), el derrumbamiento de la ciudadanía es una señal que hace contraste con otros ordenamientos simbólicos del mundo.

electrónica frente a la que el Critical Art Ensemble (CAE) tiene. Las citas frecuentes que hace Dominguez de los comunicados zapatistas repiten los placeres de la conexión o, más bien, de la conectividad. A su vez, la respuesta de Dominguez, que es en efecto «el plagio utópico» de las formulaciones iniciales de Thoreau sobre la «desobediencia civil» (en respuesta al Estado esclavista de EE.UU. y a la guerra de 1848 con México), sutura el llamado que hace Thoreau a las «ciudadanías inventivas»<sup>11</sup> con el zapatismo, en nombre de un conceptualismo inspirado por el *land art* que ejerce el poder de lo paraliterario.

Dicho de otra manera, y para distinguir el mandato de «desobediencia civil electrónica» del CAE (del cual Dominguez fue miembro) del que propone el EDT, en un ensayo de mediados del siglo XIX titulado alternativamente «Desobediencia Civil» y «Resistencia al Gobierno Civil» Thoreau escribió: «Que vuestra vida sea un freno que detenga la máquina» (1992 [1849], 233). Su mandato de disenso informado fue retomado tangencialmente y re-teorizado por el CAE, pero el punto de vista del CAE está menos influenciado por Thoreau que por el situacionismo de los años sesenta. En *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*, el colectivo escribe: «el CAE lo ha dicho

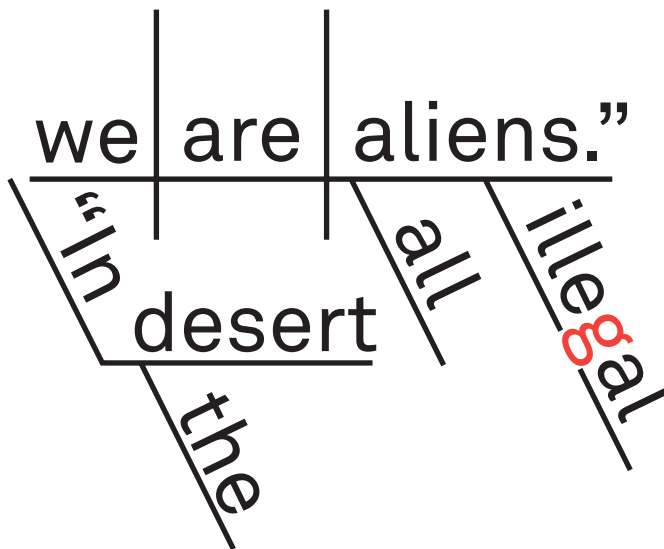
---

11 Para actuar en una franja de posibilidades más amplia hago aquí referencia al discurso de graduación de la promoción 2010 de la Universidad de Michigan, pronunciado por el presidente de los Estados Unidos Barack Obama, donde afirma que «escuchar puntos de vista diferentes» es «esencial para una ciudadanía inventiva» (Obama 2010).

antes, y nosotros lo diremos de nuevo: ¡En cuanto al poder se refiere las calles son capital muerto!» (1993, 11). Y como conclusión proponen que la desobediencia civil —en su personificación en los Estados Unidos y más allá— debe pasar de las calles al ciberespacio y manifestarse en forma de bloqueos a los flujos de información (y, por extensión, de dinero). Su argumento (cada vez más demostrado) depende de la reinscripción del activismo en *centros* (urbanos), en otras palabras, de una no-interrupción de los lugares de poder identificados como propios del activismo. Su noción de desobediencia civil difiere de entrada de la de Thoreau, la cual está íntimamente ligada a la «naturaleza», codificada como la norma de lo rural.

En términos de la «especificidad para un lugar», si bien la atracción de Thoreau hacia la naturaleza puede parecer algún tipo de esencialismo (una lectura que se rehúse a ubicar a *Walden* junto a la «Desobediencia civil», y donde el detalle de *Walden* sea un ejemplo de eco-literatura, sugiere todo menos algo por desarrollar o ilimitado), también impregna el paisaje, «la tierra», con el concepto mismo de una «libertad» inter-americana defendida de cara a la proliferación de luchas zapatistas posteriores (de 1910 a 1917 y de 1994 al presente). En todo caso, la «escena» del lugar —un Walden Pond, un Massachusetts rural, un Estados Unidos construido desde la inclusión y no desde la exclusión, según Thoreau; un Morelia, un Chiapas, un México que garanticen el acceso equitativo a la tierra y la educación para los zapatistas— cimienta, literalmente, la posibilidad de la desobediencia civil, de manera material y virtual. Por otra parte, y lo que es tal vez más importante frente a los argumentos del CAE, el lugar —tanto en las formulaciones de Thoreau como en las zapatistas— fundamenta las apelaciones de la desobediencia a una «doctrina de la ley superior».

Al igual que Martin Luther King Jr. está de acuerdo con la afirmación de San Agustín, «Una ley injusta no es ley» (1963, s/p.), Thoreau nos invita a cuestionarnos: «Hay leyes injustas. ¿Nos contentaremos con obedecerlas o intentaremos corregirlas y las







IAGUAS



**TRANSBORDER  
IMMIGRANT  
TOOL**

**bang.calit2.net**



### Me gusta América y yo le gusto a ella

Un entorno —como la connotación de una palabra— cambia con el impacto. Mínimo. O maximizado. «Los restos del del día» se hacen negros (cuerpos) y blancos (objetos). Los cadáveres se hinchan. Papel, plástico y tela desaparecen, blanqueados como los huesos cuando la carne se ha desprendido. Coyote (tomado del español mexicano, y este del Náhuatl, Coyotl): *Canis latrans*. Embaucador. Coyote (tomado de *Canis latrans*): Benjamín (hijo menor). Intermediario. Traficante de humanos.

obedeceremos hasta conseguirlo? ¿O las transgrediremos desde ahora mismo?» (1992, 233). Thoreau opta y aboga por la segunda opción en «Desobediencia civil», insistiendo de manera performativa: «Este pueblo debe dejar de tener esclavos y de luchar contra México aunque le cueste su existencia como pueblo» (1992, 230). Al abogar por qué uno defienda su propio lugar, Thoreau mapea de manera cognitiva el caminar como práctica, como una herramienta para la supervivencia ética que depende de la ubicación (a pesar de la dislocación, y versus la no-locación). El proyecto del CAE no es ni una revisión radical del apoyo al *flâneur* durante el siglo XIX, ni de la sensibilidad de los colonos-viajeros-conquistadores per se. Y sin embargo, al negar sutilmente la inusual configuración del trascendentalismo de Thoreau, así como los argumentos de aquellos que le siguieron, CAE convenientemente pasa por alto lo central que es la doctrina de la ley superior y la tierra como principio de la desobediencia civil. Esta omisión combinada hace posible la propuesta prezapatista del CAE: «El problema de [la desobediencia civil] tal como se entiende hoy en día es que no tiene ningún efecto sobre el núcleo de la organización, sino que tiende a concentrarse en una sola estructura sedentaria localizada. En el caso de las instituciones nacionales o multinacionales, estas acciones son tan perturbadoras como una mosca que pica a un elefante» (1996).<sup>12</sup>

Tal vez el CAE tenía razón en su crítica de la lógica sedentaria del activismo de los años ochenta, pero persiste una pregunta para EDT, ¿podríamos imaginar una desobediencia civil electrónica que negocia una dialéctica de la ubicación/no-ubicación? A través de la ocupación virtual y de FloodNet —lo que he denominado hasta ahora el EDT 1.0—, EDT (de 1998 hasta el presente) ha movilizó una forma alternativa de ocupación que crea un híbrido entre el ismo trascendental de Thoreau, el conceptualismo inspirado en el situacionismo del CAE y el zapatismo posterior a 1994: «Nuestra arma es nuestra palabra». Además, a través de la *Transborder Immigrant Tool* (TBT) —que he denominado como EDT 2.0— ha surgido, una vez más gracias a Thoreau, otra forma alternativa de ocupación, la de *caminar*, que se asemeja de algún modo a una

---

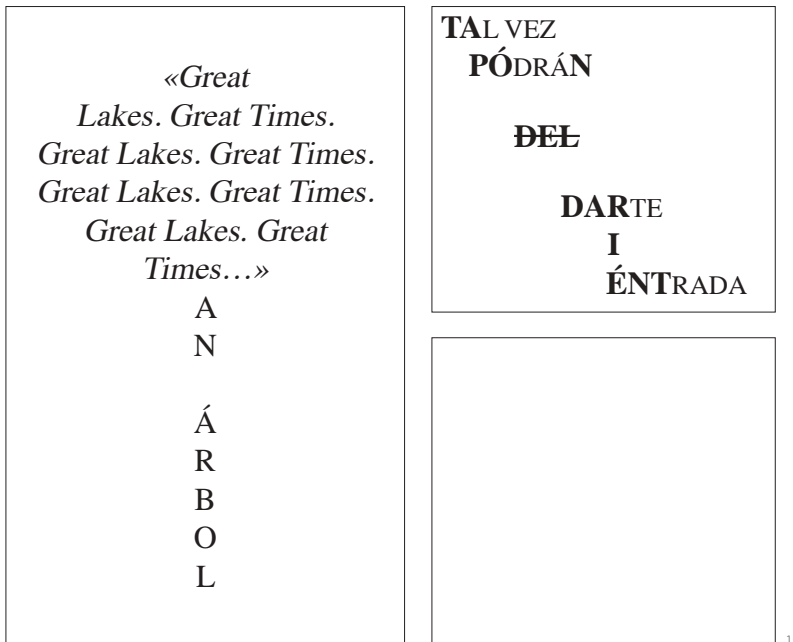
12 Ver los libros disponibles en la página del Critical Art Net, en particular *The Electronic Disturbance* (1993) y *Electronic Civil Disobedience* (1996).



dialéctica suspendida, ya no dinámica: a las preocupaciones volátiles de la totalización (ya sean de la geografía o de una «historia del arte universal»). La frontera entre México y Estados Unidos representa un desafío alucinatorio consensual masivo que rivaliza con la entidad de Internet. Difícilmente considerable como una «moveable feast»,<sup>13</sup> la «ubicación, ubicación...» de la frontera es desafiada a diario por los indocumentados. Y sin embargo, reconocer la legitimidad de la filosofía continental de aquellos-que-podrían-cruzar (una apelación a la «ley superior» de las Américas, un ismo trascendental que se vuelve minoritario) implica reconocer todo menos el sedentarismo. La frontera demuestra cómo la (no)ubicación del poder permanece perfectamente localizada en las geografías literales e imaginarias que, emplazadas en tándem, *naturalizan* incluso la lógica de las agudas apelaciones del CAE al modificador que brinda lo «electrónico». La crisis humanitaria, la que plantea el «tiempo de morir» en la frontera entre México y Estados Unidos, al igual que el actual proyecto zapatista «La otra campaña», exige desplazar tanto la desmaterialización del objeto (arte, geografía...) como la desmaterialización del sujeto (el ser humano).<sup>14</sup> La «política del cuestionamiento» del EDT 2.0, una poética que compite con la de la ocupación virtual del EDT 1.0, se aproxima entonces a una sintonía latitudinal, o una auto-interpelación hacia «la canción del mundo no alineado» que registra y resiste por igual la frontera

13 Título del libro de Ernest Hemingway que fue traducido al español como *París era una fiesta*. La expresión «moveable feast» se refiere literalmente a los días festivos que pueden modificarse (o correrse de fecha), por lo que la expresión puede referirse en este caso a aquello que puede trasladarse o ajustarse a las circunstancias. N.d.T.

14 El reporte del año fiscal del 2009 de la Oficina de Aduanas y Protección Fronteriza de los Estados Unidos registra 416 muertes relacionadas con intentos de cruzar la frontera desde junio hasta octubre del 2009 (a esta cifra se suman 390 muertes en el 2008 y 398 en el 2007). Organizaciones de ayuda humanitaria como Ángeles de la Frontera (de San Diego/Tijuana) estiman que, hasta la fecha, unas diez mil persona han perdido la vida al intentar cruzar la frontera entre México y Estados Unidos.



entre México y Estados Unidos como una «terrorist assemblage» (Puar 2007).<sup>15</sup> Es ese ritmo el que seguiré a continuación.

#### EDT 2.0

En agosto de 2010, una extraña oposición perseguía mi mente: los camiones de refrigeración remolcables. A finales de julio, antes de que fueran encontrados setenta y dos cuerpos de inmigrantes en el estado de Tamaulipas, al norte de México, 51 cuerpos fueron descubiertos en fosas comunes al oriente de Monterrey (Wilkinson 2010; Santa Cruz 2010). Los soldados mexicanos usaron retroexcavadoras para desenterrar a los difuntos y almacenaron temporalmente la espeluznante evidencia de narco-violencia en camiones de refrigeración remolcables. En enigmático contraste consonante, del lado norteamericano de la frontera el juez de instrucción del condado de Pima en Arizona registró entonces un repunte en el número de personas que intentaron

15 Al transformar en *queer* al cuerpo terrorista, Jasbir K. Puar escribe: «Propongo el ensamblaje como un marco político y teórico relevante en las sociedades de control. Rearticulo los cuerpos terroristas, en particular al terrorista suicida, como un ensamblaje que resiste a la *queerness*—como—identidad—sexual (o como anti—identidad)» (2007, 205). Mientras Puar particulariza aquí al terrorista suicida, en un gesto de «plagio utópico» paradójicamente esencial para el ensamblaje, podríamos reemplazar a este último con el «inmigrante indocumentado» y alterar su argumento un poco más en lugar de alterarlo completamente. En este espíritu de alteración crítica, extendiendo el argumento de Puar hacia la frontera como un ensamblaje naturalizado y nacionalizado.

16 Como respuesta a la cordial invitación de Amy Carroll, en el segundo recuadro se encuentra mi intento por replicar sus poemas. Elegí el «Tapón del Darién» por ser la ruta que muchos inmigrantes de Asia, África e incluso de países latinoamericanos usan para llegar a Panamá desde Colombia y de ahí viajar a Estados Unidos, una zona selvática tan agresiva como los desiertos de los que la autora habla una y otra vez (N.d.T.). El espacio en blanco es para que el lector haga su propio poema.

cruzar y fueron encontradas muertas en el desierto por causas relacionadas con el calor. «Para almacenar los cuerpos» en medio de temperaturas superiores a los 35°C, el condado estacionó otro camión de refrigeración de quince metros en la zona de recepción de las oficinas del juez de instrucción (Santa Cruz 2010). Cuesta no reflexionar sobre la ironía de tal yuxtaposición y su relación con las peligrosas condiciones del cruce de frontera. Y cuesta no citar las transcripciones que Luis Alberto Urrea hace de las observaciones de la cónsul de México en *The Devil's Highway: A True Story*. Después de que los cadáveres de los «Yuma 14» fueran trasladados en vuelo chárter a sus aldeas en Veracruz, Rita Vargas examinó los costos de su transporte especial (\$68.000 dólares). «¿Qué habría pasado —preguntó— si simplemente alguien hubiera invertido esa cantidad en sus pueblos desde el inicio?» (citado en Urrea 2004, 199). La reflexión de Vargas apunta a la pregunta más general de *¿quién y qué se define como desechable?*

Basura. En su serie de fotografías *Sed: A Trail of Thirst* (2004), Delilah Montoya retoma esta pregunta y la reformula en términos de lo que dejamos atrás.<sup>17</sup> Sus imágenes trazan el mapa de una ruta de emigrantes por el desierto de Sonora en Arizona. Campamentos abandonados, elementos perdidos o desechados, estaciones de agua solitarias. Un caso reciente que fue anulado por el Circuito Noveno de Apelaciones de EE.UU. (2 de septiembre del 2010) también contempla las formas y contenidos de la «basura». Más específicamente, la opinión mayoritaria se apoyaba en la definición de «basura», mientras que la opinión disidente buscaba alejar la atención de esa palabra y ponerla en el término «desechos». Si el tiempo no me permite desenmarañar las complejidades de este caso (*The United States of America vs Daniel J. Millis*), por lo menos quiero llamar la atención sobre sus «citas fantasma», sobre sus despojos semánticos. En él hay una referencia fugaz al testimonio del acusado: «En su juicio ante un juez, Millis admitió que había puesto las botellas de agua en el refugio. Sin embargo, declaró que dejar agua para inmigrantes ilegales constituye una ayuda humanitaria y que “la ayuda humanitaria nunca es un crimen”» (*The United States of America vs Daniel J. Millis* 2010, 13294). Y, amparado en la opinión disidente, hizo la única referencia a los «Otros» despojos en el *Buenos Aires Federal Wildlife Refuge* de Arizona: «En el juicio, el Oficial de Kirkpatrick declaró que “había una gran cantidad de basura en el refugio”, compuesta por “botellas de agua, mochilas [...] prendas de vestir, alimentos, vehículos”, y “casi cualquier cosa que uno pueda imaginar”». (2010, 13306).

Si examinamos uno frente a otro estos fantasmas en la maquinaria del caso —la serie de fotografías de Montoya y la TBT—, será necesario leer entre líneas de manera inusual, combinando metáforas, para lograr conectar los puntos. En efecto, solo entonces podremos comenzar a reconocer la praxis poética específica a la que aspira la TBT.

---

17 Las imágenes de Montoya captaron mi atención por primera vez cuando vi *Phantom Sightings: Art after the Chicano Movement* (2008) en el LACMA (Museo de Arte del Condado de Los Ángeles). Parte de la obra *Sed: A Trail of Thirst* fue reproducida en el catálogo de esta exposición.

*SAN  
DIE  
«GO  
HO  
ME»  
TIA  
JUA  
NA!*

*(Tucson)*

T  
U  
M  
B  
L  
E  
Weeeee  
D

S\*\*\*\*\*:  
T\*\*\*\*\*L

*ARS IN A BOW  
El Paso.*

(NUEVO)  
LAREDO.  
NUEVA  
MENTE.

La TBT es una herramienta de seguridad para lugares apartados diseñado para guiar a los individuos desorientados y sedientos, independientemente de cuál sea su nacionalidad, hacia los depósitos de agua y sitios seguros en el lado estadounidense de la frontera. Alojado en una plataforma equipada con un sistema de posicionamiento global (GPS), la TBT representa una colaboración entre Micha Cárdenas, Ricardo Dominguez, Mehrmand Elle, Brett Stalbaum y quien escribe este texto. Me uní al proyecto en el 2008, un año después de la conceptualización inicial hecha por EDT/b.a.n.g lab en la Universidad de California, San Diego. Desde entonces, he escrito dos series de poemas para TBT. Cargados en teléfonos celulares equipados con interfaces simples de brújula, los poemas ofrecen información útil para la supervivencia en el desierto; información similar a la que se puede encontrar en los manuales de supervivencia, incluyendo uno que fue distribuido durante un breve lapso por el gobierno mexicano. A lo largo de este artículo se encuentra una selección de esta serie de poemas en varios idiomas (un ejercicio que es completamente conceptual). También incluyo una selección multilingüe de otra serie de poemas que escribí para la TBT. En ocasiones hemos presentado en museos, galerías y escenarios de performance los poemas de la segunda serie en combinación con los de la primera. Ambas series deben ser vistas como una sola expresión performativa, que se extiende como el «istmo» mexicano o como la retórica pregunta *¿qué constituye el sustento?*



La poesía y el agua no son equivalentes.<sup>18</sup> Sin embargo, una nueva ola de guerras culturales en Estados Unidos nos deja a mis colaboradores y a mí sedientos de más lecturas sobre artivismo. Tan paraliterario como el EDT 1.0, la TBT excede los límites de sus poemas. Como ineficiente «poema en movimiento», la TBT nos recuerda el replanteamiento hecho por Laura Borràs Castanyer y Juan Gutiérrez de la sigla GPS como «sistema poético global» (Gutiérrez et ál., s/p.). Mary Pat Brady describe la frontera entre México y Estados Unidos como un «proyecto estético patrocinado por el Estado» (2002, 83). En el mismo espíritu de tal declaración, la TBT actúa como una «conversation piece»<sup>19</sup> (Kester 2004), una simulación minoritaria.<sup>20</sup> Al ocupar virtualmente diversos «vectores discursivos» (Miwon Kwon 2004 [2002], 29), la TBT apela a formulaciones trascendentales previas de la «doctrina de la ley superior», de manera tan contundente como el EDT 1.0 lo hace y lo ha hecho en el pasado.

Sin embargo, el concepto de la TBT y también las dos series de poemas que escribí para el proyecto palidecen en comparación con la «poesía explícita» —el correo agresivo y las amenazas de muerte— que hemos recibido. Efecto de la cobertura viral que los medios han hecho del proyecto, esta correspondencia clasifica la última, en teoría, como la primera etapa de implementación de la TBT. Exacerbadas por estas afirmaciones «curioríficas y curioríficas»<sup>21</sup> —como la declaración del 31 de agosto del 2010 en *The Blaze* (proyecto de Glenn Beck) que aseveraba que la «poesía explícita» de la TBT amenaza con disolver la nación, es decir, a los Estados Unidos de América— las virales mal/interpretaciones de la TBT corroboran las críticas prejuiciosas sobre el proyecto, sus acusaciones de que es un medio dislocante al servicio de recalcar una dialéctica de la ubicación/no-ubicación. Estas representaciones distorsionadas y su «lógica transversal» hacen un *re-performance* de la siguiente pregunta: *¿cómo convocar al poder a jugar diferentes roles en los escenarios de la «guerra contra el terrorismo» y la «seguridad nacional», en las difíciles etapas de la transición y la reestructuración neoliberales, en las que cada recorte de personal representa*

18 Esta afirmación de por sí es un gesto que podría ser casi un «plagio utópico», y recuerda los comentarios poéticos de Edna St. Vincent Millay y de William Carlos Williams sobre la capacidad afectiva y estética.

En su «Soneto XXX», Millay declara: «El amor no lo es todo: no es comida ni agua/ no es descanso ni techo que cubra de la lluvia; / [...] Aún así, mientras hablo hay muchos hombres/ al borde de la muerte, solo por falta de amor» (Millay 1931, s/p.).

Sobre este mismo tema, que pronto se hará evidente gracias a la cobertura de la TBT, Williams reflexiona en «Asphodel, That Greeny Flower»: «Es difícil/ sacar noticias de un poema/ pero los hombres todos los días/ mueren miserablemente/ por no tener aquello que tienen/ los poemas» (1962, s/p.).

19 En *Conversation Pieces: Community + Communication in Modern Art* (2004), Grant H. Kester se concentra en el trabajo —las conversaciones— que varios artistas y colectivos de arte contemporáneo han publicado y definido como su práctica artística. Kester hace una distinción entre la estética dialógica y la estética que crea objetos, y sugiere que las piezas que nacen de la primera requieren también una contextualización histórica y formal.

20 En el sentido en que Deleuze y Guattari se refieren a *minor* como lo minoritario. N.d.T.

21 «Curiouser and curiouser», expresión con la que inicia el segundo capítulo de *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll. N.d.T.

una potencial mejora institucional? La hipérbole de *The Blaze* evidencia una estética demagógica de la derecha, de la política pública, una política del anacronismo. Como «poesía explícita» de contrapeso a la poesía de la TBT, el «ingenio» de *The Blaze* se ciñe provocador al pronunciamiento de Robert Fitterman y Vanessa Place en *Notes on Conceptualisms*: «la escritura conceptual es alegórica» (Fitterman y Place 2009, 13), pero sugiere, según Camnitzer, que no podemos definir ni lo «alegórico» ni los «conceptualismos», y mucho menos asociar el primero al segundo, sin reconocer la «especificidad del lugar» y el periodo temporal.<sup>22</sup> Al formular ese reconocimiento a través de una última «traducción» tangencial, me inclinaré una vez más por la dialéctica de la ubicación/no-ubicación.

En un correo electrónico enviado a Saúl Antón, actualmente publicado en el catálogo de 2005 de *When Faith Moves Mountains/Cuando la fe mueve montañas*, Francis Alÿs explica su proyecto, concebido para la Tercera Bienal de Lima, Perú (11 de abril de 2002) de la siguiente manera:

[...] *When Faith Moves Mountains* despoja al Land Art de romanticismo. Cuando Richard Long hizo sus caminatas en el desierto peruano, estaba proponiendo un concepto contemplativo, pero distanciándose el mismo de aquel contexto social. Cuando Robert Smithson construyó la *Spiral Jetty* en Salt Lake, estaba convirtiendo la ingeniería civil en escultura y viceversa. Aquí estábamos intentando una especie de *Land Art* para «los sin-tierra», y con la ayuda de cientos de personas y palas, construimos una alegoría social. (2005, 25).

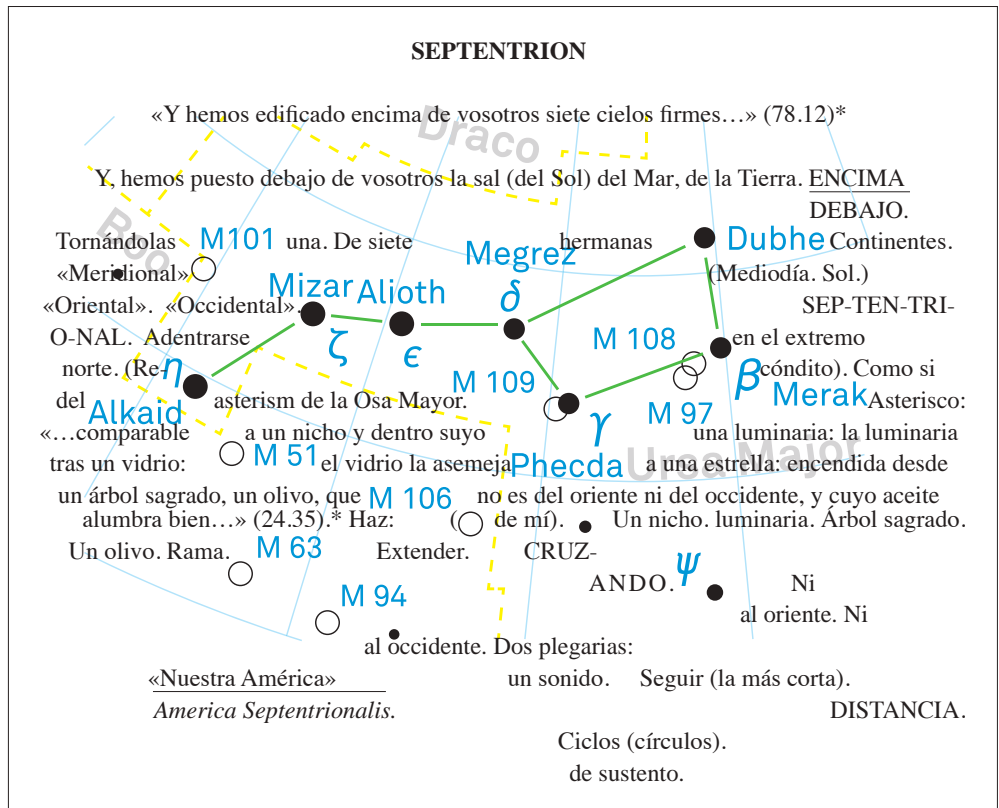
Alÿs reunió a quinientos voluntarios de la Facultad de Arquitectura de la Escuela Nacional de Ingeniería en Lima para representar las dimensiones poéticas paradójicamente sobre-romantizadas de un gesto en apariencia fútil: el movimiento de apenas pocos centímetros de una duna de Ventanilla, cuyas dimensiones combaten simbólicamente, en palabras de Cuauhtémoc Medina (con quien Alÿs trabajó en estrecha colaboración para realizar el proyecto), «[...] una aplicación del principio no desarrollista latinoamericano: una extensión de la lógica del fracaso [...] de la región [...] Por encima de todo, la acción fue concebida como un parábola de la escasa productividad: una tarea descomunal cuyo logro mayor fue casi no tener logro» (2005, 179).

Las respectivas caracterizaciones que Alÿs y Medina hacen de *When Faith Moves Mountains*, y en especial la insistencia de cada uno en los «juegos del lenguaje» del proyecto —ya sea como alegoría o como parábola—, ameritan mayor atención, así como las teorizaciones de Alÿs sobre la poética como práctica en este proyecto requieren de un análisis ulterior. En efecto, mientras que figuras como Long y Smithson conciben

---

22 De hecho, no existe un lugar como las «Ventosas» de Place, estrechamente vinculadas a sus fragmentos alegóricos y los de Fitterman. Sobre esto último, Place tiene una opinión contundente: «La escritura conceptual actual concreta el tiempo y el espacio como fotogramas de un video digital: hay una narrativa de la cual se muestra una parte, esa parte puede representar el todo, el todo puede representar una historia, aunque la historia en sí no necesita ser contada. La alusión a la historia, como la ilusión en sí misma, es suficiente. Y al mismo tiempo no lo es» (2009, 67).





el *land art* como ejercicios de práctica solitaria en espacios abiertos, ni la de Alÿs ni la de muchos otros ha sido una práctica apolítica. Por el contrario, la mayoría de las obras de los artistas del *land art* manifiestan una insatisfacción que puede acercarse a la rebelión contra la tiranía del cubo blanco.

Este sentimiento se expone claramente en *A Sedimentation of the Mind: Earth Projects* (1968), donde Smithson yuxtapone los movimientos de tierra del desierto con una propuesta de «mentes goteantes» para reflexionar sobre *The Climate of Sight*. Smithson apela a las «mentes mojadas» en observaciones como: «Ya hemos oído hablar mucho sobre el arte “caliente” o “frío”, pero no tanto acerca del arte “húmedo” y “seco”. El espectador, sea él (sic) un artista o un crítico, está sujeto a una climatología del cerebro y del ojo» (1968). Años «Lay Ter» (después),<sup>23</sup> Javier Durán y Juan Carlos Ramírez Pimienta convocarían el fantasma de la «mente mojada» sumándole un «vector discursivo» marcadamente diferente (Kwon 2004 [2002], 29), aunque no tan distante geográficamente del *land art* del desierto de Smithson. Acuñando de nuevo la frase «mentes mojadas», como hurgando en el museo del «inconsciente político», el dúo trató de explicar el fenómeno de las «mentes viajeras» de los ciudadanos mexicanos

23 A lo largo de la novela *The God of Small Things* (2008), Arundhati Roy segmenta palabras para crear nuevas formas de pensar el sonido, el significado y la división sociocultural. *Lay Ter* es uno de estos neologismos que frecuentan la práctica de esta autora.

## LAS COSAS QUE LLEVABANMOS

Un botín de bebé con una inscripción en su suela, «Voy a extrañar tus besos en los dedos de mis pies». Analgésicos. Una botella de agua envuelta en tela de estopa. La imagen de un santo (Santa Muerte). Un buzo con capucha, de marca, *Made in America*. Tabletas masticables de Pepto-Bismol. Un mapa de El Paso. La imagen de un santo (el padre Toribio Romo). Pesos. Un paquete con una sustancia en polvo —electrolitos. La imagen de un santo (San Judas Tadeo). *Coca-Cola*. Contactos en una planta empacadora de carne de Oklahoma. Los frijoles y el arroz en un recipiente de plástico. Una oración (el Salmo 23) metida en un bolsillo de la lengüeta de un zapato. Una carta que comienza «Por favor no te vayas». Una carta que termina «Vuelve pronto». Una brújula. Una gorra de béisbol (de los Raiders). Una pregunta escrita con mano temblorosa, *¿Puedes ver la Estatua de la Libertad desde Corpus Christi, Texas?* La imagen de un santo (Jesús Malverde). Dólares/dolores. Un arma de fuego. Protector solar. Un manuscrito que sobrevivió (en un maletín). Sidral Mundet. Una manta tejida. Quetzales. Toallas sanitarias. Un certificado de nacimiento (Morelia, Michoacán, 7 de agosto de 1977). Condones. Córdoba. Una fotografía en blanco y negro con una marca de agua «D. F., México, 1942». Un dedo pulgar arrugado. La imagen de un santo (la Santa de Cabora). Un inhalador, gafas de sol, venditas adhesivas en una mochila. Un CD (de Los Tigres del Norte). Un DVD (*De Nadie*). Una navaja de bolsillo. Fotografías reveladas en un Wal Mart de Tegucigalpa. Caléndulas secas. Semillas para plantar, envueltas en una servilleta. *Chapstick*. *Kleenex*. Un mapa de Sonora. Un rosario. Un número telefónico en Tucson. Tequila. Una bandera de arco iris. Una caja de fósforos. Un libro de poesía (una cinta atrapada entre dos de sus páginas). Una miniatura de Buda. Un póster. Papel y lápiz. Una carta que comienza, «Perdóname». Una carta que termina (y no termina), «Recordaré...». Quesadillas, guardadas en bolsas *Ziploc*. Un nombre cosido al cuello de una chaqueta de camuflaje. El dibujo de un niño, el retrato de una familia extendida (de Oaxaca a Carolina del Norte). Un anillo de bodas. Una hebilla de cinturón. Un collar plástico de color rosa. Una cámara desechable. Piedritas. Una Lista de deseos (1. Una casa con electricidad y acueducto, 2. Una camioneta *pick-up*, 3. TV de pantalla plana). «La historia de los colores». Un frasco con agua bendita, sellado. Un recorte de periódico sobre las redadas de ICE en Iowa. Un recorte de periódico sobre las ejecuciones en Sinaloa. Un teléfono celular (muerto). Baterías. Una linterna. Plantillas para zapatos. Un radio transistor. Un pasaporte, OTM (Egipto). La dirección de una iglesia en Michigan. Un mechón de pelo. Un candado y una llave. Una muda de ropa cuidadosamente doblada.

que, pensando de manera continental, se mueven entre México y Estados Unidos.<sup>24</sup> Al combinar las diferentes connotaciones de «mentes mojadas», nos imaginamos la TBT como una especie de entorno artificial móvil a través del cual buscamos escondites y depósitos de agua para dejar ir (o perder) sedimentos y sentimientos cerebrales individuales y colectivos (¡incluyendo los nuestros!) —*¡Todos somos WikiLeaks!*—. A partir de este «situacionismo», mantenemos una respetuosa distancia frente a la compra de lo poético que hace Alÿs.

Durante una performance realizada caminando en Jerusalén en el 2004, Alÿs propuso y puso a prueba el axioma «A veces hacer algo poético se vuelve político y a veces hacer algo político se vuelve poético» (Alÿs 2005, 167). Su concepción de *The Green Line Walk* surgió a partir de recordar que la redefinición de fronteras de Jerusalén en 1948 reflejaba los estatutos del acuerdo de alto al fuego. Dicho acuerdo fue firmado entre Moshe Dayan, «comandante de todas las fuerzas israelíes en el sector de Jerusalén», y Abdullah al-Tal, representante de la legión árabe y todas las demás fuerzas árabes en el sector; e incluía un mapa con líneas de división dibujado por Dayan con un lápiz litográfico verde y por al-Tal con un lápiz rojo. La pintura de *The Green Line Walk* salpica el margen traducible de movimiento que el lápiz grueso de Dayan permitía, y que ofrece a Israel también como «un proyecto estético patrocinado por el Estado». Al literalizar la división de Dayan con una lata abierta de pintura verde, Alÿs investiga, según sus propias palabras, la posibilidad de que «las funciones de la licencia poética, como un paréntesis en la atrofia de una crisis social, política, militar o económica [...] cuando la operación poética [...] provoc[a] [una] la pérdida repentina de uno mismo que en sí misma permite un distanciamiento de la situación inmediata y, por tanto, la poética puede tener el potencial para abrir [un] el pensamiento político» (Medina 2007, 40).

Hay que ver la TBT como una réplica a las observaciones como las de Alÿs; una conceptualización alternativa localizada del «*Land Art* para aquellos sin tierra». Si los «rastreadores leen la tierra como un texto»<sup>25</sup> (Urrea 2004, 29), aquellos que cruzan la frontera componen la translocación, y graban el éxodo y el desplazamiento en el denominado «vacío» del desierto. Dentro de esta vivaz economía simbólica del lenguaje, la transitividad de la TBT debe ser leída como una alternancia de código (*code-switch*), como un inusual *midlet* que actualiza la participación determinante del EDT en

24 Otra obra de Google que desplaza y supera conceptualmente el llamado tridimensional de Smithson, la formulación de Durán y Ramírez Pimienta ha sido intervenida todavía más por productores culturales como Carlos Monsiváis, Laura Gutiérrez y Omar Pimienta (Pimienta 2006). Un performance público memorable sobre este concepto ocurrió durante un panel de la Asociación de Estudios Americanos realizado en Puerto Rico, en el que Durán presentó un documento llamado «¿Mentes mojadas? "Mexicanistas" estudios mexicanos y la política de la diáspora y el transnacionalismo». Véase <http://www.resdal.org/experiencias/lasa-04-programa.pdf>

25 Vale la pena recordar el pasaje completo: «Los rastreadores leen la tierra como un texto. Buscan en el manuscrito del suelo las irregularidades de su narración. Conocen los trazos y las imágenes de memoria. Pueden ver dónde va la puntuación. Son lingüistas del paisaje, Doctores en lectura de la tierra» (Urrea 2004, 29).

el ímpetu de una poética material o concreta «anti-anti-utópica», tanto para el «allí y entonces» como para el «aquí y ahora» (Muñoz 2009).

### EDT 3.0

{

//Continuará...

(Versificar. )

El presente es  
anacrónico  
mientras «lo real  
debe ser  
ficcionalizado  
para poder pensarse» (Rancière 2004, 38).{

}

}

### Referencias bibliográficas

- «Computer Fraud and Abuse Act», 18 USC 1030. United States Congress. Available at: <<http://www.panix.com/~eck/computer-fraud-act.html>>, accessed May 15, 2011.
- Abramovič, Marina. 2010. *Marina Abramovič: The Artist Is Present* (Catalogue). Arthur Danto et ál. (dir.). New York: Modern Art Museum.
- Alÿs, Francis y Cuahtémoc Medina. 2005. *When Faith Moves Mountains/Cuando la fe mueve montañas* (Catalogue). London: Turner.
- Brady, Mary Pat. 2002. *Extinct Lands, Temporal Geographies: Chicana Literature and the Urgency of Space*. Durham: Duke U. P.
- Camnitzer, Luis. 2007. *Conceptualism in Latin American Art: Didactics of Liberation*. Austin: University of Texas Press.
- Carroll, Amy. 2003. «Incumbent upon Recombinant Hope: EDT's Strike a Site, Strike a Pose». In *TDR* 47, n.º 2 (T178), pp. 145–150.
- Critical Art Ensemble (CAE). 1993. *Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas*. Available at: <<http://www.critical-art.net/books.html>>, accessed May 15, 2011.
- Critical Art Net. 1993. *The Electronic Disturbance*. New York: Autonomedia. Available at: <<http://www.critical-art.net/books.html>>, accessed May 15, 2011.
- Critical Art Net. 1996. *Electronic Civil Disobedience*. New York: Autonomedia. Available at: <<http://www.critical-art.net/books.html>>, accessed May 15, 2011.
- Dominguez, Ricardo y Amy Sara Carroll. 2009. «Nano-Garage(s), Nano-Basements». In: *Hemispheric Institute E-misférica*, Hemispheric Institute of Performance and Politics. Available at: <<http://www.hemisphericinstitute.org/hemi/en/nanogarage>>, accessed May 15, 2011.

- Durán, Javier. 2004. «Wet Minds? “Mexicanists” Mexican Studies and the Politics of Diaspora and Transnationalism», University of Arizona. Ponencia presentada en LASA 2004, XXV International Congress of the Latin American Studies Association. Las Vegas, Nevada, October 7–9.
- Flam, Jack. 1996. *Robert Smithson: The Collected Writings*. Berkeley: University of California Press.
- Fusco, Coco. 2003. «On–Line Simulations/ Real–Life Politics: A Discussion with Ricardo Domínguez on Staging Virtual Theatre». In *TDR* 47, n.º 2 (T178), pp.151–162.
- González, Rita, Howard Fox y Chon Noriega (dirs.). 2008. *Phantom Sightings: Art After the Chicano Movement* (Catalogue). Berkeley & Los Angeles: University of California Press / Los Angeles County Museum of Art.
- Gutiérrez, Juan B., Mark C. Marino, Pablo Gervás y Laura Borràs Castanyer. 2009. «Electronic Literature as an Information System». In *Hyperrhiz.06 Special Issue: Visionary Landscapes Summer*. Available at: < <http://www.hyperrhiz.net/hyperrhiz06/19-essays/74-electronic-literature-as-an-information-system>>, accessed May 15, 2011.
- Kester, Grant H. 2004. *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. Berkeley: University of California Press.
- King Jr., Martin Luther. 1963. «Letter from a Birmingham Jail». In *African Studies Center, University of Pennsylvania /Articles, Papers Abstracts*. Available at: <[http://www.africa.upenn.edu/Articles\\_Gen/menu\\_Articles\\_Gen.html](http://www.africa.upenn.edu/Articles_Gen/menu_Articles_Gen.html)>, accessed May 15, 2011.
- Kwon, Miwon. 2004 [2002]. *One Place After Another: Site–Specific Art and Locational Identity*. Cambridge: MIT Press.
- Lane, Jill. 2003. «Digital Zapatistas». In *TDR* 47, n.º 2 (T178), pp. 129–144.
- Marcos (Subcomandante). 1995. *Shadows of Tender Fury: The Letters and Communiqués of Subcommandante Marcos and the Zapatista Army of National Liberation*. Frank Bardake et ál. (trads.). New York: Monthly Review Press.
- Medina, Cuauhtemoc, Russell Ferguson y Jean Fisher. 2007. *Francis Alÿs (Contemporary Artist)*. London: Phaidon Press.
- Millay, Edna St. Vincent. 1931. «Soneto XXX». In *Fatal Interview*. Available at: <[http://www.clwilliamson.net/poems/sonnet\\_30.htm](http://www.clwilliamson.net/poems/sonnet_30.htm)>, accessed May 15, 2011.
- Muñoz, José Esteban. 2009. *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*. New York: New York University Press.
- Obama, Barack. 2010. «Graduation Speech at the University of Michigan Commencement» In *The Huffington Post*, Politics. May 20. Available at: <[http://www.huffingtonpost.com/2010/05/01/obama-michigan-graduation\\_n\\_559688.html](http://www.huffingtonpost.com/2010/05/01/obama-michigan-graduation_n_559688.html)>, accessed May 15, 2011.
- Pimienta, Omar. 2006. *Bookleggers*, video (3'49") en Myspace.com. Disponible en: <<http://www.myspace.com/video/vid/4379094>>, accessed May 15, 2011.
- Place, Vanessa y Robert Fitterman. 2009. *Notes on Conceptualisms*. New York: Ugly Duckling Presse.
- Puar, Jasbir K. 2007. *Terrorist Assemblages: Homonationalism in Queer Times*. Durham: Duke University Press.
- Rancière, Jacques. 2004. *The Politics of Aesthetics*. Gabriel Rockhill (trad.). New York: Continuum.
- Roy, Arundhati. 1997. *The God of Small Things*. New York: Random House.

- Santa Cruz, Nicole. 2010. «Border Deaths in Arizona May Break Record». In *Los Angeles Times*, August 24. Available at: <<http://articles.latimes.com/2010/aug/24/nation/la-na-border-deaths-20100824>>, accessed May 15, 2011.
- Spivak, Gayatri Chakravorty. 1999. *A Critique of Postcolonial Reason: Toward a History of the Vanishing Present*. Cambridge: Harvard University Press.
- Thoreau, Henry David. 1987. Sobre el deber de la desobediencia civil. María Eugenia Díaz (trad.). Madrid: Tecnos.
- Thoreau, Henry David. 1992 [1849]. *Walden and Resistance to Civil Government*. William Rossi (ed.). New York: W. W. Norton & Company.
- United States of America v. Daniel J. Millis*. 2010. 09–10134 D.C. No. 4:08–CR–01211–CKJ. 9th Cir.
- Urrea, Luis Alberto. 2004. *The Devil's Highway: A True Story*. New York: Little, Brown and Co.
- Wilkinson, Tracy. 2010. «Mexico Grave Yields 51 Bodies». In *Los Angeles Times*, July 25th. Available at: <<http://articles.latimes.com/2010/jul/25/world/la-fg-mexico-bodies-20100725>>, accessed May 15, 2011.
- Williams, William Carlos. 1962. «Asphodel, That Greeny Flower» [excerpt]. Available at: <<http://www.poets.org/viewmedia.php/prmMID/15541>>, accessed 15 May, 2011. Traducción tomada de *Veinte Poemas*, traducción y prólogo de Octavio Paz, 1973. México: Ediciones Era, S.A.
- Zapatista Tribal Port Scan*. «Demonstration of concept». Available at: <<http://switch.sjsu.edu/v6n2/ztps/>>, accessed May 15, 2011.

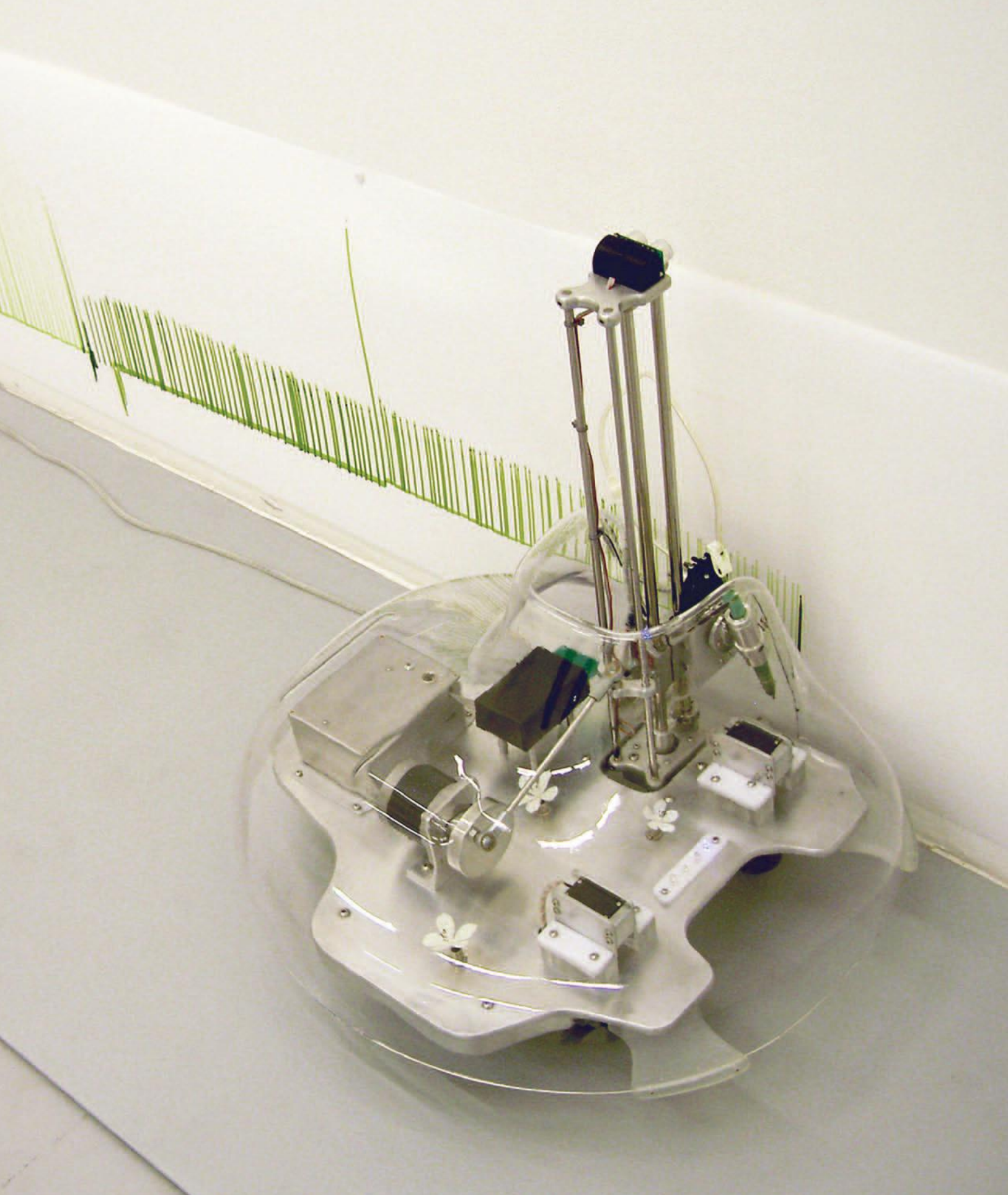




# LA INFLUENCIA DE LOS NO-LUGARES EN EL CONCEPTO DE AMÉRICA LATINA\*

Eduardo Navas

▼ Sabrina Raaf, *Translator II: Grower*, instalación, 2004–2006. Exposición «Transitio\_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de la artista.



Las obras incluidas en Autonomías del Desacuerdo fueron seleccionadas para reflexionar sobre *glocalidad* (*glocality*) versus *localidad* en la producción latinoamericana con relación al concepto de no-lugar. La glocalidad se define con frecuencia mediante la expresión «actuar localmente, pensar globalmente». Con este concepto como fundamento cultural, desarrollé mi enfoque curatorial para apoyar lo que considero un elemento clave del tema central de «Transitio\_MX» 2009, las Autonomías del Desacuerdo, tal como se define en los objetivos del festival: ser conscientes de la relevancia de las diferencias geopolíticas que operan sobre el uso de apropiación y tecnología en las prácticas artísticas.

El término «no-lugar» se aplica aquí siguiendo la teoría de la sobremodernidad desarrollada en 1992 por Marc Augé en su libro *No-lugares, introducción a una antropología de la sobremodernidad*.<sup>1</sup> Augé concibe los no-lugares como zonas de tránsito (los aeropuertos, por ejemplo) provistas de una familiaridad homogénea. Además, extiende su concepto a espacios que no requieren ser visitados, sino nombrados o referenciados a través de imágenes genéricas (o ampliamente difundidas). Sostiene que las personas eventualmente reconocen estos lugares por mera referencia (Augé 1995, 94-95).

La premisa de Augé fue replanteada en el año 1998 por Hans Ibelings en su libro *Supermodernismo, arquitectura en la era de la globalización*. Ibelings considera que la homogeneidad del turismo examinada inicialmente por Augé alcanza su mayor expresión en la espectacular arquitectura de Las Vegas, la cual, hablando de manera metafórica, menciona o cita lugares (Ibelings 2002, 143-160). En otras palabras, Las Vegas es un simulacro arquitectónico de otros lugares en el mundo.

Internet también tiene sus propios no-lugares. Yahoo, Google, YouTube, Facebook y todos los demás grandes portales y redes sociales ayudan a los usuarios a navegar por espacios en línea con interfaces que, al igual que el aeropuerto, se pueden considerar como lugares de tránsito, de constante flujo y cambio. Los usuarios, a su vez, se sienten más cómodos con el material al que acceden, ya que se les permite e incluso se los motiva a personalizar sus interfaces con marcadores de páginas y diversas formas de etiquetado que facilitan el acceso permanente. La producción de arte en América Latina se ha nutrido de estos desarrollos y de la movilidad física de las personas provenientes de diferentes países.

---

\* Este texto fue escrito para «Transitio\_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», realizada en Ciudad de México en octubre del 2009. El texto no ha sido impreso ni publicado en línea. Esta es su primera publicación en español (traducción de ERRATA#); aunque aparecerá en el catálogo de «Transitio\_MX» en un futuro cercano. Ha sido aportado por el autor, ya que el concepto de los no-lugares, base de su curaduría, es recurrente y extendido no solo en América Latina, sino también en otras.

1 Según la traducción literal al español del título de la obra en francés. Gedisa traduce el título ligeramente distinto (véase Augé 1998) (N.d.T.).

Los proyectos artísticos que seleccioné para «Transitio\_MX» se inspiran en mayor o menor medida en el estado actual de la cultura de red, y exponen las contradicciones de las tendencias globales de migración. Bajo este criterio no todos los artistas son «latinoamericanos», pero sus obras tienen una relación muy cercana con temas relevantes para América Latina, entendida esta como una noción que se mueve entre fronteras, como un colectivo de complejidades difíciles de definir. Este enfoque abre un espacio para discutir cómo la identificación cultural tiene actualmente muchas más dimensiones que antes. Es por esta razón que los proyectos seleccionados comparan preguntas sobre cómo la localidad y la glocalidad son términos que pueden intercambiarse de acuerdo con la posición específica de una persona, tanto en clase como en cultura, determinada en gran parte por la educación y el acceso a la tecnología. La «glocalidad», entendida como la capacidad de funcionar a nivel local con una conciencia global, es un término que hoy en día infortunadamente solo un número limitado de personas reconoce y comprende. Evidentemente esto deberá cambiar; de hecho, las obras elegidas para «Transitio\_MX» tienen como objetivo desmitificar este elitismo. Los glocals (*glocals*) son personas comprometidas con la producción tangible de una cultura global a nivel de información, el nivel más importante en el cual se produce y controla actualmente el sentido. Los artistas que participan en «Transitio\_MX» forman parte de este pequeño y selecto grupo, y como tal deben ser conscientes de su práctica como una herramienta fundamental que puede, en última instancia, validar el sistema global.

Dentro de este marco crítico, *Another Day (threemonitors)*, 2003 de Paul Ramírez Jonas (Honduras /EE.UU.) despersonaliza y universaliza los continuos viajes que se realizan alrededor del mundo al convertir al sol en el viajero. El video *Maquilápolis* (2006) de Vicky Funari (EE.UU.) y Sergio de la Torre (México /EE.UU.) presenta las

Paul Ramírez Jonas, *Another Day (threemonitors)*, videoinstalación. Exposición «Transitio\_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía del artista.



contradicciones que se dan en la economía global en relación con la producción de bienes regida por leyes laborales injustas. *Translator II: Grower, 2004–2006*, de Sabrina Raaf (EE.UU.), expone la tensión o la discordia de la desarticulación que puede ser superada si el sujeto migratorio está dispuesto a aceptar el desplazamiento del cuerpo por medio del trabajo mecánico. *I think I got Ikea'd: Finish Fetish and other projects*, de Carlos Rosas (Chile/EE.UU.), expone cómo la ubicación puede ser abstraída en términos de la pintura o el sonido, sin dejar de ofrecer un sentido de lo concreto con solo referenciar conceptos. Y *Anemophilous Formula for Computer Art*, de Owen Mundy (EE.UU.) y Joel Dietrick (EE.UU.), literalmente desarticula el concepto de no-lugar al recontextualizar una imagen de papel de colgadura de un parque nacional que hay en una sala de aeropuerto.

En los párrafos siguientes hago una reflexión sobre la teoría de los no-lugares de Augé, en diálogo con las reinterpretaciones de Ibelings, para evaluar cómo los artistas y otros productores culturales comparten una lengua internacional que en parte tiene sus raíces en la arquitectura de la primera mitad del siglo XX. Se hará evidente después de este examen que aunque la localidad y la glocalidad están estrechamente ligadas a la comunicación en red hoy en día, todavía dependen de un conocimiento específico de nuestro entorno físico. De hecho, al considerar el análisis de Ibelings de la arquitectura en la década de los noventa bajo el concepto de la sobremodernidad, se pondrá de manifiesto cómo las obras de los artistas seleccionados son producto de una disputa entre la experiencia informacional y corporal.

### **De los no-lugares a los espacios en-línea**

Como se mencionó anteriormente, Augé concibe los no-lugares como zonas de tránsito provistas de una familiaridad homogénea. Esta tendencia se ha extendido y es vital para la industria del turismo, la cual ha desarrollado una estética global del entretenimiento para ofrecer al viajero turista una experiencia genérica y segura de un lugar en vez de una inmersión en la verdadera cultura local. Durante la primera década del siglo XXI, esta tendencia fue respaldada por varias empresas transnacionales como McDonald's y Starbucks y por importantes cadenas hoteleras como Hilton y Holiday Inn (o sus filiales), entre muchas otras, que hacen presencia en todos los centros turísticos más importantes del mundo. El resultado final es que los turistas pueden visitar sitios que replican lugares emblemáticos, y han sido escenificados para parecer auténticos y complementados con restaurantes y hoteles reconocibles. Así, el lugar al que se quiere ir no es tan importante, porque siempre se tendrá algo familiar para consumir, lo que hace que la experiencia sea psicológica y físicamente segura. En consecuencia, los turistas nunca están realmente en el espacio que imaginaron visitar, sino en una interpretación proyectada de este, creada mediante una cuidadosa manipulación de los medios y diseñada por la industria turística global.

Todo esto es posible porque, como observó Augé, los visitantes e incluso los habitantes del lugar se adaptan al espacio físico a través del discurso, es decir, mediante



la negociación de los lugares de acuerdo con políticas culturales asociadas a la cita-  
ción selectiva de la historia para apoyar la actividad económica. El resultado, como  
se ha señalado, es una atracción turística a la que, como sostiene Augé, cualquier  
visitante se acercará con una expectativa preconcebida que solo se cumplirá cuando  
el viajero tome una foto frente al lugar (1995, 86-87). En otras palabras, debe existir  
alguna prueba de que la persona estuvo en un espacio que los turistas y otros via-  
jeros potenciales puedan reconocer; nunca es suficiente con contar a los demás que  
uno visitó y disfrutó una atracción turística importante. En mi opinión, esta tendencia  
está asociada a la necesidad que existe en la cultura contemporánea de hacer refe-  
rencia, de nombrar los lugares y las cosas como medio de legitimación de todos los  
tipos de actividades. Se trata de un elemento central en las redes sociales, donde  
gran parte del contenido (si no todo) es material que demuestra que los miembros han  
participado en diversas actividades, desde viajes hasta reuniones sociales locales.  
En los inicios del siglo XXI, la tendencia a documentarlo todo se está convirtiendo  
en parte permanente de la comunicación diaria entre las personas que han crecido o  
están creciendo acompañados de las redes sociales.

Para Augé el acto de nombrar está íntimamente ligado a los conceptos de espacio y  
lugar, al desplazamiento del aquí y el allá, acto que cambia la manera como las personas  
experimentan el mundo: la experiencia cultural pasa a ser mediada en gran parte por  
nuestra dependencia de los medios (imagen, sonido y texto) como nuestras formas  
primarias de discurso, que a su vez se convierten en nuestras formas primarias de  
definir el entorno. Como he señalado en la introducción, en últimas lo único que necesi-  
tamos, de acuerdo con Augé, son referencias:

El vínculo entre los individuos y su entorno en el espacio del no-lugar se esta-  
blece a través de la mediación de las palabras o incluso de los textos. Sabemos,  
para empezar, que hay palabras que componen la imagen, o más bien, las imágenes:  
la imaginación de alguien que nunca ha estado en Tahití o en Marrakech se activa  
cuando lee o escucha estos nombres. (Augé 1995, 94-95)

Esta idea tiene conexiones evidentes con el estado actual de intercambio de infor-  
mación en línea, que a su vez ha tenido efecto sobre la experiencia en el mundo real.  
La arquitectura, un campo a menudo concebido principalmente en términos de la rela-  
ción del cuerpo con entornos específicos, puede ser el área de producción cultural  
más apropiada para examinar la forma como la mediación de las palabras, textos e  
imágenes tiene un efecto sobre nuestra concepción de los espacios y lugares como  
no-lugares.

En el año 2002, Hans Ibelings examinó cómo afectan los conceptos de la sobremo-  
dernidad a la arquitectura. Ibelings considera que la homogeneidad del turismo que  
analizaba Augé es evidente en la espectacular arquitectura de Las Vegas, donde el  
espacio físico adquiere forma a través de la tendencia a nombrar o citar un lugar.  
Yo interpreto que la actualización de Ibelings considera a Las Vegas como una manera

de referenciar físicamente otros lugares del mundo. Como lo señalé anteriormente, Las Vegas es un simulacro arquitectónico. En mi opinión, las personas no sienten la necesidad de ir a París porque en Las Vegas, pueden experimentar la cultura parisina como un evento más de un día lleno de entretenimiento casual. Ibelings apunta que estos espacios tienden a funcionar de manera independiente del contexto cultural más amplio que los rodea. En el caso de Las Vegas es evidente que la ciudad fue construida en un desierto, un espacio particularmente resistente al desarrollo urbano agresivo. A pesar de que este gesto pudo haber parecido muy radical en un principio, como explica Ibelings, la tendencia a crear espacios autónomos que hacen referencia a otros espacios es cada vez más y más común, lo que significa que Las Vegas se ha convertido en la plantilla predeterminada de representación cultural. Según Ibelings, el ejemplo más común de este fenómeno es el North American Mall, donde se encuentran tiendas de todo tipo que permiten a las personas escapar de sus lugares específicos hacia un mundo que comparte una estética internacionalizada creada de la mano de entidades transnacionales (Ibelings 2002, 150–154). (Algunos críticos podrían argumentar que esto es una forma de diluir la cultura). Otro ejemplo más selectivo es el Universal City Walk, concebido como un espacio similar a Las Vegas y que representa la estética de Los Ángeles: tiendas y restaurantes cuidadosamente diseñados para imitar diferentes zonas de esa ciudad. Al igual que sucede en Las Vegas, las personas no necesitan viajar a los espacios reales, sino ir a City Walk, donde cada lugar es meticulosamente referenciado en un entorno controlado (2002, 72–78).

Ibelings asocia la visión de Augé sobre la imagen y el texto a la arquitectura; por este medio alcanza una estética supermoderna y no-descriptiva que parece homogénea y no interesada en su entorno, pero que en realidad expone una dimensión compleja de la globalización, el desplazamiento de la producción hacia el consumo: «Por el bien del turismo, arquitectos, restauradores, urbanizadores y arquitectos de paisaje en muchas partes alrededor del mundo han trabajado arduamente en las recientes décadas con el fin de crear una imagen digna de admirar/seguir». Tal imagen es obviamente universal, y es parte de un idioma internacional para ser compartido por todas aquellas personas que participan/gustan de viajar por el mundo. Hay mucho sin sentido en este aspecto; según Ibelings, hay tres elementos que dan más detalle sobre esto: «Una abundancia del espacio, una abundancia de letreros (en la actualidad, la sociedad se encuentra bombardeada por información), y una abundancia de la individualización» (Ibelings 2002, 65).

La abundancia de signos se vuelve particularmente importante en la producción y el consumo supermodernos, ya que nutre las diferencias geopolíticas que dan forma al uso de la apropiación y de la tecnología —temas de interés para Transitio\_MX—. Los signos ejercen influencia debido a que nombran, referencian y repiten los medios en plataformas de redes sociales cada vez más grandes. En este sentido existe una relación directa entre el espacio físico de la arquitectura y el espacio sin fronteras de Internet; la cual se puede observar en la estética minimalista global que adquirió la arquitectura supermoderna, como también señala Ibelings:

Esta autonomía se aplica a gran parte de la arquitectura y el urbanismo contemporáneos, y no solo en los Estados Unidos. Los enclaves son cada vez más comunes y están convirtiendo a las ciudades y regiones urbanas en una sucesión de mundos autónomos que poco o nada tienen que ver con su entorno. (2002, 78)

Imagine una serie de edificios alrededor del mundo que tienen el mismo aspecto, independientemente del lugar en el que se encuentran. Imagine computadores en todo el mundo utilizados para fines individuales y que pueden conectar a las personas a nivel local o mundial sin importar dónde se encuentren. Estos computadores no están diseñados con el objetivo de complementar una cultura específica, sino para funcionar eficazmente en muchas culturas. Son diseñados para ser reconocidos y usados por personas en cualquier lugar, como cualquier otro gran producto transnacional; la Coca-Cola, por ejemplo, que fue diseñada para ser consumida en todas partes. El computador se convierte entonces en el vehículo genérico: el dispositivo global y supermoderno que puede funcionar de acuerdo con la estética minimalista y de barreras autoimpuestas de la sobremodernidad que inspira hoy día las redes sociales. Esta es la culminación de los no-lugares, según Kazys Varnelis:

El no-lugar, entonces, es una entidad de tránsito breve y la sobremodernidad es solo una estación de paso en el camino hacia una cultura en red. Como la gran sala de lectura/navegación en Internet colectiva de la Biblioteca Pública de Seattle de OMA o los tubos que revelan la infraestructura de la Mediateca de Sendai de Tokio Ito empiezan a sugerir, la nueva arquitectura del siglo XXI se preocupará menos por la sensación y el afecto, estará menos obsesionada con la caja o el *blob* y se interesará más en una nueva forma de construcción de lugares, lo que nos permitirá habitar de manera más creativa tanto en espacios «reales» como de red. (Varnelis 2007)

Siguiendo el argumento de Varnelis, se está desarrollando una nueva forma de construir lugares, a la cual contribuyen las obras que seleccioné para «Transitio\_MX».





### Diferencias geopolíticas y glocalidad en la práctica del arte

Augé e Ibelings mencionan el aeropuerto como un no-lugar reconocido. Así pues, tenía sentido incluir una obra que en efecto reflexionara sobre el aeropuerto como espacio de tránsito. *Another Day (threemonitors)*, de Paul Ramírez Jonas, es una videoinstalación compuesta por tres monitores que muestran la salida del sol en diferentes ciudades del mundo. Está diseñada en un formato que se refiere a la función de este dispositivo en aeropuertos, pero también en estaciones de tren. Jonas se apropia de la estética de los dispositivos informativos de viajes para mostrar las «llegadas y salidas» del sol en noventa ciudades diferentes. La metáfora aquí es la del viajero que está en constante movimiento, pero en este caso no es una persona sino el sol el que se mueve de ciudad en ciudad. *Another Day* despersonaliza y universaliza los viajes que se realizan continuamente por todo el mundo. Al mismo tiempo, al separar el sujeto humano del proceso de desplazamiento de una ciudad a otra, Jonas revela cómo los viajes internacionales están vinculados a la identidad. En este sentido, el concepto de viajero latinoamericano no es diferente al del asiático o el europeo. Se trata de una forma de negación de la experiencia individual que se vuelve genérica; con lo cual el proyecto se aleja de los aeropuertos y las estaciones de tren y se concentra en el concepto de no-lugar en sí: la galería donde el visitante puede proyectar su propia



experiencia y evocar un lugar en su mente, así como Augé señaló que la simple referencia al nombre de una ciudad puede traer ciertas imágenes a la imaginación de una persona. *Another Day* ofrece una ventana crítica para analizar las complejidades de viajar, especialmente en términos de los constantes e incesantes traslados sin sentido. Como el *Capital*, la instalación de Jonas se adapta siempre a las necesidades de esquemas diversos e incluso opuestos; su objetivo es cumplir con las expectativas de culturas específicas y, al mismo tiempo, mostrar cómo una plantilla puede llegar a ser universal.

Detrás del auge de los viajes por el mundo y su relación con el no-lugar hay un elaborado proceso vinculado al trabajo. Este proceso es dejado en la periferia y se hace invisible para los consumidores de todo tipo de bienes materiales y de servicios. *Maquilápolis*, de Vicky Funari y Sergio de la Torre, es un videodocumental sobre las maquiladoras en Tijuana. Las mujeres que trabajaban en las maquiladoras fueron capacitadas durante seis semanas para que ellas mismas grabaran los videos y documentaran los eventos. Sus tomas se usaron luego para completar el documental. *Maquilápolis* se incluye en «Transitio\_MX» para exponer la producción que hay detrás de la materialización de los no-lugares y para reflexionar sobre cómo la industria de las maquiladoras sustenta la economía global. El propósito de la película es yuxtaponer las contradicciones que encierra la globalización y que obedecen a una producción de bienes regida por leyes laborales injustas. Este proyecto evidencia un elemento adicional en los desacuerdos de la economía global que ha contribuido al concepto de «glocalidad». Existen maquiladoras en toda América Latina y, al igual que la arquitectura supermoderna, están diseñadas para funcionar de manera independiente de su entorno; incluso se ven muy parecidas y son a menudo construidas con el mismo enfoque sistemático para garantizar una máxima rentabilidad. *Maquilápolis* expone el proceso que subyace a la materialización de no-lugares desarrollados específicamente como espacios de servicio. El documental desmitifica la apariencia naturalizada de los espacios immaculados y demuestra que la estética minimalista de la sobremodernidad depende del trabajo forzado.

Sin embargo, con el rápido crecimiento de la cultura en red el trabajo se ha vuelto muy complejo. Desde hace algún tiempo, el trabajo físico ha sido redefinido por nuestra dependencia de las máquinas; en el pasado las personas realizaban actividades físicas que ahora son tarea de aquellas. *Translator II: Grower*, 2004–2006, de Sabrina Raaf, es un robot automatizado que responde a una lectura del dióxido de carbono presente en el espacio de la galería. Dibuja líneas verdes en un papel especial o en la pared de la sala. El dibujo se puede entender como una referencia metafórica a un campo de hierba. En este proyecto la naturaleza es el tema de contemplación y crítica. El reconocimiento que el robot hace de los visitantes de la galería, por medio de la lectura de los niveles de dióxido de carbono, puede ser visto como un gesto crítico de Raaf sobre el desplazamiento del cuerpo con la creciente ubicuidad de la información y su implementación a través de la conectividad global, que es uno de los factores experimentados por la mayoría de quienes migran de su lugar de origen



Sabrina Raaf, *Translator II: Grower*, instalación, 2004–2006. Exposición «Transificio\_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de la artista.

a otra parte del mundo. Esta ansiedad, que es ahora un fenómeno global compartido por muchas culturas —no solo en América Latina— se refleja en el robot de Raaf. Esta instalación artística expone la tensión o el conflicto que pueden superarse si el inmigrante está dispuesto a aceptar el desplazamiento del cuerpo como medio para alcanzar una autonomía informada por nuestra transición de la globalización hacia la «glocalización», un estado que, en parte, permite a las localidades acercarse a través de la conectividad en red. La obra también expone una modificación permanente del trabajo, no solo de manera física, sino también en relación con la información.

Enrique Dussel ha señalado a este respecto cómo a medida que se desarrolla la cultura global el trabajo hecho por humanos se está convirtiendo en un obstáculo, pues no es lo suficientemente eficiente para mantener el ritmo creciente de una economía capitalista que busca constantemente nuevas formas de optimización, las cuales requieren cada vez más del trabajo de máquinas y menos de los seres humanos (Russel 1998, 19). En este sentido, el trabajo de las mujeres en *Maquilápolis* corresponde a un tipo de acción que no puede ser realizada exclusivamente por una máquina, pero que no siempre se valora como un trabajo menos físico y más intelectual. Dicho cambio se hace evidente en el robot de Raaf. El asunto se complica aún más como consecuencia de un nuevo tipo de mano de obra que no es necesariamente de cuello blanco, sino *gris*: compuesta por individuos que en vez de ensamblar piezas de máquinas en una

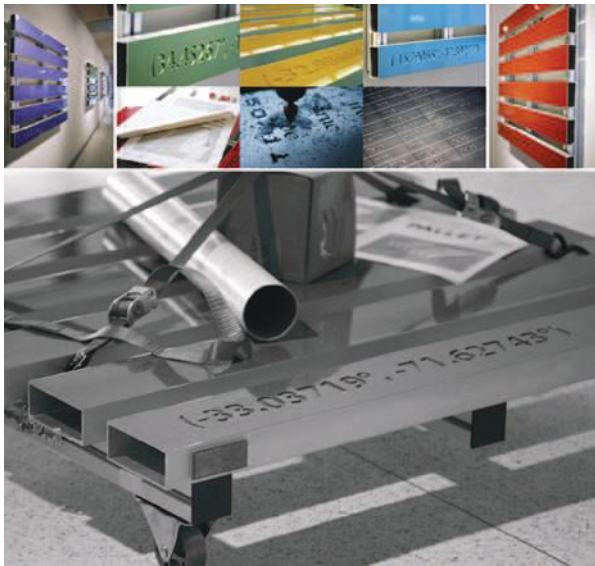


fábrica se sientan frente a pantallas de computador, responden llamadas telefónicas para las empresas transnacionales o llevan a cabo diversos tipos de servicio al cliente en línea. A veces operan en una oficina real y otras veces en casa. Debido al crecimiento de este sector lo que hoy en día destaca es el desarrollo de la capa de información de la economía global en crecimiento; por esto el trabajo físico es visto como algo que debe ser realizado por «alguien» o «algo», y constantemente se están diseñando máquinas que den respuesta a esa necesidad.

En consecuencia, el robot de Raaf acaba siendo un comentario sobre la manera como el trabajo que se lleva a cabo detrás de la construcción de la naturaleza se está volviendo automático a medida que se desarrollan nuevas tecnologías. Esta es una preocupación de los trabajadores de América Latina compartida también por los trabajadores de otros países, y por tanto se convierte en un problema global. El acto del robot de crear un dibujo que se refiere a un entorno natural apunta directamente a la estética supermoderna que hace parte de los proyectos de los nuevos medios producidos en un momento en el que lo físico está definido por la cultura en red y viceversa. En consecuencia, como ya se señaló, el robot a veces no dibuja en la pared sino en un papel pegado a ella, que a su vez puede ser visto como modular. El papel se convierte en un sustituto de un edificio, el cual se puede poner en cualquier lugar. El robot viaja a diferentes lugares del mundo y produce el mismo dibujo independientemente del espacio en que se encuentre. En este sentido es autónomo y comparte la estética de la arquitectura supermoderna definida por Ibelings.

La estética de la cultura en red en términos de la sobremodernidad se expresa directamente en la obra de Carlos Rosas como una forma de abstracción. *GPS Pallet Series: (Coordinate) Paintings/ I Think I Got IKEA'd Project, Bulls on Parade: Protest Remixes y Step and Repeat Cycles: Live/ Networked Installation y Remixed Sessions* exponen cómo la ubicación puede ser abstraída en términos de la pintura o el sonido sin dejar de ofrecer un sentido de lo concreto a través de la mera referenciación de lugares como conceptos.

La obra de Rosas, *IKEA'd*, es un conjunto de pinturas industriales-minimalistas creado a base de coordenadas GPS que toma aleatoriamente desde lugares distribuidos alrededor del mundo; *Repeat Cycles* es una proyección obtenida a partir de las posiciones GPS que Rosas usó para hacer sus pinturas. Y *Bulls on Parade* es una instalación sonora de remixes de protestas de diferentes partes del mundo que pueden ser reproducidos por los visitantes de la galería usando dos iPods; el sonido llega a través de un par de megáfonos que cuelgan del cuello de dos maniqués con ropa deportiva. Cada uno de estos proyectos disloca el material original y lo convierte en abstracciones supermodernas. Las instalaciones de Rosas que hacen parte de «Transitio\_MX» cuestionan la posición del viajero versus la del turista, pues él mismo se desplaza a estos lugares para recolectar el material con una conciencia crítica sobre los espacios. Algunos de ellos son remotos, por lo cual no suelen ser visitados por turistas; al abstraerlos en pinturas sólidas y monocromáticas compuestas



Carlos Rosas, *GPS Pallet Series: (Coordinate) Paintings/ I Think I Got IKEA'd Project, Bulls on Parade: Protest Remixes y Step and Repeat Cycles: Live/ Networked Installation y Remixed Sessions*, instalación. Exposición «Tran-sitio\_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía del artista.

por varias barras delgadas de metal, el artista convierte el lugar geográfico en un espacio modular y portátil que puede ser llevado a cualquier parte del mundo como una pintura abstracta minimalista. En cierto modo las pinturas siempre han tenido esta función, pero estas están compuestas por un solo color que de manera intencional hace referencia a las coordenadas GPS de un lugar geográfico; y este hecho subraya no solo nuestra dependencia cotidiana de la tecnología en red, sino también la estética inmaculada y minimalista de lo supermoderno que Ibelings señaló en relación con la arquitectura. Las proyecciones, que consisten en una mezcla continua de imágenes tomadas de algunos de esos lugares aleatorios, también incluyen otros eventos sociales, tales como las exposiciones donde las instalaciones han participado. *Bulls on Parade* complementa las otras dos instalaciones al permitir que el usuario reproduzca grabaciones sonoras de protestas organizadas por diferentes motivos, desde leyes laborales inequitativas hasta injusticias gubernamentales. Las instalaciones de Rosas abren un espacio crítico para reconsiderar la noción de no-lugar como una ideología impuesta por la ubicuidad de la globalización.

El artista demuestra que con la posición privilegiada de la distancia crítica cualquier tema puede ser embellecido de manera segura con una estética supermoderna inmaculada y minimalista. Por otra parte, los visitantes de la galería pueden evaluar la capacidad de los individuos para contribuir a la contextualización de la identidad en una realidad cultural que se construye cada vez más a partir del constante desplazamiento de una región del mundo a otra, algunas veces por necesidad y otras gracias a una mejor posición económica. El primer caso había sido hasta hace poco el estereotipo de los latinoamericanos que viajaron hacia el norte, a menudo hacia los Estados Unidos, para acceder a un futuro mejor. Sin embargo, esta tendencia que Rosas evalúa en sus instalaciones es ahora global, es compartida por países de África y Europa y también de otros continentes.

Owen Mundy y Joel Dietrick, *Anemophilous Formula for Computer Art*, proyección en pared de animación en tiempo real. Exposición «Transitio\_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de los artistas.

Los viajes aéreos y los aeropuertos, que han sido una referencia clave en la teoría de los no-lugares tanto de Augé como de Ibelings, encuentran un comentario directo en *Anemophilous Formula for Computer Art*. Esta obra, basada en el tiempo, consiste en una fotografía del área de *check-in* del Aeropuerto de Tallahassee que contiene una reproducción del tamaño de una pared del parque nacional Mclay Gardens. Frente a dicha imagen se encuentran, al costado izquierdo, una planta en una maceta; al derecho, un ventilador portátil junto a tres bandas separadoras de filas; y al fondo, un carrito de equipaje. La fotografía de la sala misma se proyecta en la pared acompañada de una serie de números, que se ubican sobre el marco inferior de la pantalla, y se complementan con una simulación algorítmica de polen de árboles que cae de manera surrealista mientras una pista de sonido de aves suena sin cesar. En esencia, la sala de *check-in* del aeropuerto se convierte en una escenificación donde la reproducción de un entorno natural es tratada como mera decoración.

En *Anemophilous Formula for Computer Art* el aeropuerto como un no-lugar se desarticula. La imagen no solo señala cómo los parques son cuidadosas composiciones de naturaleza que se adaptan a los ideales humanos, sino que también hace evidente que esta estética se ha incorporado al aeropuerto, un espacio de tránsito, con el fin de hacer que las personas se sientan cómodas al llegar o partir. Si uno intenta creer que lo que está viendo es naturaleza real, o incluso una meta-grabación de la naturaleza, bastará con fijarse en que el polen está cayendo de manera demasiado perfecta gracias a un algoritmo diseñado para hacerlo aparecer naturalmente, mágicamente. Este orden, esta estética inmaculada tiene, al igual que en las otras cuatro selecciones, una relación directa con el control inherente a la sobremodernidad:

Este espacio sin límites no es una tierra salvaje peligrosa o una nada aterradora, sino, más bien, un vacío controlado, porque si hay algo que caracterice a esta



era es el control total. El espacio indefinido no es un vacío, sino un contenedor seguro, un caparazón flexible. (Ibelings 2002, 62)

*Anemophilous Formula for Computer Art* expone el tipo de actividad propia de los migrantes más privilegiados, aquellos que no laborarán en maquiladoras ni en ningún otro trabajo de «cuello azul» (blue-collar worker). Por lo tanto, la proyección en la pared alude a la creciente estética supermoderna de la glocalización y, en consecuencia, es una crítica a una actividad específica que se ha arraigado en América Latina al igual que en otras regiones. Los espectadores se pueden proyectar en la imagen computarizada y se sienten cómodos en la sala del aeropuerto virtual; no es importante que puedan encontrarse en Japón o México, porque el lenguaje de los no-lugares trasciende el espacio en este sentido. Así pues, la conceptualización de una migración constante es una cuestión de clase y no de identidad.

Este estado de flujo es viable debido a un sistema de subestructuras desarrollado por el Capital. Al respecto, Dussel sostiene que el sistema capitalista actual está formado por campos especializados que pueden funcionar de manera independiente. Afirma que algunos de estos campos son espacios de reflexión crítica sobre el sistema (1998, 17), como es el caso de la crítica que se realiza en los medios de comunicación y en la academia. Una forma de verlos es como células de resistencia que pueden desarrollarse y funcionar eficazmente hasta cierto punto (por lo menos para expresar sus desacuerdos) sin alterar el flujo del sistema económico de modo significativo. En este sentido, la especialización es modular y puede ser comparada con la estética del software que ha tenido un efecto sobre todas las facetas de la producción capitalista. Cada módulo puede funcionar de manera independiente, y es por esto que pueden darse posiciones activas en conflicto en un sistema de este tipo. El tema de Autonomías del Desacuerdo de «Transitio\_MX» comparte este argumento. La red global de intercambio de información es una de estas estructuras modulares. En este punto, el soporte ideológico de la globalización está directamente ligado a la estructura informática que permite a los artistas la práctica mediante la crítica del sistema mismo que hace posible su validación; no solo localmente sino también, y lo que es más importante, a nivel global. Todas las obras usan la estética de la información en el espacio físico. Por lo tanto, mientras los espectadores tomamos conciencia del intercambio social y económico global a través de las cinco obras, también nos damos cuenta de que son nuestros cuerpos los que deben manejar el contenido mediado, sea de manera remota o inmediata.

### **Apropiación y diferencias geopolíticas en las Autonomías del Desacuerdo de «Transitio\_MX»**

Como resulta evidente en las obras seleccionadas, el tema del festival, las Autonomías del Desacuerdo, está íntimamente ligado a la complejidad de lo supermoderno. Poner de relieve las diferencias geopolíticas que informan el uso de la apropiación y de la tecnología en las prácticas artísticas —un elemento clave de los objetivos del festival— es posible gracias a que nombrar, citar, volver a referenciar e incluso

mezclar pasan a ser las formas preestablecidas e incluso esperadas de producción cultural, y no solo en las artes, sino en la cultura en general. Se espera entonces que los artistas produzcan obras sensibles al flujo del significado entre el material y el mundo ideológico, lo cual depende en gran medida de las nuevas tecnologías. La tecnología en red es el ejemplo más evidente de esta realidad y, como se ha señalado, ha evolucionado bajo la influencia directa de la estética de los no-lugares: uno puede estar en cualquier parte del mundo y enviar un correo electrónico. El destinatario no sabrá (a menos que consulte los registros del servidor, lo que implicaría un gran esfuerzo) desde dónde se envió el mensaje; esto significa que los «de/para» se convierten en puntos que pueden cambiar de acuerdo con la ubicación del remitente y el receptor. Este es un desarrollo directo de la glocalidad, por cuanto los espacios concretos devienen lugares de paso desde donde es posible la comunicación mientras los viajeros se desplazan de un punto a otro. Y ello es particularmente cierto para los artistas que participan en «Transitio\_MX»: su práctica artística consiste en producir una obra mientras se desplazan de un país a otro.

Incluso cuando estos u otros artistas no están viajando, la conectividad constante les permite comunicarse y compartir la mayor parte del tiempo su trabajo, de maneras que no eran posibles antes de la primera década del siglo XXI. Además, aunque Internet se usa como un vehículo efectivo de difusión, también se puede utilizar como un medio estético en sí mismo. Con estas opciones los artistas que viven en diferentes partes del mundo y se consideran latinoamericanos, por una u otra razón, pueden participar en una «América Latina» que se parece más a un no-lugar (un lugar en constante transición y redefinición); una idea que puede ser recreada en diferentes lugares de acuerdo con la tendencia de la localidad. Por lo tanto, considerar la observación de Varnelis sobre una «construcción de lugares» entre el espacio real y la red que viene tomando forma sirve para entender cómo la práctica artística está hoy en día fuertemente influenciada por la relación entre consumo y producción virtual y real. El arte, entonces, incluso cuando se produce con una estética local, puede terminar en un contexto glocal tan pronto como es reconocido fuera de su contexto inmediato. Esta realidad es lo que inspira el concepto de Autonomías del Desacuerdo; discursos en desacuerdo se presentan de manera paralela en el mismo espacio y, lo que es más importante, toman prestado unos de otros. El ejemplo más evidente es la forma como las actividades privadas que buscan producir ganancias pueden prosperar al lado de elementos que hace treinta años habrían sido considerados como parte de un plan socialista, incluso apropiarse de ellos; tal es el caso del desarrollo colectivo del código abierto para espacios sociales como Facebook o Flickr (Kelly 2009). Richard Barbrook señala cómo el concepto de «libre», en el marco de la colaboración en redes, tomó el control de Internet y ayudó a desarrollar el sistema global actual:

[...] es de sentido común describir la economía de la red como una economía mixta. La información se comparte y se vende. Los derechos de autor se protegen y se violan. Los capitalistas se benefician de un avance y pierden con otro. De forma gratuita, los usuarios obtienen lo que solían pagar y pagan por lo que solían

obtener de forma gratuita. En el año 2005, la economía de productos «punto com» y la economía de regalos de alta tecnología estuvieron, al mismo tiempo, en oposición y en simbiosis mutua. (Barbrook [1998] 2005)

En una red donde los desacuerdos pueden funcionar de manera paralela, el concepto de lugar se vuelve modular. Al igual que en la arquitectura supermoderna, los modelos públicos y privados pueden funcionar de manera autónoma junto con elementos potencialmente conflictivos; en un espacio de este tipo, citar, nombrar y recontextualizar en términos de no-lugares se convierte en la forma predeterminada de producción cultural. Por consiguiente, al momento de escribir este artículo, América Latina puede ser *citada* en cualquier parte del mundo de una manera similar en la que Las Vegas cita diferentes partes del mundo. Lo que es evidente de este síntoma es que dicho hecho no es exclusivo de la cultura latinoamericana; al contrario, es una tendencia compartida por otras culturas influenciadas por la globalización. De esta manera, América Latina a modo de diáspora entra en una nueva etapa cultural en la que se mezcla con otras culturas hasta el punto en el que resulta difícil evaluarla en términos de hibridez o pureza. Las diferencias geopolíticas ya no pueden ser definidas entonces en términos binarios o intersticiales.

La etapa actual de intercambio cultural global exige pues un nuevo enfoque de los conceptos que definen las identidades individuales y colectivas representadas en el término «América Latina» (que en sí mismo está compuesto por diversas culturas). ¿Es posible participar o contribuir en una exposición que llama la atención sobre una región específica del mundo, incluso cuando no se es «latinoamericano» en ningún sentido de la palabra? «Transitio\_MX» se enfoca en las diferencias geopolíticas. Por lo tanto, resuelve esta pregunta centrándose en la preocupación de tener una voz de una región específica que, a su vez, es compartida por otras partes del mundo que también están evaluando su propia historia cultural; de ahí que las obras de arte que seleccioné para el tema de la bienal Autonomías del Desacuerdo sean a mi parecer representativas de cómo la producción artística depende cada vez más del concepto de no-lugar como un medio para desarticular las complejas motivaciones que desplazan los conceptos de nacionalidad e identidad a la vez que exige que sean reconsiderados. Este cambio conduce al auge de culturas de todo el mundo que son ahora más similares que nunca. En este sentido, la preocupación por las diferencias geopolíticas se erosiona y, por lo tanto, la hegemonía sigue siendo un problema relevante en el análisis crítico de la globalización.

Con base en el flujo de producción y consumo tanto en línea como fuera de ella, y con el fin de demostrar la complejidad de la identificación nacional y geográfica, podría parecer que era factible para mí seleccionar obras estrictamente informativas, es decir, obras que privilegiaran las redes y no los objetos físicos reales, y así reevaluar el significado de términos como «latinoamericano». Sin embargo, debido a que la producción artística ha asimilado la práctica de nombrar y citar (propia de la modernidad) como un elemento creativo más, este enfoque hubiera dejado fuera la



complejidad de la producción de arte de nuevos medios. Por lo tanto, mi selección está conformada por artistas que son conscientes de cómo la creciente tecnología en red tiene un efecto sobre su realidad tanto en las capas conceptuales como en las formales. He elegido artistas que incorporaran la complejidad de la glocalidad en el discurso de Autonomías del desacuerdo como complemento a la existencia de los no-lugares. Los artistas son conscientes del poder de la cita y, por lo tanto, sus proyectos son puntos de partida para que los espectadores reflexionen sobre cómo la experiencia local está delimitada y definida por referencias que cruzan fronteras geográficas; los proyectos de arte son obras de arte «glocales», es decir, requieren la comprensión concreta de preocupaciones locales o de lugares específicos, al tiempo que vienen definidas por la estética global.

### **Conclusión: la ubicuidad de los no-lugares**

Al momento de escribir este texto, no es posible mirar los no-lugares como espacios vacíos de significado; por el contrario, son estos *los* lugares que se deben estudiar con el fin de entender qué sería significativo en espacios que puedan cobrar autonomía y convertirse en referencias icónicas en todo el mundo. Como Ibelings señala en su propia conclusión, cuando considera Las Vegas como un sitio donde se construyó algo a pesar de ser insólito para el desarrollo urbano:

Que este lugar consista en una plaza comercial completamente acondicionada y una dispersión urbana de rápido crecimiento, compuesta en su mayor parte por comunidades cerradas, tal vez no sea la más prometedora de las señales.

Lo que demuestra es que el turismo no necesariamente siempre resulta en una erosión del sentido de lugar, sino que una forma de vida urbana se puede desarrollar de la nada, a pesar de ser diferente de las que conocemos. (Ibelings 2002, 156)

De esta manera las diferencias geopolíticas se vuelven apropiadas para un idioma internacional. La tecnología que hace posible la globalización permite que las prácticas artísticas desarrollen posiciones críticas que pueden no encontrar una oposición real desde ciertos puntos de vista. Estos son los aspectos positivos y negativos de la modularidad. Durante la primera década del siglo XXI, un escéptico podría haber dicho, más que nunca antes, «todo vale», y es cierto. En su momento todos tienen derecho a emitir su propia opinión. Todos tienen un *blog*, todos tienen una cuenta de Flickr, todos *twitean*: todos producen para después consumir.

Las cinco obras seleccionadas para evaluar la manera en que la sobremodernidad puede encontrar una nueva forma en la cultura en red, como sugiere Varnelis, exponen cómo las posibilidades constructivas del desacuerdo, visto como una herramienta crítica importante, pueden estar en peligro: si todos pueden opinar, todos pueden crear ruido. Por una parte, los proyectos muestran las contradicciones que intervienen en el desarrollo imparable de la cultura global y, por otra, hacen evidente que incluso si a una persona realmente le molesta esta realidad, la propia opinión no hará temblar toda la estructura porque la globalización es capaz de funcionar de forma

modular; para que ello sucediera sería necesaria la organización de las masas. La pregunta que las obras no comparten y que el estado actual de la globalización no puede responder es: ¿puede esta optimización modular permanente propia del software, la cultura material y la economía ser eludida?, ¿puede serlo aun a expensas de perder el privilegio del desacuerdo autónomo que es posible gracias al sistema actual? Y ¿debería ocurrir? ¿Los artistas y otros productores de crítica que agitan la bandera del progreso y la resistencia contra conceptos como la hegemonía están realmente dispuestos a eludir el sistema? ¿O están satisfechos funcionando dentro de su propio subsistema especializado que se adapta cómodamente al desarrollo global como un módulo? Hasta cierto punto, el asunto no se resuelve en las cinco obras seleccionadas; y lo mismo puede decirse de la eficacia real del desacuerdo en un sistema que parece aceptar cualquier tipo de crítica en nombre de su propia producción.

### Referencias bibliográficas

- Augé, Marc. 1992. *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil.
- Augé, Marc. 1998. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Augé, Marc. 1995. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. John Howe (Trands.). London, New York: Verso.
- Barbrook, Richard. [1998] 2005. «The High Tech Economy». In *First Monday*. Available at: <<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/631/552>>, accessed May 15, 2011.
- Dussel, Enrique. 1998. «Beyond Eurocentrism». In *The Cultures of Globalization*. Fredric Jameson (ed.). Durham & London: Duke University Press.
- Ibelings, Hans. 2002. *Supermodernism: Architecture in the Age of Globalization*. Rotterdam: Nai Publishers.
- Kelly, Kevin. 2009. «The New Socialism: Global Collectivist Society is Coming Online». In *Wired*. Available at: <[http://www.wired.com/culture/culturereviews/magazine/17-06/nep\\_newsocialism](http://www.wired.com/culture/culturereviews/magazine/17-06/nep_newsocialism)>, accessed May 15, 2011.
- Varnelis, Kazys. [2006] 2007. «Goodbye Supermodernism». In *Architecture Magazine*, November. Revised edition available at *Varnelis.net*: <[http://varnelis.net/blog/goodbye\\_supermodernism](http://varnelis.net/blog/goodbye_supermodernism)> accessed May 15, 2011.



# *MEDIA ART, REDES Y PARTICIPACIÓN*

Felipe César Londoño L.

¿Cómo se piensa la cultura digital y la creación desde Colombia? O mejor, ¿qué pensamos como latinoamericanos sobre el arte y las tecnologías en un momento caracterizado por dinámicas colonizadoras de discursos dominantes? Si bien es posible analizar el surgimiento y avance de los medios y las comunicaciones incluso antes de 1940, es apenas en las décadas de los setenta y ochenta cuando los artistas latinoamericanos comienzan a tener un acercamiento a los medios electrónicos, y solo a partir de los noventa que se define una política institucional más o menos estable para promover la cultura digital en ámbitos artísticos y de creación. Todo lo anterior fue enmarcado en un proceso de transferencia cultural propio de la región, no solo por la utilización de los medios disponibles (los dispositivos tecnológicos), sino también por la forma como se construían los contenidos y se articulaban los lenguajes de las obras.

El inicio del siglo XXI —y con él, la multiplicación de redes y la democratización de las tecnologías— abre a los artistas la posibilidad de desplazarse a lugares inéditos, en los que, sin perder los referentes locales, establecen prácticas artísticas contemporáneas que comienzan a identificar un arte característico de Latinoamérica.

Desde la perspectiva del arte y las ciencias sociales, se abren gran cantidad de interrogantes en torno a la relaciones entre creación, nuevos medios y desarrollo. Teóricos como Castells, Mariátegui, Cubitt y Nadarajan han profundizado en las interrelaciones entre el primer y el tercer mundo, así como en las nuevas prácticas culturales y sociales que surgen de la utilización de las tecnologías, que evidencian una producción cualitativa y cuantitativamente diferente, por cuanto las redes y las formaciones sociales se particularizan desde diversas zonas emergentes del mundo. Es cierto que en contextos periféricos los medios digitales pueden ser utilizados de manera no homogénea, pero también lo es que ello mismo obliga a apropiarse de las tecnologías a través de formas alternativas que escapen a los formatos convencionales.

Lo anterior implica que, en nuestro contexto, es más probable encontrar en estas tecnologías medios de producción que puedan ser utilizados para diversos fines y que abarquen ámbitos artísticos, ciudadanos, comunitarios y políticos. Pero para que exista esta apropiación, es necesario que se den niveles adecuados de competencias, y ello solo se logra si hay una alfabetización digital dirigida por medio de redes sociales que acerquen el conocimiento a la comunidad.

Es claro que en los últimos años hemos sido testigos de la evolución de un sistema de creación que se transforma a ritmos vertiginosos. Si las tradiciones heredadas del primer mundo presentaban una visión neutral y autónoma de las tecnologías, en la producción reciente latinoamericana se observa una práctica artística más cercana a un pensamiento digital independiente y social, que se aleja de los lineamientos establecidos para reivindicar una producción propia y comprometida con los ámbitos políticos regionales, más allá de los sistemas globalizados.

De los lugares comunes y las ingenuas reivindicaciones sobre la importancia de la identidad, hemos pasado a visibilizar la riqueza de nuestras culturas y las formas alternativas de construcción de un conocimiento que trasciende los lenguajes absolutos. En esta línea, las periferias se enlazan con redes, tradiciones, lenguajes, paisajes, patrimonios, ciudades y comunidades locales que se adaptan a tecnologías blandas, que utilizan medios alternativos y que deconstruyen los objetos cotidianos para encontrar en ellos dispositivos inesperados. Este fenómeno, que podría denominarse como prácticas posdigitales (en un sentido similar a lo definido por John Maeda como una aproximación humanista a la tecnología), permite observar la máquina desde una perspectiva crítica y entender las tecnologías como un proceso cultural de interacción social.

Las contribuciones en la sección nacional de esta edición de *ERRATA#* proponen trazar, de forma amplia, los contornos de un campo ambiguo que ha sufrido permanentes mutaciones desde finales del siglo pasado, cuando las tecnologías comenzaron a modificar las prácticas artísticas y las interrelaciones de los artistas y los espectadores con las obras. En el artículo «Producción artística y nuevas tecnologías», se hace una revisión crítica de la relación entre arte y tecnología, y de la forma como ellas han estado presentes a lo largo del siglo XX, evidenciando un dualismo existente entre los medios analógicos y los medios digitales. Si en los inicios del siglo XX el artista se centra en la fenomenización del espacio y en la ciencia de la visión, y después la tecnología se inserta en el centro de sus intereses gracias al avance rápido de las innovaciones, a principios del siglo XXI lo fundamental es la interacción social y las redes como una manera de entender las particularidades de los contextos, por encima de lineamientos expuestos por políticas dominantes. El análisis de la imagen más allá de lo visible, de las imágenes algorítmicas y generativas, del *software art*, de las categorías colaborativas del arte, de las nuevas ecologías y de los *cyborgs* y el bioarte, presenta la evolución de un pensamiento artístico que va desde la materialización física de un arte creado a través de los medios, hasta su desaparición en productos virtualizados —que habitan en las redes— o en acciones e interacciones sociales que se convierten en productos de creación.

Parte de esta historia se cuenta a través de las experiencias vividas en el Festival Internacional de la Imagen, un evento que realiza desde 1997 el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, en Manizales, y en el que han participado artistas como Stelarc, Eduardo Kac, Antonio Muntadas, Roy Ascott, Peter Weibel, The Knowbotic Research, Marcos Novak, Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, entre muchos otros, quienes han aportado a la investigación y el conocimiento del impacto del *media art* en la sociedad.

Por su parte, en «El arte y la técnica en la producción del campo expandido de la política», Carlos Jiménez analiza la creación en el contexto de una cultura digital caracterizada por la redundancia y la heterogeneidad informativa, que transforman al espectador y al artista en productores. Internet y los blogs, afirma, son *mass media*



que ofrecen oportunidades inéditas para acceder a espacios de comunicación antes imposibles de imaginar.

Tomando como base a Walter Benjamin, Jiménez explora la proliferación de programas interactivos que tienen el propósito de «fidelizar» a la audiencia ofreciendo al público la posibilidad de expresar sus necesidades y deseos. Así mismo, analiza los activismos generados por los «inconformes», es decir, aquellos que en los medios observan poderes mediáticos hegemónicos que poco tienen que ver con la comunidad, para luego sintetizar que en estos medios alternativos (webs, blogs, wikis, foros) surgen «competencias literarias» no especializadas.

Para Jiménez, el modelo económico imperante —que superó la era de la mecánica y las grandes fábricas— es el «posindustrial» o «globalizado», centrado en la cibernética y las redes informáticas, y en el cual la producción no tiene, por primera vez en la historia, un sentido estricto de *lugar*. Y es allí donde el artista supera la lógica abstracta del capital para hacer algo que trasciende las leyes de la utilidad y del beneficio; una propuesta crítica que se relaciona directamente con los ámbitos sociales; una acción revolucionaria que «consiste en la politización de aquello que la esfera política dominante da o daba por despolitizado». En este sentido, Wikileaks, dice Jiménez, es un ejemplo de lo que se perfila como una nueva «ciudadanía mundial».

Finalmente, en «No-Tech. “La red no es el territorio”», Alejandro Duque cuestiona las políticas estandarizadas dirigidas a los países en desarrollo y la carencia de un discurso referido a las formaciones sociales locales, más allá del control corporativo. Hace diez años, afirma Duque, Internet brindaba una esperanza de cambio social, cultural y político, y muchas organizaciones culturales observaron las tecnologías como una oportunidad para establecer estrategias de participación en las decisiones públicas, por medio de una diversidad de prácticas distribuidas. Sin embargo, lo cierto es que hoy la red se centraliza en grandes monopolios, fundamentados en prácticas en las que domina el modelo económico del *outsourcing* y la capitalización de las bases de datos, con el objeto de agrupar políticamente y crear una masa crítica de tendencias de mercado.

Todo ello, según Duque, constituye una amenaza a nuestras libertades individuales, por lo que aboga a favor de acciones concretas que evidencien la «ruptura con esa tiranía ejercida por el pensamiento industrial, comercial o progresista». Propone para ello un proceso de construcción de redes de intercambio y aprendizaje, en el que lo importante sea esto y no la obra terminada, evidenciado el hecho de no producir como argumento.

Por esto, ir más allá de la institucionalización de las TIC implica concebir nuevas formas de uso mediante el reciclaje y la adaptación de la tecnología en una variedad de servicios nunca antes imaginados. Acciones como los LiveCD, que posibilitan la

independencia de los sistemas operativos y el intercambio anónimo de contenidos, son propuestas alternativas libres que superan el determinismo tecnológico.

Duque cuestiona los laboratorios de medios, o *media labs*, institucionalizados que suplen la escasez de tecnología necesaria o la carencia de espacios para el desarrollo de proyectos artísticos de gran escala. El modelo de los *media labs* debe dar paso a laboratorios sociales abiertos, a la valoración de la «ciencia de garaje», a las reescrituras del código, al «no-tech» que opera desde la «invisibilidad».

En síntesis, podemos decir que esta sección de *ERRATA#* se concentra en dos enfoques: uno de ellos explora la interrelación del arte con la ciencia y la tecnología; el otro realiza un análisis crítico de la cultura digital, de sus sistemas de producción y distribución que involucran necesariamente aspectos políticos. Con ello se afirma que la creación comprende obligatoriamente la generación de conocimiento y la interacción social. La creación digital es más que nuevos artefactos creados por los artistas. Las nuevas formas de organización, los activismos sociales, el *no-tech* y la construcción de comunidad también son formas de demostrar cómo, desde Latinoamérica, se proponen nuevas visiones sobre la transformación de nuestra sociedad a partir de la cultura digital.



# PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Felipe César Londoño L.

▼ Graffiti Research Lab, *Laser Tag*, Foto: urban\_data. Tomada de Flickr bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-SA 2.0).



Cada vez es más evidente que las tecnologías permean todas las áreas de la vida cotidiana y que ellas generan una hibridación permanente de textos y de formas, que propician un diálogo y un debate constante sobre la esencia misma de la creación y la percepción. En el contexto del lenguaje audiovisual y lo digital, como lo afirma Eduardo Russo, contamina lo que toca y se fusiona con este, «adoptando una forma protéica» (2007, 166). Paralelo a ello, y seguramente también como su consecuencia, surgen movimientos que, desde la tecnología, cuestionan y transgreden los principios de las máquinas para trascenderlas y generar rupturas, como en su momento lo hicieron los artistas de las vanguardias del siglo XX.

Un ejemplo de lo anterior se observa en la obra *Puentes Sonoros-Catenarias Digitales*, que se presenta cada año en el Festival Internacional de la Imagen ([www.festival-delaimagen.com](http://www.festival-delaimagen.com)), en Colombia, y que ofrece una visión crítica de la creación artística a través de los medios y las redes. En esta instalación, diferentes artistas sonoros del mundo envían por correo electrónico a los servidores del Festival impresiones acústicas de sus lugares de origen. La convocatoria invita a todos los creadores que lo deseen para que contribuyan con sonidos, sin límite de cantidad, que tengan en consideración, de una u otra forma, la idea de transporte de información y conocimiento y la de diálogo en constante construcción. Desafiando los conceptos tradicionales de espacio-tiempo, estos sonidos se mezclan por medio de un software y luego se transmiten en una octofonía que enlaza las texturas sonoras recibidas. Los ocho altavoces, instalados en la estructura de madera de la Torre de Herveo, situada en el sector del Cable, en Manizales, difunden en el espacio los sonidos que pueden ser escuchados desde la base de la Torre, así como desde cualquier otro punto de sus inmediaciones. En su conjunto, las obras suenan sincrónicamente y generan una composición en constante construcción; con ello, evocan metáforas de catenarias diversas que enlazan la ciudad con otras regiones del mundo. Así mismo, cuestiona la creación individual que se envía desmaterializada a través de redes, para configurar una nueva obra con rasgos artísticos de impulsos provenientes de varias geografías.

Las visiones críticas de la relación entre arte y tecnología han estado presentes a lo largo de la historia, y evidencian el dualismo existente entre los medios analógicos y los medios digitales. Vilém Flusser afirmaba, respecto a las imágenes técnicas, que «son productos indirectos de textos científicos» y que si las imágenes tradicionales son abstracciones de primer grado, pues abstraen del mundo concreto, las técnicas son de tercer grado, porque «abstraen de textos que abstraen de imágenes tradicionales que abstraen, como hemos visto, del mundo concreto» (Flusser 2001, 17). Esto significa que las imágenes técnicas manejan una extraña y engañosa objetividad, por cuanto son complejas de descifrar. De ellas solo se observa su superficie (y no los textos que las componen) y no son simbólicas como las imágenes tradicionales, sino, como afirma Flusser, ventanas, síntomas a través de los cuales se reconoce el mundo. Así, las imágenes electrónicas poseen una especie de magia que revela una extraña fascinación que, en sí misma, absorbe las imágenes tradicionales.



La dualidad entre la imagen análoga y la imagen técnica reitera un pensamiento complejo de un universo estable, mecánico, acorde con los ritmos del ser humano, frente a otro globalizado, digitalizado, inseguro, transformable y oculto en su origen por codificaciones algorítmicas desconocidas. Para Zielinski (2006), el computador representa una «cámara oscura», un dispositivo cerrado y misterioso que provoca respeto y miedo, excepto entre quienes lo dominan, como los ingenieros, programadores y piratas informáticos. A pesar de ello, afirma, su magia fascina incluso a los artistas más vinculados con la materialidad, lo que posibilita —como en el caso de los hermanos Quay, Alain Resnais o Francis Ford Coppola— nuevas estratificaciones entre lo análogo y lo digital y un amplio abanico de variantes narrativas.

La producción artística en los inicios del siglo XXI está representada por los discursos que abogan por el afán de la digitalización y los procesos colaborativos, pero también por recuperar la materialidad en los procesos creativos y por la revisión del papel de las máquinas como sistemas organizativos que crean flujos, aproximaciones y dominios (Raunig 2008). De igual forma, la tecnología se ha posicionado como modelo central de producción cultural y ha desplazado a la cultura, como lo afirma Jasso, «en su función de centro normativo-simbólico de toda la estructura social» (2008, 25).

La velocidad con la que en las anteriores décadas se creó un planeta electrónicamente enlazado con diversos medios tecnológicos se refleja en la expansión de las prácticas artísticas, que trascienden las vanguardias pictóricas tradicionales. La mayoría de las áreas creativas de las artes se han visto afectadas, de alguna u otra manera, con la entrada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y la aparición de estos nuevos medios ha introducido una percepción diferente del mundo, que implica miradas inéditas de representar, comunicar y diseñar las tipologías existentes del arte.

El impacto social, político, cultural y económico de los medios libera importantes cuestiones filosóficas que implican aspectos esenciales de la vida del ser humano y están relacionadas con el medio ambiente, los aspectos laborales, la salud, las manipulaciones genéticas y, por supuesto, el arte. En el contexto del arte contemporáneo, surgen entonces conceptos como interactividad, inmaterialidad, redes, códigos abiertos y realidad aumentada, entre otros, que invitan a los creadores a explorar y realizar investigaciones sistemáticas en torno a las nuevas relaciones entre arte y ciencia. Explorar posibles contenidos y reinterpretar la realidad a partir de estas visiones es la función de artistas, críticos y público, cada uno desde su papel específico.

### **La imagen más allá de lo visible**

El arte creado por medio de las tecnologías configuró la especialización del artista desde finales del siglo XIX y abrió el camino para que sus obras se integraran a nuevas vanguardias, que rompieron con la representación visual. La insignificancia de las formas y la vinculación del artista a procesos de ingeniería técnica y social, según

Argan, conllevaron una gran transformación del pensamiento y la cultura que tuvo como consecuencia la eliminación del sistema, entendido como un conjunto de afirmaciones lógicamente relacionadas entre sí, como una estructura dada a priori para buscar la verdad y la realidad (Argan 1984, 155). A finales del siglo XIX, Konrad Fiedler (1841–1895) propone una vía cognitiva para analizar la imagen que trasciende el materialismo formal y se desborda hacia lo visual, lo táctil o lo auditivo. Fiedler, jurista de profesión, coleccionista, estudioso y mecenas, era, en principio, una personalidad tangencial al mundo del arte. Sin embargo, gracias a sus estudios sobre Kant y Schopenhauer, explora en los análisis de obras de arte diversos arquetipos visuales o táctiles que trascienden la representación pictórica. La forma sensible pasa a un segundo nivel y el visualismo puro se convierte en otra forma de leer la historia, más allá de las caracterizaciones tradicionales. Fiedler entrega una lección por cuanto no se encierra en una única y delimitada orientación, sino que salta por encima de los límites de la imagen para proponer una visión global de la realidad de finales del siglo XIX (Fiedler 1991).<sup>1</sup>

Como Fiedler, Alois Riegl propone ir más lejos de la historia para encontrar los principios estéticos de una composición y los conceptos fundamentales que la hacen posible. Riegl demuestra la independencia de las formas visuales respecto de la técnica y el material, y contrapone formas similares realizadas en productos técnicamente dispares para señalar la independencia técnica y material de ellas. Riegl presenta la continuidad de estas formas en el tiempo e incluso a través de las culturas. Los arquetipos formales son autónomos, afirma Riegl en los inicios del siglo XX, y adquieren una vida propia que les permite traslaciones en el espacio y en el tiempo.

La conciencia de la existencia de formas universales, independientes del contexto y sus soportes, posibilita también pensar en una producción artística que vaya más allá de las construcciones pictóricas tradicionales. El artista aborda una fenomenización del espacio-tiempo que le permite desarrollos creativos integrados a la ciencia, la tecnología y la sociedad; que lo especializan, en palabras de Argan, como un científico de las formas sensibles apoyado en la fotografía, la radio, el cine, la televisión o el computador. A finales del siglo XIX e inicios del XX, esto es posible observarlo en las obras de artistas como Manet, Cézanne, Kandinsky o Seurat quienes, según Kuspit, representaban, más que imágenes, códigos y toda una matriz de sensaciones que independizaban lo pictórico de una realidad contingente que no era exclusivamente táctil u óptica, sino que estaba co-determinada por un hibridismo que anticipaba el arte digital posmoderno (Kuspit 2006). Para Kuspit, el código abstracto se convierte en el vehículo principal de la creatividad que rompe con el presupuesto original de que toda apariencia se basa en una realidad objetiva. La matriz de sensaciones proporciona un sentido diferente a la realidad porque cada código, como en lo digital, refleja

---

1 Véase también Junod, Philippe. 2004. *Transparence et opacité: essai sur les fondements théoriques de l'art moderne: pour une nouvelle lecture de Konrad Fiedler*. Nîmes: Jacqueline Chambon.

una característica diferente y, de esta forma, la apariencia es una suma de sensaciones que no llega a ser un todo identificable. El surgimiento del concepto del código, observado desde esta perspectiva, se acerca a la noción del átomo como estructura compleja de partículas en movimiento, lo que facilita líneas de trabajo que acercan el arte y la ciencia, la creatividad y las máquinas.

Mitchell reflexiona sobre la imagen más allá de lo visual y habla de «giro pictorial» para representar la renovación de una presencia pictórica que necesita no solo del modelo textual para su interpretación, sino también de complejas decodificaciones que se relacionan con lecturas individuales, interacciones sociales, reflexiones sobre los dispositivos, entre otros. Al respecto, afirma: «Lo más importante es el descubrimiento de que, aunque el problema de la representación pictórica siempre ha estado con nosotros, ahora su presión, de una fuerza sin precedentes, resulta ineludible en todos los niveles de la cultura, desde las más refinadas especulaciones filosóficas a las más vulgares producciones de los medios de masas. Las estrategias tradicionales de contención ya no parecen servir y la necesidad de una crítica global de la cultura visual parece ineludible» (Mitchell 2009, 23).

### **Lo algorítmico, lo generativo, la fragmentación y el *software art***

El computador se concibió, desde un principio, como una máquina de la razón y el conocimiento, de la misma forma como lo entendieron Ramón Llull (con su *Ars Magna*) y Gottfried Leibniz (con su idea de la *combinatoria universalis*). En 1945 Vannevar Bush, director de la Oficina de Investigaciones de los Estados Unidos, afirmó que por primera vez en la historia de la humanidad aparecía un invento que potenciaba no la manufactura ni los procesos industriales, sino el pensamiento y la adquisición de conocimientos. De forma similar, Charles Babbage propuso incorporar un elemento de organización y memorización de instrucciones a la máquina por medio de tarjetas perforadas y, de este modo, replicar las formas universales a través de diseños algebraicos. Para controlar la información y la comunicación entre las máquinas y las personas, Norbert Wiener acuñó el concepto de la «cibernética» en 1940, y en 1946 la Universidad de Pensilvania, en Estados Unidos, creó la primera computadora digital, llamada ENIAC (Computador e Integrador Numérico Electrónico). El perfeccionamiento de los lenguajes tecnológicos para los artistas avanzó de la mano de Ted Nelson, quien en 1961 inventó la palabra «hipertexto» para designar los documentos electrónicos interconectados, y también gracias a Ivan Sutherland, que en 1962 presentó el Sketchpad como un programa gráfico de abscisas y coordenadas que permiten la manipulación de lo observado en la pantalla mediante un lápiz óptico.

Se considera que la gráfica por computador inicia con los experimentos que ingenieros y matemáticos realizaron a partir de movimientos vibratorios de la Curva de Lissajous, y con los gráficos realizados por Ben F. Laposky en 1950. En 1965, la galería Howard Wise inauguró la exposición con las primeras imágenes generadas por computador, y en 1968 el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres presentó la legendaria



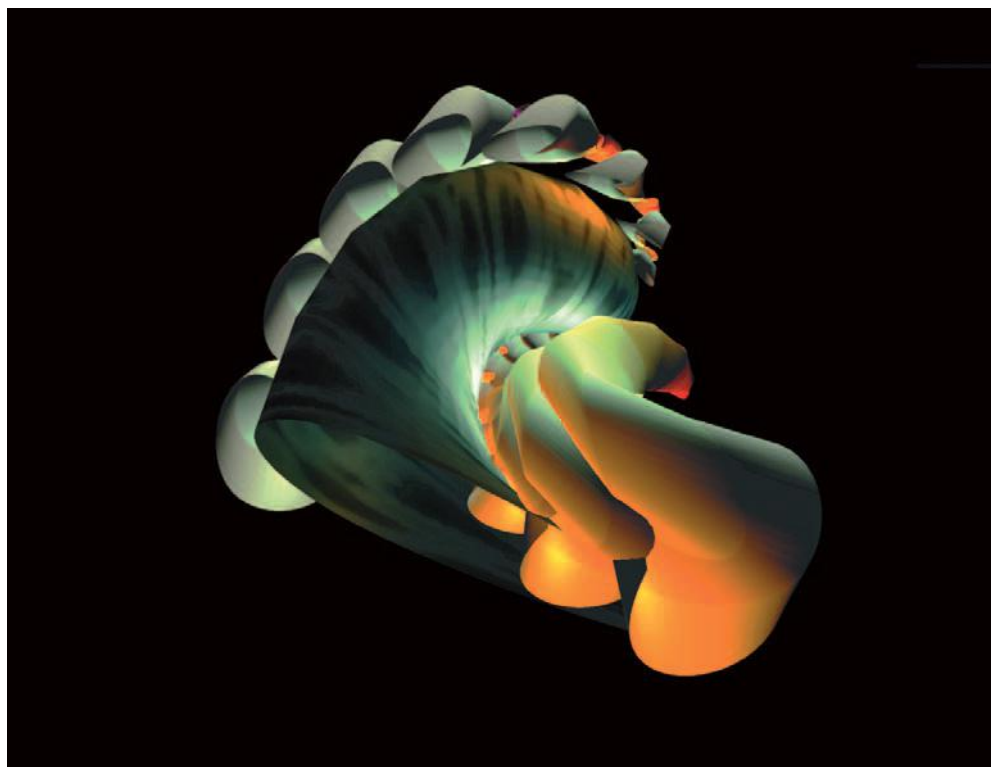
Karl Sims, *Galápagos*, instalación mediática interactiva que permite a los visitantes desarrollar formas animadas en tercera dimensión. © Karl Sims, 1997. Foto cortesía del artista.

muestra «Cybernetic Serendipity», que recopilaba no solo gráficos digitalizados, sino también música, danza, literatura, cine y arquitectura.

Las imágenes algorítmicas, conocidas también como imágenes evolutivas, procedurales o generativas, exploran las cualidades del medio digital e implican una complementariedad entre las prácticas artística y técnica. Artistas como Larry Cuba, pionero de las imágenes evolutivas de la escuela de John Whitney; Bryan Evans, ilustrador y compositor que utiliza modelos matemáticos para el sonido y la imagen; George W. Hart, que trabaja la geometría y su aplicación a la escultura, la ingeniería y el arte digital; Karl Sims, pionero del cálculo de imágenes basado en modelos genéticos; y Christa Sommerer junto con Laurent Mignonneau, creadores de instalaciones interactivas con generación de formas; todos ellos desarrollan una compleja obra compuesta por imágenes «calculadas» que interrelacionan los lenguajes del código desde perspectivas sintácticas y semánticas.

Una de las obras pioneras en el trabajo con algoritmos genéticos y evolución interactiva fue desarrollada por Karl Sims, un biólogo, programador y artista de Cambridge, Massachusetts. Sims usó el método de programación genética combinado con la selección basada en criterios estéticos del usuario para desarrollar sus imágenes abstractas, que retoman las teorías de la evolución y crean procesos interactivos que actúan independientemente para producir formas «vivas», que sintetizan la belleza y complejidad de los organismos naturales (Sims 1991). Sims y otros artistas

Karl Sims, *Galápagos*, instalación mediática interactiva que permite a los visitantes desarrollar formas animadas en tercera dimensión. © Karl Sims, 1997. Foto cortesía del artista.



contemporáneos (como William Latham y su trabajo con formas sintéticas esculturales) investigan la ciencia de la complejidad, los códigos genéticos y los sistemas naturales y artificiales para crear estructuras con vida artificial propia.

En otra línea, la arquitectura algorítmica propuesta por Marcos Novak se desarrolla a partir de la noción de «transvergencia», que intenta descubrir una poética cultural y tecnocientífica de la sociedad que ha cruzado a una nueva fase de evolución de la diversidad; una cultura que está buscando esta diversidad y que, para ello, no sigue líneas de desarrollo naturales o previstas, sino que escoge deliberada y exactamente esos caminos —que ni convergen ni divergen, sino que transvergen, que emplean tecnología para construir continuidades artificiales donde no existían previamente—. Sin perder interés en lo virtual, lo supradimensional, lo líquido, lo invisible, y en otros temas que han formado la estructura de sus proyectos, Novak está cada vez más interesado en la nanotecnología, la ciencia de los materiales, la biotecnología, las neurociencias, y habla entonces de *transarquitectura*, con lo que prevee un futuro donde la arquitectura pueda llegar a ser cultivable y evolucionable por sí misma, donde los espacios tengan muchos accesos remotos y las interrelaciones se den no a partir de las geometrías euclidianas, sino de las cartografías sensibles.

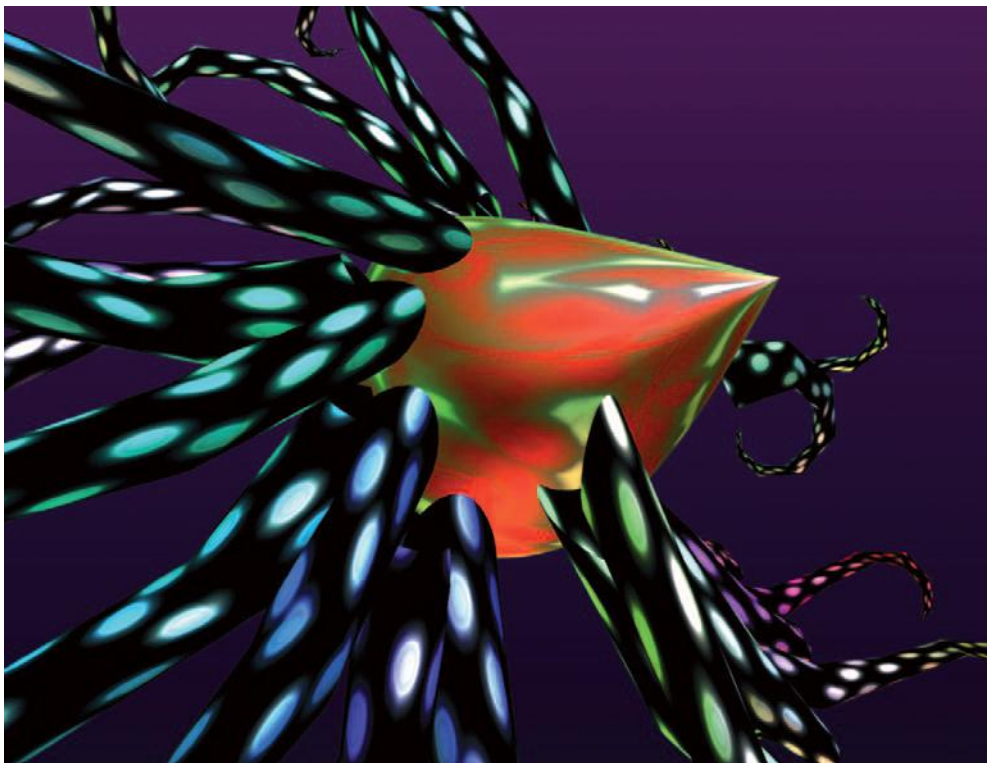
De manera más reciente, el movimiento *software art* utiliza las herramientas computarizadas para crear directamente desde el código de los lenguajes de programación. Denominación usada por primera vez en el festival Transmediale de Berlín en el 2001, el

*software art*, como lo describe Alsina, se basa en la consideración de que el software no es solo un instrumento funcional, «sino que también se puede considerar una creación artística en sí misma: el material estético resultante es el código generado y la forma expresiva es la programación de software» (Alsina 2004). Este movimiento, que trabaja dos líneas básicas, el trabajo con las instrucciones formales del código y el trabajo crítico en torno al artefacto del software, ha derivado en *videogames art*, que modifica los videojuegos comerciales, y en el *browser art*, que crea interfaces para acceder a Internet por fuera de los navegadores comerciales.

La profundización en los principios de la evolución digital, la interactividad y el *software art* facilita el acercamiento a las potencialidades de las nuevas herramientas de creación, pero, sobre todo, permite un mayor reconocimiento de la estética humana a partir del comportamiento de los usuarios frente a las máquinas. La producción artística, apoyada en los nuevos medios, pone en conocimiento la esencia de la existencia humana, lo que evidencia la importancia de las tecnologías como extensión de los procesos científicos y mentales.

#### **El concepto y los orígenes del *media art***

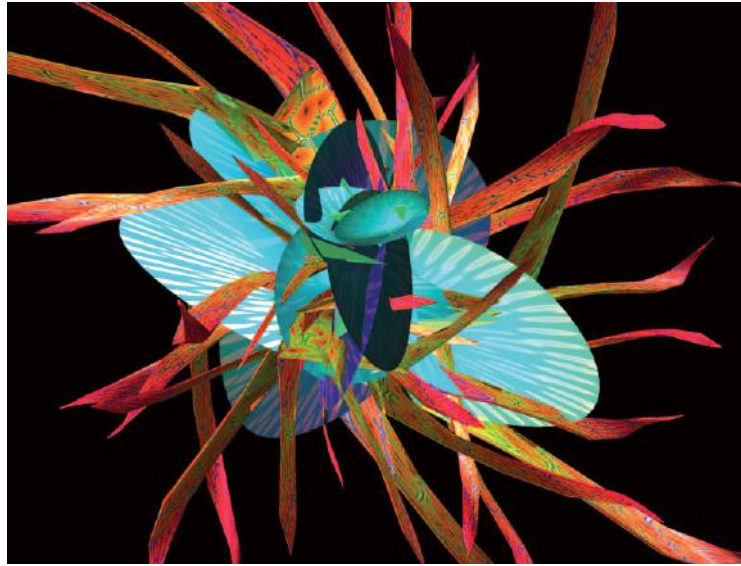
Uno de los primeros problemas que aparecen al intentar hacer una reflexión sobre producción artística y nuevas tecnologías es la propia terminología a utilizar. La denominación *media art* parece privilegiar el medio utilizado, pero deja de lado la categoría artística. Si bien las innovaciones en ciencia y tecnología han sido



Karl Sims, *Galápagos*, instalación mediática interactiva que permite a los visitantes desarrollar formas animadas en tercera dimensión. © Karl Sims, 1997. Foto cortesía del artista.



Karl Sims, *Galápagos*, instalación mediática interactiva que permite a los visitantes desarrollar formas animadas en tercera dimensión. © Karl Sims, 1997. Foto cortesía del artista.



importantes en la historia del arte, los medios no necesariamente constituyen el mensaje, como lo afirmó en los sesenta Marshall McLuhan (McLuhan 1964). Desde esta perspectiva, Zielinski propone hablar de arte a través de los medios o arte con los medios (más que de *media art*), para conservar la preeminencia del concepto de arte por encima de otros aspectos formales.

Los procesos de transformación del arte a partir de los nuevos medios se observan en la ruptura de la linealidad de los mecanismos de comunicación, que conlleva la progresiva complejización de los medios de producción. La linealidad artista–obra–receptor es ahora más compleja, como en su momento lo constató Walter Benjamin en su clásico ensayo «El Arte en la era de su reproductibilidad técnica» (Benjamin 1973), uno de los primeros textos teóricos y críticos publicados alrededor del tema arte y tecnologías. Benjamin confirmó la pérdida del aura del original a consecuencia de la proliferación de reproducciones de imágenes y analizó cómo este hecho alteraba el sentido de la percepción. De igual forma, en la obra de arte de la era digital no existe una distinción entre original y reproducción, bien sea en el cine, el video, los performances, la fotografía, la música electrónica o en las instalaciones interactivas.

En 1967, Frank Malina inició la publicación *Leonardo*, una revista que presenta textos teóricos y críticos sobre arte, ciencia y tecnología, y que se convirtió, junto a otras iniciativas similares como las llevadas a cabo por la Fundación Daniel Langlois, de Montreal, Canadá, o el ZKM, de Karlsruhe, Alemania, en impulsora de investigaciones y procesos de difusión de proyectos de creación transdisciplinaria, configurando así un nuevo imaginario artístico–tecnológico en la sociedad.

El arte, a través de los medios, facilita la manipulación, repetición y serialización de imágenes de manera casi infinita, permitiendo una disponibilidad de elementos que

favorecen la transformación inmediata de la forma, colores y significados. Los medios digitales convierten la obra de arte en algo maleable y con características dinámicas. Como lo afirma Carrillo, «esta condición de “lo digital”, vendría a significar lo que Calabresse denominó una re-lectura del momento Barroco en tanto acumulación, densidad, inestabilidad, mutabilidad y desarticulación de la administración, suprimiendo los centros únicos, multiplicando los detalles y haciendo cuestionar la instancia matriz de la identidad» (2008, 108).

Por otra parte, Ryszard Kluszczyński reinterpreta los fenómenos artísticos de vanguardia para determinar los orígenes del concepto contemporáneo de *media art*. Para ello, analiza las características del movimiento Cine Estructural, que cuestiona la durabilidad y la consistencia material de los filmes. Así mismo, Kluszczyński (2007) profundiza en las estrategias de trabajo colectivo por parte de artistas en los movimientos de vanguardia, que se reinterpreta hoy en los movimientos de *open source* y el arte interactivo. Con respecto al cine estructural, afirma que esta tendencia es co-determinada por tres movimientos:

- El expresionismo, que hizo énfasis en la dimensión material de la obra de arte para revelar sus procesos de creación.
- El conceptualismo, que presenta una compleja construcción física y epistemológica a favor de la simplicidad.
- El minimalismo, que propone un enfoque analítico para aprovechar al máximo las posibilidades creativas implícitas del medio artístico.

Para Kluszczyński, el cine estructural rompe con dos de las tradiciones más importantes, que ni siquiera el cine de vanguardia había podido socavar: el rol de la permanencia y la durabilidad formal, y el rol del carácter subjetivo de la obra. Esto mismo es lo que posibilita la apertura hacia los nuevos retos que se imponen con la creación multimedia y la cibercultura. Las películas realizadas hasta el momento por el cinema experimental o de vanguardia, que se inicia con el futurismo y otros movimientos artísticos y literarios, tenían una estructura formal y una durabilidad creadas por un autor, que le imprimían un carácter único según la subjetividad del realizador. Cuando surge el cine estructural, término introducido por P. Adams Sitney en 1969, «resalta su configuración formal y cualquier contenido narrativo que tenga es mínimo y subsidiario a su estructura» (Sitney 1970), lo que genera que la durabilidad de la obra y su estructura determinen el contenido por encima de una mínima narración. Las características de este movimiento se relacionan con la posición generalmente fija de la cámara, montaje repetitivo, destellos, refilmación de la pantalla, el celuloide como material, la proyección como acontecimiento y la duración como dimensión concreta, entre otros.

Lo estructural en el cine trata de considerar un punto de aproximación entre el cinematógrafo y el computador, puesto que tiene en cuenta las tradiciones de la música visual y el arte no objetivo y acude a los principios del montaje métrico, llamado también aritmético, propuesto por cineastas soviéticos (como Eisenstein) que toman

el fotograma como unidad de cálculo. Dicho método traslada al cine los conceptos musicales de ritmo, tempo, armonía e intervalos, después retomados por el cineasta vienés Peter Kubelka (el Webern del cine, en palabras de Stan Brakhage) y por otros experimentalistas de la imagen cinética (Bonet 1994).

El cine estructural establece un vínculo con las prácticas actuales de la creación en soportes digitales. Como lo afirma Malcom Le Grice (1977), la no linealidad de un cine narrativo anticiparía las propiedades inherentes a las tecnologías basadas en principios de acceso directo o aleatorio. A su vez, Le Grice rechaza la pasividad del observador de la obra y propone un cinema expandido que integra las nuevas tecnologías con las prácticas audiovisuales y multimedia. En la misma línea, Youngblood anticipa que el computador creará nuevas realidades y terminará por ser el medio estético sublime: un instrumento parasicológico para la proyección directa de pensamientos y emociones (Youngblood 1970).

Precisamente estas nuevas realidades —que se dieron por la deconstrucción (trabajo directo sobre el celuloide y nuevas estrategias de proyección), problematización, transgresión y negación de las normas— abrieron el camino para una producción





Antoni Muntadas, *The File Room*. Artefact Festival Stuk Kunstencentrum Leuven, 2010. Foto: Liesbeth Bernaerts, cortesía del artista.

artística interactiva donde el destinatario puede ser también autor. Muestra de ello son los performances fílmicos de *Le Gris*, que exigen la presencia del autor en la estructura de la actividad fílmica; las instalaciones de Jürgen Reble, que utiliza procesos químicos para revelar las estructuras cromáticas del filme, que a su vez sirven de fuente para el sonido de la obra; el juego de interfaces de Zbig Rybczynski, específicamente en su filme *New Book* de 1971, donde establece relaciones espacio-temporales entre cada una de las nueve pantallas; y las experimentaciones perceptuales de Stan Brakhage, que integran los eventos fenomenológicos del mundo externo, los dispositivos ópticos, mecánicos y biológicos, y el universo psíquico del espectador. Todos estos casos potencian la experiencia de cada persona y llevan implícita una correlación de participación en la que lo interactivo e hipermedial se enlaza con lo colaborativo.

### **Categorías colaborativas en el arte**

Con el rápido desarrollo de las tecnologías interactivas, los conceptos tradicionales de individualismo, subjetividad e identidad se transforman en el contexto de la producción artística. Cambian las relaciones entre el observador de una obra y su autor, y entre el observador y la obra en sí misma. De igual forma, la creatividad se combina con la invención científica y las obras requieren preferiblemente un equipo multidisciplinario de investigadores para su desarrollo. Benjamin afirmaba que el artista apoyado en la ciencia examina y profundiza en la «textura de los datos», de tal modo que puede observar y crear de una manera mucho más cercana a la realidad y, por lo tanto, al público, aproximando así el arte a la ciencia, y el espectador a la obra de arte (Benjamin 1973). Por otra parte, F. Popper sostiene que el argumento estético y la situación científica han cambiado radicalmente y que una mutación o quizás una revolución ha tenido lugar en este campo. Así mismo, dice que si Paul Klee era capaz de hacer invisibles las cosas visibles, la visualización artística y científica, sobre todo

a partir de la revolución informática en el decenio de 1980, ha contribuido decisivamente al quebrantamiento de las divisiones entre la ciencia y el arte (Popper 1994).

Todos los movimientos de vanguardia que evolucionaron hacia el concepto de *media art* se relacionaron, de algún modo, con dinámicas colaborativas entre artistas, científicos o espectadores, aspecto central en la producción artística contemporánea y en la organización de las sociedades. Kluszczyński afirma que la vanguardia artística en los inicios del siglo XX es un fenómeno fundamentado en la idea de la colaboración: los constructivistas rusos, los expresionistas alemanes, los futuristas, los dadaístas y los surrealistas basaron sus programas y prácticas en la creación colectiva y las acciones en las que participaban los artistas y los espectadores. Identifica, así mismo, tres categorías en el desarrollo del concepto de colaboración en el arte que posibilitan el trabajo creativo conjunto (Kluszczyński 2007):

- *Construcción de estrategias de acción.* La primera categoría se limita a la definición de estrategias generales para el conjunto de la actividad artística y se observa, sobre todo, en las prácticas artísticas de inicios del siglo XX: los expresionistas alemanes, los futuristas, los dadaístas y los surrealistas llevaron a cabo acciones políticas y sociales que luchaban contra lo establecido. Las obras en sí mismas no se benefician de estas estrategias, pero sí sus sistemas de producción.
- *Cooperación artística.* La segunda categoría se relaciona directamente con la manera de emprender el trabajo en equipo, y se manifiesta en la coordinación de los distintos actos artísticos, organizados jerárquicamente y supervisados por un artista. Ejemplos de ello son los filmes de vanguardia realizados a principios del siglo XX. Lev Kuleshov realizó, en un laboratorio experimental, películas como *The Extraordinary Adventures of Mr. West in the Land of Bolsheviks*, donde cristalizó sus teorías con la participación de varios realizadores, como Pudovkin. René Clair, por su parte, realizó *Entr'acte* en 1924, con la participación de Picabia, Duchamp y Man Ray. Más recientemente, diversos proyectos multimedia han propiciado desarrollos colectivos aprovechando las dinámicas de Internet, como el reconocido *The File Room* de Antoni Muntadas.
- *Colaboración artística.* La tercera categoría tiene que ver puntualmente, con los procesos llevados a cabo a través de las redes, los medios digitales y las formas interactivas. Esta colaboración puede ser de dos tipos: una que implica la colaboración entre artistas, con limitada participación de los espectadores; y otra que propone un modelo conjunto de creatividad, en el que un grupo de personas participa en la elaboración de la obra. El trabajo es así abierto e indeterminado, porque los usuarios, a partir de su interacción, determinan la versión final de la obra.

Las redes sociales, las formas colaborativas y la participación interactiva son, para Kluszczyński, las categorías principales del arte contemporáneo y las que mejor describen el arte interactivo, los espacios virtuales y la cibercultura. Esta





Robert Smithson, *Spiral Jetty*, Utah. Foto: joevare. Tomada de Fotopedia bajo licencia Creative Commons Attribution-NoDerivs 3.0 Unported (CC BY-ND 3.0).

transformación de paradigmas es visible no solo en el arte, sino también en los medios de comunicación, en el contexto social y en las redes, en donde se ponen en primer plano temas relacionados con dinámicas de comunicación, participación y colaboración. La noción de la inteligencia colectiva, descrita por Pierre Lévy, o el concepto de un *cyborg* en red, como lo presenta Stelarc, pueden ejemplificar la diversidad de teorías contemporáneas alrededor de la colaboración, la comunicación y las prácticas artísticas.

Obras colectivas o colaborativas como las de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, Antoni Muntadas, Ken Rinaldo, Eduardo Kac o Antoni Abad, que se han exhibido en el Festival Internacional de la Imagen (Manizales, Colombia), muestran al usuario como un coautor que en un contexto visual introduce datos, navega y explora universos interactivos que él mismo construye o escoge.

### **Ecología 2.0, cyborgs y bioarte**

Nuevas perspectivas que tienen que ver con sostenibilidad, participación ciudadana, evolución artificial, prótesis y transgenia se abren paso en el contexto tecnológico de la producción artística. De acuerdo con Davis, Nikolic y Dijkema, la ecología industrial que hoy evoluciona gracias a las redes informáticas se puede definir como el estudio de las interacciones entre los sistemas industriales, el medio ambiente y la sostenibilidad, con el objeto de entender la conducta emergente de los sistemas naturales a partir de una visión multidisciplinaria.

Al utilizar este punto de vista holístico, se espera no solo comprender, sino también dar forma a los vínculos entre la economía, las preocupaciones sociales y el



medio ambiente, con el fin de guiar al mundo hacia la sostenibilidad (Davis et ál. 2010). Muchos artistas interesados en estas visiones holísticas del medio ambiente proponen análisis, activismos y regeneración de los ecosistemas, algunos de ellos inspirados en el ecofeminismo y en las luchas políticas contra el poder dominante. Las primeras producciones artísticas en esta categoría se pueden observar en los estudios sobre paisaje en ciudades europeas, en las visiones de los territorios salvajes del siglo XIX y en las obras de artistas de los años sesenta como Robert Smithson, Dennis Oppenheim y Christo (Wilson 2002). Más recientemente, Newton y Helen Harrison exploran las ecologías interdependientes a través de instalaciones conceptuales, mapas, fotografías de satélite, fotomurales y performances. De igual forma, Doug Buis crea aparatos interactivos, interfaces y aplicaciones donde reflexiona sobre el consumo verde y los jardines personales portables. La instalación «Budapest Heat», de Adam Somlai-Fischer, director de Aether Architecture, juega con la idea de que la temperatura se relaciona con las diferencias culturales. Para ello, recibe información de la temperatura actual de Budapest por medio de mensajes SMS e iguala la temperatura del sitio de exposición utilizando dos calentadores eléctricos de 2000 vatios.

En el ámbito de las intervenciones en los espacios urbanos, el colectivo Graffiti Research Lab llama la atención sobre situaciones políticas o sociales específicas a través de robots que proyectan rayos láser sobre los edificios. Trabajos similares desarrolla el colectivo Knowbotic Research, Rafael Lozano-Hemmer, el Gruppo A12 y Hernando Barragán, quienes con diversos propósitos intervienen los espacios urbanos, interrelacionando arte y tecnología.



Mientras los avances tecnológicos siguen transformando las relaciones del ser humano con el entorno, las reflexiones sobre el cuerpo y sus limitaciones toman fuerza y este es observado como un objeto de conocimiento que se convierte en protésico. Prótesis motoras, destinadas a acrecentar la prestación de fuerza, destreza o movimiento; prótesis sensorio-perceptivas, como dispositivos para corregir minusvalías de la vista o el oído; prótesis intelectivas, como dispositivos que permiten almacenar y procesar datos; y prótesis sincréticas, que gracias a los avances informáticos y microelectrónicos consiguen combinar interactivamente cálculo, acción y percepción, son objeto de análisis por parte de teóricos y artistas como Tomás Maldonado, Stelarc, Marcelí Antunez Roca, Arthur Elsenaar y Remko Scha.

El trabajo con la simulación digital de organismos autónomos se ha ampliado con los experimentos realizados por varios artistas que trabajan en laboratorios con bioarte, genética y secuencias de ADN. Eduardo Kac explora los límites del arte con la biotecnología e inaugura el concepto de arte transgénico utilizando principios genéticos para fines artísticos. Su coneja fluorescente Alba y la «Edunia» (mezcla de la petunia y su ADN), son propuestas únicas que abren el camino del arte hacia nuevos paradigmas (Burbano 2010). Por otra parte, el colombiano Alejandro Tamayo creó *v\*í\*d\*a lab* en el 2005 como un taller experimental que explora la concepción de nuevos objetos para la vida cotidiana y toma como punto de partida acercamientos de distintas disciplinas sobre el fenómeno de la vida. Abre con ello diversas posibilidades



de observar comportamientos de sistemas vivos para hacer evidente la relación simbiótica con otros sistemas y organismos, incluido el ser humano.

### Prácticas posdigitales

Como se enunció al inicio de este artículo, un análisis crítico de los sistemas de poder detectados desde los programas informáticos y las máquinas trae como consecuencia el desarrollo de procesos y estrategias creativas, más allá de la pantalla y de los mitos de la alta tecnología. La creación con los nuevos medios parece retomar ahora otras formas de arte del siglo XX, como el Dadá o el Fuxus, que exploraban los conceptos de interactividad y participación recurriendo al lenguaje natural y la mecánica, sin necesidad de algoritmos ni códigos. Theo Jansen, por ejemplo, enlaza las prácticas artísticas con los procesos biológicos, la ingeniería avanzada, el diseño sostenible y la escultura cinética en su obra *Strandbeest*. Lo que se observa al final «on unas esculturas robóticas que nacen desde las formas algorítmicas, pero que no requieren sensores ni tecnología avanzada para caminar, sino que se mueven por la fuerza del viento y la arena mojada (Vicente 2008).

El término «posdigital» fue implementado por el artista y diseñador John Maeda, fundador del Grupo de Computación y Estética del Massachusetts Institut of Technology (MIT). En palabras de José Luis de Vicente: «Maeda ha promovido un acercamiento humanista a la tecnología que replantee nuestra relación con el medio digital, que se aleje de la intimidadora complejidad del software y base los principios de interacción entre ordenadores y usuarios en la simplicidad y la cercanía» (2008, 23). En su publicación *Las leyes de la simplicidad*, Maeda promulga diez leyes que equilibran la complejidad de las tecnologías con la visión humanística de la vida, con el objeto de aplicar estos principios en el arte o en los negocios. Al final sintetiza que «la simplicidad consiste en sustraer lo que es obvio y añadir lo específico» (Maeda 2006, 89).

Movimientos artísticos recientes retoman las prácticas posdigitales para promover la no utilización de la alta tecnología impuesta por las leyes del mercado y las corporaciones (Google, Yahoo, Microsoft, Apple, Facebook, entre otras). Un nuevo tipo de proyectos sociales y estéticos surgen de las redes *peer-to-peer* y de los nuevos modos de organización estratégica que tienen como principios la libertad de expresión, el trabajo colaborativo, el apoyo a las luchas globales, las licencias creative commons, la construcción de solidaridades y la baja utilización de las tecnologías, entre otros.

### Programas y proyectos en diseño visual

Algunas de las obras citadas y muchos de los autores mencionados, se han presentado en Colombia y han participado en eventos como el Festival Internacional de la Imagen, y en programas académicos como el Doctorado y la Maestría en Diseño y Creación que organiza el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. El pensamiento transvergente se ha propuesto como una forma de abordar la complejidad de la creación contemporánea, en la que se intersecta el arte, el diseño, la



Graffiti Research Lab, *Interactive Architecture*. Foto: urban\_data. Tomada de Flickr bajo licencia: Creative Commons Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0).

ciencia y la tecnología, integrada a la realidad de un contexto regional latinoamericano marcada por la contradicción de políticas hegemónicas y las visiones alternativas de transformación social.

Se trata de entender, a partir de la investigación y la experimentación, las relaciones de las personas con su entorno, los intercambios simbólicos, las nuevas formas de expresión presentes en los espacios digitales, las nuevas formas de lo orgánico a partir de sensores que amplifican los sistemas naturales, entre otros.

El Festival Internacional de la Imagen es un evento que lleva a cabo Diseño Visual desde 1997 y que tiene como objetivo reflexionar sobre las imágenes electrónicas y digitales a partir de la realización de seminarios especializados sobre nuevos medios, cine digital, paisajes sonoros, muestras de representaciones multimedia, exposiciones gráficas y audiovisuales, y una muestra competitiva denominada Muestra Monográfica de Media Art. Las muestras, aunque de carácter internacional, han posibilitado observar la evolución del *media art* en Colombia, específicamente en los siguientes temas:

1. Desarrollo de interfaces como espacios para el performance y la proyección de datos visuales y sonoros. Algunas obras que representan estos desarrollos son:

- *Atlas del espectro electromagnético*. Santiago Ortiz  
[spectrumatlas.org/spectrum/](http://spectrumatlas.org/spectrum/)

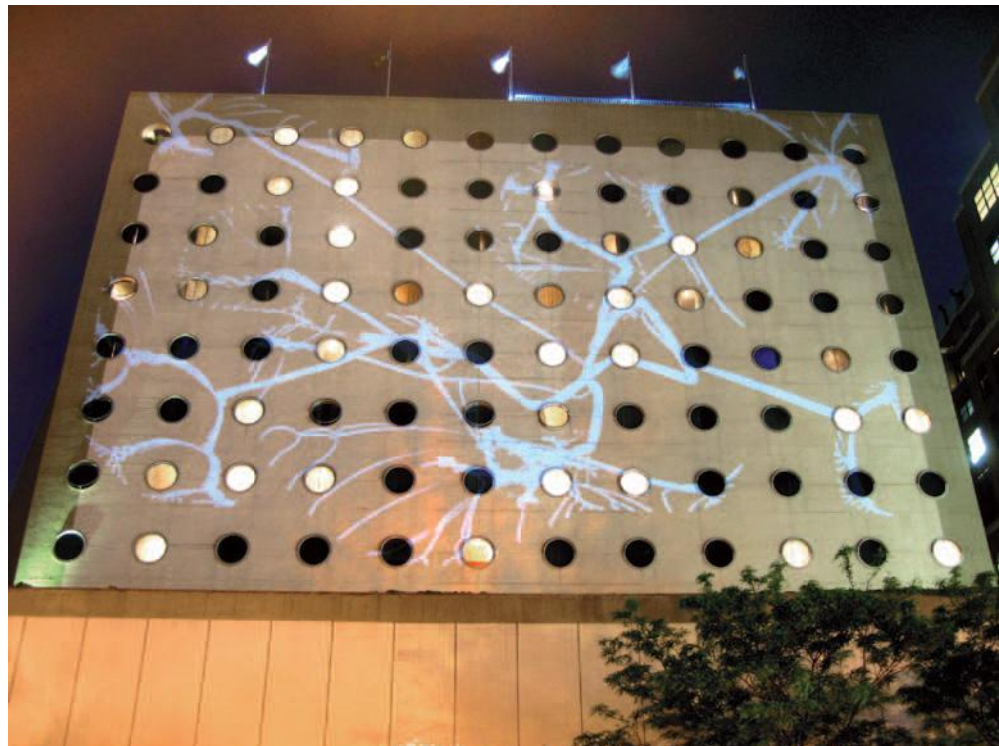


- *Biocollage*. Santiago Ortiz  
[www.bestiario.org/\\_proyectos/biocollage](http://www.bestiario.org/_proyectos/biocollage)
- *World Tuning Radio A.M.* Alejandro Duque, Federico López, Antonia Folguera y otros  
[www.archive.org/details/Amplitude\\_Modulation\\_jam\\_bzzzbip\\_kalashnikov\\_pdtc\\_dspstv](http://www.archive.org/details/Amplitude_Modulation_jam_bzzzbip_kalashnikov_pdtc_dspstv)
- *Sydney Fade*. Klaus Fruchtnis  
[www.klaus-fruchtnis.net/Sydney](http://www.klaus-fruchtnis.net/Sydney)
- *Monumento pasajero a la memoria o gloria de alguien*. Mauricio Arango  
[www.ig.art.br/monumento/](http://www.ig.art.br/monumento/)
- *Plantot*. Andrea Gómez y Ricardo Duque  
[www.jstk.org/proyectos/plantot/](http://www.jstk.org/proyectos/plantot/)

2. Proyección y visualización de los montajes a través de la creación de experiencias espaciales en espacios inmersivos, efectos tridimensionales y pantallas tangibles (o interactivas). Algunas obras que profundizan en esta temática son:

- *Espejo*. Nelson Vergara  
[www.maybevideodoes.de/sites/zerrfalten.html](http://www.maybevideodoes.de/sites/zerrfalten.html)
- *BereBere*. Alejandro Duque, Andrés Burbano, Camilo Martínez y Gabriel Zea  
[berebere.info/berebere.html](http://berebere.info/berebere.html)  
[co.lab.cohete.net/wwwberebere/index.html](http://co.lab.cohete.net/wwwberebere/index.html)

Graffiti Research Lab, *Interactive Architecture*. Foto: urban\_data. Tomada de Flickr bajo licencia: Creative Commons Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0).





Theo Jansen, *Strandbeest*. 2006. Foto: megapiksel. Tomada de Flickr bajo licencia Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivs 2.0 Generic (CC BY-NC-ND 2.0).

- *Mis estrellas (Mes étoiles)*. Hernando Barragán  
<http://barraganstudio.com/projects/mes-etoiles/>
- *Treno*. Videoinstalación. Clemencia Echeverri  
[www.clemenciaecheverri.com/](http://www.clemenciaecheverri.com/)
- *Memorias Abstractas*. Elizabeth Granados y Mario Humberto Valencia  
[tallerarduino.blogspot.com/](http://tallerarduino.blogspot.com/)

3. Paisajes sonoros y procesos temporales a través de acciones en tiempo real, improvisaciones y repeticiones. Se destacan aquí las diversas muestras sonoras y electroacústicas que en el Festival han presentado Inés Wickman, Alejandro Vélez, Federico Daza, Héctor Fabio Torres, Mario Valencia, Daniel Gómez, José Gallardo, entre muchos otros. Algunas otras presentaciones son:

- *Choi-Hung y San Sounds: obras stereomáticas*. Juan Reyes  
[ccrma.stanford.edu/~juanig/](http://ccrma.stanford.edu/~juanig/)
- *Conexões Dispersas – Dispersoes Conexas*. Julián Jaramillo Arango, Vitor Kisil y Lilian Campesato  
[www.vimeo.com/20068868](http://www.vimeo.com/20068868)
- *Æther9*. Alejandro Duque, Paula Vélez, Manuel Schmalstieg, Boris Kish y otros (Colombia, Suiza y otras doce ubicaciones en el mundo)  
[aether9.org/](http://aether9.org/)
- *Fotosyntesis*. Enrique Franco, Ximena Franco, Giovanni Valencia y Franklin Valencia. Colectivo PLUG
- *28Days*. Cynthia Lawson Jaramillo  
[www.cynthialawson.com/blog/artwork/28-days/](http://www.cynthialawson.com/blog/artwork/28-days/)

4. El performance, que involucra al artista en acciones en tiempo real con la audiencia, en busca de una simbiosis entre el creador, imagen, sonido, cuerpo humano,



dispositivos tecnológicos y proyecciones para crear una experiencia interactiva con el observador. Algunas obras que profundizan en esta temática son:

- *Empty Sound*. Roberto García Piedrahita – Alessandra Rosini.  
[www.maginvent.org/artelab/charlalabce/Roberto\\_Garcia\\_Piedrahita.html](http://www.maginvent.org/artelab/charlalabce/Roberto_Garcia_Piedrahita.html)
- *Wintermusik*. Claudia Robles
- *Konfluentia*. Claudia Robles  
[icemserv.folkwang-hochschule.de/~robles/html/spanish/works\\_es\\_html\\_folder/konfluentia\\_sp.html](http://icemserv.folkwang-hochschule.de/~robles/html/spanish/works_es_html_folder/konfluentia_sp.html)
- *El alebrije*. Carmen Gil.  
[www.carmenelectric.net/](http://www.carmenelectric.net/)
- *Prisma; Momentos*. Catalina Quijano Silva
- *La Encicloimpresora*. Leonardo González y Juliana Restrepo  
[uffftv.blogspot.com/](http://uffftv.blogspot.com/)

5. El público, como espectador activo que adopta una posición dinámica en las nuevas realizaciones porque participa de forma interactiva con las pantallas, la imagen y el sonido. Muestra de ello son las obras:

- *Departures Departures*. Juan Devis  
[www.kcet.org/explore-ca/departures/](http://www.kcet.org/explore-ca/departures/)
- *Web-cam-stop-motion-thing*. Juan Carlos Ospina G.  
[www.piterwilson-toys.com/wcsmt2/](http://www.piterwilson-toys.com/wcsmt2/)
- *Un mundo mejor*. Fernando Pertuz Villa  
[www.unmundomejor.info](http://www.unmundomejor.info)
- *Who did what to Who?* Alejandro Duque  
[victims.labforculture.org/](http://victims.labforculture.org/)  
[wdwtw.labforculture.org/](http://wdwtw.labforculture.org/)
- *Voz*. Clemencia Echeverry  
[www.clemenciaecheverri.com/nuevo/swf/index.htm](http://www.clemenciaecheverri.com/nuevo/swf/index.htm)
- *Play with Me*. Rafael Puyana  
[www.rafaelpuyana.com/interactivo/play\\_with\\_me.htm](http://www.rafaelpuyana.com/interactivo/play_with_me.htm)
- *Narratopedia*. Jaime Alejandro Rodríguez  
[recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/](http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/)
- *Lefthandside*. Marcela Restrepo  
[www.lefthandside.com](http://www.lefthandside.com)

6. Los códigos abiertos, que involucran nuevos lenguajes de programación. Algunas obras representativas son:

- *S.O.U.P.* Alejandro Duque y Lorenz Schorl  
[soup.znerol.ch](http://soup.znerol.ch)
- *Wiring*. Hernando Barragán  
[www.wiring.org.co/](http://www.wiring.org.co/)
- *Open-ing-source*. Andrés Burbano  
[open-ing-source.net](http://open-ing-source.net)

Los anteriores ejemplos representan solo una parte de la larga lista de artistas y obras que han transitado por las Muestras Monográficas de Media Art y el Festival Internacional de la Imagen. Un panorama completo de los artistas y las obras puede verse en el sitio web: [www.festivaldelaimagen.com](http://www.festivaldelaimagen.com).

Además, el Festival se integra a otros programas del Departamento de Diseño Visual que han posibilitado la creación de los posgrados de Maestría en Diseño y Creación Interactiva, iniciada en el año 2007, y el Doctorado en Diseño y Creación, que inició en el año 2010. Así mismo, al Media Lab, un laboratorio de investigaciones en entornos virtuales; al programa Escenarios Digitales, que propone la alfabetización digital a través de la creación con nuevos medios; a la Imagoteca, centro de documentación especializado en artes electrónicas; al Consultorio de Diseño, espacio de proyección de la imagen en el contexto; a la revista *Kepes*, indexada por Colciencias; y a la colección editorial en Diseño Visual, que ha publicado obras como *El medio es el diseño visual*, *Muntadas en Latinoamérica* y *Eduardo Kac, el creador de seres imposibles*. Todo ello pone en relieve una diversidad de temas y enfoques para el estudio, el análisis crítico y la divulgación de las nuevas estéticas digitales y sus interrelaciones con la ciencia y la sociedad.

### **Tareas estéticas y retos futuros**

La inestabilidad de los medios electrónicos, las dificultades de conservación, restauración y emulación de las obras en las nuevas plataformas y la apropiación de los medios por las comunidades son, al menos, tres retos importantes que quedan por resolver en este entresijo de una producción artística que día a día se renueva. Y, por supuesto, la encrucijada que observa Zielinski frente a dos esperanzas: una, que busca humanizar la tecnología, y otra que aboga por la democratización de los medios, por la eliminación de las jerarquías, por la heterogeneidad y la fuerza de la diversidad.

Para ello, se hace urgente mirar con perspectiva crítica la cultura digital y los medios, las políticas institucionales que regulan la producción cultural, las cualidades poéticas de los mundos creados por los artistas, las tensiones permanentes de las redes y los proyectos que surgen de ellas. Solo de esta manera se podrá comprender el valor del *media art* como un metalenguaje que posibilita entender las tensiones sociales, políticas y culturales de la sociedad contemporánea.

### **Referencias bibliográficas**

- Alsina, Pau 2004. «Introducción al Arte Digital», en *Boletín Gestión Cultural* n.º 10. Portal Iberoamericano de Gestión Cultural. Disponible en: <http://www.gestioncultural.org/gc/boletin/pdf/PAlsina.pdf>, consultado el 3 de enero del 2011.
- Argan, Gulio Carlo. 1984. *El concepto del espacio arquitectónico, desde el Barroco hasta nuestros días*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Benjamin, Walter. 1973. «La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica», en: *Discursos Interrumpidos, I*. Madrid: Taurus Ediciones.

- Bonet, Eugeni. 1994. «Cinema Experimental». Disponible en: <<http://www.iaa.upf.edu/cinexp/cinexp.html>>, consultado el 3 de enero del 2011.
- Burbano, Andrés (comp.). 2010. *Eduardo Kac, el creador de seres imposibles*. Colección Diseño Visual. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Carrillo Santana, J. Ramón. 2008. *Influencia de la estética en los objetos virtuales*. Universidad de Barcelona. Disponible en: <<http://www.tdx.cat/TDX-1103108-121635>>, consultado el 3 de enero del 2011.
- Davis, Chris, Igor Nikolic y Gerard P. J. Dijkema. 2010. «Industrial Ecology 2.0». In *Journal of Industrial Ecology* vol. 14, n.º 5. Yale University. Available at: <[http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1700321](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1700321)>, accessed January 3, 2011.
- Fiedler, Konrad. 1991. *Escritos sobre arte*. Madrid: Visor.
- Flusser, Vilém. 2001. *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Jasso, Karla. 2008. *Arte, tecnología y feminismo: nuevas figuraciones simbólicas*. México: Universidad Iberoamericana.
- Kluszczyński, Ryszard. 2007. «Re-Writing the History of Media Art». In *Leonardo* vol. 40, n.º 5, pp. 469–474. Massachusetts Institute of Technology.
- Kuspit, Donald. 2006. «Del arte analógico al arte digital», en: *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*, Donald Kuspit (ed.). España: Círculo de Bellas Artes de Madrid.
- Le Grice, Malcom. 1977. *Abstract Film and Beyond*. London: Le Grice / Studio Vista.
- Maeda, John. 2006. *Las leyes de la simplicidad*. Madrid: Editorial Gedisa.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media*. New York: Mentor.
- Mitchell, W. J. T. 2009. *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: Ediciones Akal.
- Popper, Frank. 1994. «Visualization, Cultural Mediation and Dual Creativity». Available at: <<http://www.leonardo.info/isast/articles/popper.html>>, accessed January 2, 2011.
- Raunig, Gerald. 2008. *Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Riegl, Alois. 1980. *Problemas de estilo*. Barcelona: GG Arte.
- Russo, Eduardo. 2007. «El lenguaje del cine: evolución, crisis y renovación de un concepto», en: *El Medio es el diseño audiovisual*, Jorge La Ferla (comp.). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Sims, Karl. 1991. «Artificial Evolution for Computer Graphics». In *Computer Graphics* vol. 25, n.º 4 (julio), pp. 319–328. Available at: <<http://www.karlsims.com/papers/siggraph91.html>>, accessed January 2, 2011.
- Sitney, Adams P.. 1970. «Structural Film». In *Film Culture Reader*. New York: Praeger.
- Vicente, José Luis de. 2008. «Nuevos medios y viejas instituciones», en: *Máquinas y almas. Arte digital y nuevos medios*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Wilson, Stephen. 2002. *Informations Arts. Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge, Ma.: MIT Press.
- Youngblood, Gene. 1970. *Expanded Cinema*. New York: Dutton & Co.
- Zielinski, Siegfried. 2006. *Genealogías, visión, escucha y comunicación*, Andrés Burbano (ed.). Bogotá: Universidad de los Andes.

## Sitios de Internet

*28Days*. Cynthia Lawson Jaramillo: [www.cynthialawson.com/blog/artwork/28-days/](http://www.cynthialawson.com/blog/artwork/28-days/)

*Æther9*. Alejandro Duque, Paula Vélez, Manuel Schmalstieg, Boris Kish et ál.: [aether9.org/](http://aether9.org/)

*Atlas del espectro electromagnético*. Santiago Ortiz: [spectrumatlas.org/spectrum/](http://spectrumatlas.org/spectrum/)

*BereBere*. Alejandro Duque, Andrés Burbano, Camilo Martínez y Gabriel Zea: [berebere.info/berebere.html](http://berebere.info/berebere.html) y [co.lab.cohete.net/wwwberebere/index.html](http://co.lab.cohete.net/wwwberebere/index.html)

*Biocollage*. Santiago Ortiz: [www.bestiario.org/\\_proyectos/biocollage](http://www.bestiario.org/_proyectos/biocollage)

*Departures Departures*. Juan Devis: [www.kcet.org/explore-ca/departures/](http://www.kcet.org/explore-ca/departures/)

*Espejo*. Nelson Vergara: [www.maybevideodoes.de/sites/zerrfalten.html](http://www.maybevideodoes.de/sites/zerrfalten.html)

Festival Internacional de la Imagen: [www.festivaldelaimagen.com](http://www.festivaldelaimagen.com)

*Konfluentia*. Claudia Robles: [icemserv.folkwang-hochschule.de/~robles/html/spanish/works\\_es\\_html\\_folder/konfluentia\\_sp.html](http://icemserv.folkwang-hochschule.de/~robles/html/spanish/works_es_html_folder/konfluentia_sp.html)

*La Encicloimpresora*. Leonard González y Juliana Restrepo: [ufftv.blogspot.com/](http://ufftv.blogspot.com/)

*Lefthandside*. Marcela Restrepo: [www.lefthandside.com](http://www.lefthandside.com)

*Mis estrellas*. Hernando Barragán: [barraganstudio.com/projects/mes-etoiles/](http://barraganstudio.com/projects/mes-etoiles/)

*Monumento pasajero a la memoria o gloria de alguien*. Mauricio Arango: [www.ig.art.br/monumento/](http://www.ig.art.br/monumento/)

*Narratopedia*. Jaime Alejandro Rodríguez: [recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/](http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/)

*Open-ing-source*. Andrés Burbano: [open-ing-source.net](http://open-ing-source.net)

*Plantot*. Andrea Gómez y Ricardo Duque: [www.jstk.org/proyectos/plantot/](http://www.jstk.org/proyectos/plantot/)

*Play with Me*. Rafael Puyana: [www.rafaelpuyana.com/interactivo/play\\_with\\_me.htm](http://www.rafaelpuyana.com/interactivo/play_with_me.htm)

*Pompidou*. Cynthia Lawson Jaramillo: [www.cynthialawson.com/blog/photography-2/pompidou-from-above-6-seconds/](http://www.cynthialawson.com/blog/photography-2/pompidou-from-above-6-seconds/)

*Sidney Fade*. Klaus Fruchtnis: [www.klaus-fruchtnis.net/Sydney/](http://www.klaus-fruchtnis.net/Sydney/)

*S.O.U.P.* Alejandro Duque y Lorenz Schorl: [soup.znerol.ch](http://soup.znerol.ch)

*Un mundo mejor*. Fernando Pertuz Villa: [www.unmundomejor.info](http://www.unmundomejor.info)

*Voz*. Clemencia Echeverry: [www.clemenciaecheverri.com/nuevo/swf/index.htm](http://www.clemenciaecheverri.com/nuevo/swf/index.htm)

*Web-cam-stop-motion-thing*. Juan Carlos Ospina G.: [www.piterwilson-toys.com/wcsmt2/](http://www.piterwilson-toys.com/wcsmt2/)

*Who did what to Who?* Alejandro Duque: [victims.labforculture.org/](http://victims.labforculture.org/) y <http://wdwtw.labforculture.org/>

*Wiring*. Hernando Barragán: [www.wiring.org.co/](http://www.wiring.org.co/)

*World Tuning Radio A.M.* Alejandro Duque, Federico López, Antonia Folguera, et ál.: [www.archive.org/details/Amplitude\\_Modulation\\_jam\\_bzzzbip\\_kalashnikov\\_pdtc\\_dspstv](http://www.archive.org/details/Amplitude_Modulation_jam_bzzzbip_kalashnikov_pdtc_dspstv)



# EL ARTE Y LA TÉCNICA EN LA PRODUCCIÓN DEL CAMPO EXPANDIDO DE LA POLÍTICA

Carlos Jiménez

▼ Fernando Pertuz, *Violación del espacio aéreo*, fotografía, La Calera, Colombia, 2009. Cortesía del artista.





La tecnicidad *misma* es igualmente el «desobramiento» de la obra, lo que la pone fuera de sí al tocar el infinito. El desobramiento técnico no deja de *forzar* las bellas artes, de desalojarlas sin cesar del reposo estetizante. Y también por eso el arte está siempre *cerca del fin*.

El «fin del arte» es siempre el comienzo de su pluralidad. Podría ser también el comienzo de otro sentido de y para la «técnica» en general.

Jean-Luc Nancy (2008, 55-56).

## I

Las llamadas «nuevas tecnologías» remiten hoy día a un abanico muy amplio que se extiende desde la animación digital hasta la robótica, y de cuyas múltiples posibilidades ya se están haciendo cargo tanto los artistas vinculados directamente a Hollywood y al *show business* como aquellos que permanecen fieles a las artes, cuyo centro de gravedad y signo de distinción sigue siendo el museo (Bourdieu 1998 y 2003). Y son precisamente la amplitud y la heterogeneidad del ámbito de las nuevas tecnologías las que nos advierten de entrada que el mismo puede ser objeto de múltiples formas de acercamiento e interpretación, entre las que yo elijo la que se centra en las posibilidades que dichas tecnologías ofrecen actualmente a la transformación del artista en productor. Una transformación cuyas implicaciones rebasan, a mi juicio, los límites asignados a ella por Nicolas Bourriaud (2004) en su reivindicación y defensa de las prácticas artísticas que se han decidido por la posproducción. Estas prácticas ponen en primer plano el papel del artista como productor, porque por definición la posproducción es simplemente un momento de la producción: el momento en el que un producto previamente producido se transforma en la materia prima de un proceso productivo distinto. Sin embargo, no suponen per se el cuestionamiento radical de las actuales condiciones políticas y sociales de la producción. Algo que, por el contrario, era la preocupación dominante en el pensamiento de Walter Benjamin cuando formuló y defendió su propuesta del «autor como productor» (2004), en una conferencia del mismo título que pronunció el 27 de abril de 1934, en el Instituto de Estudios del Fascismo que los exiliados alemanes habían puesto en marcha por esas fechas en París.

El futurismo, De Stijl, la Bauhaus, el constructivismo y el teatro biomecánico de Meyerhold ya habían asumido por entonces, y abiertamente, el problema de la relación entre el arte y la técnica, y el propio Walter Benjamin había puesto en marcha las investigaciones que habrían de desembocar en su célebre ensayo *El arte en la época de su reproductividad técnica* (Benjamin 1973), publicado un par de años después. La conferencia de París tuvo, sin embargo, el singular mérito de desbordar tanto los

límites de la celebración futurista y constructivista de la técnica moderna como los de la investigación puramente experta de los recursos y las posibilidades que dicha técnica ofrecía a las distintas artes para el cumplimiento de sus fines específicos. Benjamin se apartó de estas líneas de apropiación e interpretación, invitando a los artistas a asumir su peculiar situación social en términos de productores y no de genios o creadores. Ciertamente, el productivismo soviético ya había realizado un gesto semejante cuando instó al artista a convertirse en ingeniero, en ensayos programáticos como *El último cuadro*, de Nikolai Tarabukin (1978). Pero esta tampoco fue la posición defendida por Benjamin en su conferencia de París, en la que en definitiva propuso que la relación del artista con la producción fuera más inmanente que trascendente, más dirigida a transformarse él mismo transformando los modos productivos que a utilizar esos modos con fines que podían cumplirse dejando intacta la estructura de poder implícita en ellos.

De hecho, así ocurrió cuando los artistas soviéticos adoptaron la consigna estalinista de convertirse en «ingenieros del alma», quedando ellos mismos expuestos, sin embargo, a la clase de centralización política draconiana del conjunto de la vida social, promovida por Stalin por medio de los planes quinquenales y hecha posible precisamente por la técnica característica de la ingeniería moderna. «Su trabajo —proponía Benjamin a los artistas en su ensayo— no se limitará nunca a ser un trabajo sobre el producto; se ejercerá siempre, al mismo tiempo, como un trabajo sobre los medios de la producción» (Benjamin 2004, 48). Y aclaraba a renglón seguido: «En otras palabras: sus productos deberán poseer, además y antes de su carácter operativo, una función organizadora» (48). Una función, en realidad, re-organizadora de la producción misma, que estaba organizada de antemano de una manera jerárquica e imponía a cada quien un lugar y un papel bien delimitado, e inducía, además, al uso rutinario<sup>1</sup> de los medios y los instrumentos de producción (Benjamin 2004, 39).

Ese era el estado de la producción tecnificada en el capitalismo que debía ser reorganizada y, más allá, transformada radicalmente para satisfacer plenamente las exigencias de emancipación y autodeterminación de los productores, hechas posibles —según Karl Marx— por el grado de desarrollo de las «fuerzas productivas» (Marx, 2006), cuya expresión inmediata es precisamente la técnica moderna. Si el destino final de la producción es la producción del propio productor, la apropiación de la producción por el productor, mediante la reorganización emancipadora de ella, es la condición *sine qua non* de su propia autodeterminación. Y el artista como productor emancipado debería actuar él mismo como modelo de esa clase de emancipación colectiva.

---

1 «Defino al rutinero como el hombre que renuncia básicamente a introducir en el aparato de producción innovaciones dirigidas a volverlo ajeno a la clase dominante y favorable al socialismo» (Benjamin 2004, 39).



Fernando Pertuz, *Comunidad Económica Americana*, fotomontaje, 2008. Cortesía del artista.

Sin embargo, «la falta de actualidad de esta conferencia parece evidente», afirma Bolívar Echevarría, el responsable de la traducción al castellano de la versión que publicó en 1972 el suplemento *La cultura en México*, de la revista *Siempre*.

La lectura de su texto setenta años después de que fuera escuchado en París resulta, sin duda, extraña. Sobre todo porque lleva al lector a sorprender a la utopía en el momento mismo en el que cree que se está realizando. Es un texto que documenta la presencia de una corriente histórica bastante poderosa [...] que, al faltar en nuestros días, parece extender una vaciedad de sentido actual [...] sobre todo lo que se hizo y se pensó entonces. (Echevarría 1972, 12–13)

No le falta razón a Echevarría: la conferencia de Benjamin puede resultarnos singularmente anacrónica, pero aun así podría todavía incitar al cumplimiento de su «función organizadora» si sabemos distinguir qué de su contenido anticipa lo que efectivamente está sucediendo y qué hay que dar hoy por irremediablemente perdido porque no existe ahora mismo la menor posibilidad de actualizarlo. Y si algo queda es, en primer lugar, la adopción por parte de Benjamin del periódico como paradigma tanto de la desublimación de las artes (Ankersmit 2008) —promovida entonces por futuristas y por dadaístas— como de la continua transformación del lector en escritor —que es simultáneamente la del consumidor en productor y la del sujeto pasivo en sujeto activo—.

El escenario de esta confusión literaria es el periódico. Su contenido es un «material» que se resiste a toda forma de organización, a no ser la que le impone la impaciencia del lector. Y esta impaciencia no es sólo del político que espera una información o la del especulador que busca un *tip*; por debajo de éstas arde la del que está excluido y cree tener el derecho a expresar por sí mismo sus propios intereses. El hecho de que nada ate al lector más firmemente a su periódico que esta impaciencia, cotidianamente ávida de nuevo alimento, ha sido aprovechada desde hace mucho tiempo por las redacciones mediante la apertura de más y más columnas para sus preguntas, opiniones y protestas. (Benjamin 2004, 48)

Y concluye: «[...] es en el escenario del más desenfrenado envilecimiento de la palabra —o sea, en el periódico— donde se prepara el rescate de la misma» (2004, 48). Pero si es cierto que el periódico impreso es una empresa en decadencia —amenazada incluso de muerte, según los pronósticos más pesimistas—, no lo es menos que su estructura básica de generación, edición y distribución de la información está, por el contrario, en plena expansión. A esta clase de periodismo le ocurre en este punto lo mismo que le está ocurriendo al cine: cada vez hay menos espectadores en las salas de cine, pero cada vez hay más gente que ve cine porque lo ve en los televisores de su casa o en las pantallas del ordenador. Del mismo modo, cada día hay más gente que lee los periódicos impresos en las versiones *online*, diseñadas específicamente para ser leídas en la red.

Estamos actualmente inmersos en un estado social caracterizado por una redundancia y una heterogeneidad informativas, cuyo emblema ya no es el periódico, sino la televisión, y al que pertenece así mismo el Internet, que ciertamente ofrece oportunidades tan inéditas como extraordinarias para que el lector se transforme fluidamente en escritor. Los blogs son versiones actualizadas de las cartas al director, por cuanto ofrecen la posibilidad de que quién «está excluido y cree tener el derecho de expresar por sí mismo sus intereses» (Benjamin 2004, 48) acceda a un espacio de comunicación social al que en los años treinta del siglo pasado solo se podía acceder por medio de la prensa o de la radio —entonces en auge—, y de cuyo análisis apenas se ocupó Benjamin, a pesar del exitoso papel que, junto con el avión, cumplió en las sucesivas campañas electorales que terminaron encumbrando a Adolf Hitler en el poder en 1933.

## II

Pero no solo los blogs responden a la «impaciencia» de los excluidos. La proliferación de programas de debate en la televisión y la radio —o de «conversación», como prefieren llamarlos los estadounidenses que los inventaron hace un cuarto de siglo— responden al mismo propósito de las secciones de cartas al director y de preguntas y respuestas en los diarios, que es —tal y como lo advirtió Benjamin— el de fidelizar a la audiencia de un medio brindando a cada quien la oportunidad de expresarse en público a través de él. Ciertamente, también existen los inconformes con los *talkshows* promovidos por dichos *mass media*, porque han descubierto que en ellos no se discute lo que a ellos realmente les interesa discutir, ya que su temario responde más a la agendas impuestas por los poderes mediáticos hegemónicos que a los deseos, necesidades y proyectos de la mayoría de la gente. Esta es la clase de activistas que abren webs alternativas o contrahegemónicas, dedicadas a la información, la discusión e incluso la movilización ciudadana en torno a asuntos como la guerra, la destrucción del medio ambiente y el cambio climático, las energías nuclear y renovable, los derechos humanos, la censura, la violencia de género, el estatuto de los trabajadores inmigrantes en las economías hegemónicas, etcétera. Es en la actividad de los bloggers de todo tipo —y no en la prensa soviética, como pronosticaba Benjamin— donde toma cuerpo aquí y ahora la existencia de una «competencia literaria» que ya no «descansa en una

educación especializada, sino en una formación politécnica», y que por lo mismo «se vuelve un bien común» que «no solo pasa por sobre las separaciones convencionales entre géneros, entre escritor y poeta, entre investigador y vulgarizador, sino que somete a revisión incluso la separación entre autor y lector» (2004, 29).

Hay que añadir, además, que este desplazamiento desde la educación especializada hasta la formación politécnica, así como la superación o neutralización de los géneros artísticos y las diferencias profesionales, son características del mundo del arte actual, donde se entrecruzan, mezclan y contaminan fluidamente las actividades y competencias de artistas visuales, cineastas, documentalistas, directores de escenas, DJ, VJ, críticos, curadores, músicos y productores televisivos, bajo las enseñanzas compartidas de la performance y los proyectos multimedia. En su ensayo «Sobre la red», incluido en su libro *La era postmedia* (2002), José Luis Brea ha evocado directamente las concomitancias entre las mutaciones sufridas por el estatuto del autor y las experimentadas actualmente por la del artista. Allí equipara los textos, tal y como estos se ofrecen en la red, con imágenes que —como el Aleph imaginado por Jorge Luis Borges— son una abigarrada condensación de potencias temporales y espaciales que invitan a aquellos que más que lectores son veedores de ellas, a manipularlas mediante el régimen de asociaciones y conexiones tendencialmente infinitas, característico de la red. La imagen, en suma, como hipertexto.

### III

Pero si los medios técnicos del periodismo han cambiado muchísimo, lo ha hecho aún más el modelo de producción que en la época de Walter Benjamin —cuando se encontraba en auge la «corriente histórica bastante poderosa» citada por Echevarría— estaba dominado por el paradigma fordista. O sea, por el tipo de sistema fabril que fue descrito y analizado por Marx en *El capital* (1978), tomando en cuenta sobre todo la forma que había adoptado en Inglaterra en la mitad del siglo XIX y que alcanzó la plenitud de su desarrollo en América, en las fábricas de automóviles de Henry Ford.

Ese modelo entró en crisis hace un cuarto de siglo y desde entonces ha sido desplazado por un modelo económico al que se ha calificado sucesivamente de «posindustrial» o «globalizado», y en el que, en cualquier caso, la cibernética y las redes informáticas ocupan el lugar central, que antes era de la mecánica y las grandes fábricas, en la organización técnica de la producción y en la centralización de la misma. Actualmente, los flujos del capital financiero circulan alrededor del globo terráqueo por esas redes a velocidades cercanas a la de la luz, y alcanzan —gracias a esa circulación de efectos prodigiosos— montos y cifras tan astronómicas que resultan inimaginables y, en última instancia, puramente virtuales (Castells 2006). Los modelos de producción —aparte de supeditarse como nunca antes en su historia a los flujos del capital financiero— han sido tan radicalmente dislocados mediante dichas redes informáticas que en su seno han hecho rutinarias modalidades operativas como la deslocalización industrial; la externalización de los funciones y las prestaciones





propias de las grandes empresas; y la fragmentación, dispersión e internacionalización del mundo laboral. Nunca antes como hoy la producción carece en sentido estricto de *lugar*, ni el productor ostenta una figura menos estable y reconocible (Virno 2003).

#### IV

Estos cambios han corrido parejos con el desembarco abrumador del capital en la *Lebenswelt*, el mundo de vida, conceptualizado por Edmund Husserl (1978), y que, sin embargo, apenas se esbozaba en Europa cuando Benjamin pensaba las relaciones del autor/artista con la técnica y del productor con la producción. Ese mundo, que en la época de ambos pensadores aún era distinto y hasta opuesto a un mundo del trabajo dominado por la lógica del capital, se ha transformado en los últimos decenios en uno de los campos de operación privilegiado de ese mismo capital, que ha convertido en mercancías las tradiciones, los deseos, los sueños, las pasiones, los sentimientos y la mismísima intimidad, que antes parecía irreductible a cualquier objetivación y homologación mercantil.

Es tal la importancia adquirida en las últimas décadas por este nuevo campo de operaciones que hay quienes califican esta etapa del capitalismo como la del «capitalismo cultural». Pero fue Guy Debord quien dio un paso más allá que el propio Husserl, e incluso que los autores de dicho calificativo, en la comprensión del significado y el alcance de esta verdadera colonización del mundo de vida por el capital. Lo hizo con la formulación y la elaboración del concepto de «sociedad del espectáculo», expuesto en un libro justamente célebre, publicado por primera vez en París en 1967 (Debord 2009). Para este filósofo y cineasta, el «espectáculo» ya no es más una categoría asociada exclusivamente a las actividades de entretenimiento y diversión, sino que tiende a englobar el conjunto de la sociedad capitalista y a ofrecer una clave de interpretación de ella que, por lo demás, se arraiga firmemente en el concepto hegeliano de «alienación». Este concepto, a su vez, fue reinterpretado por Marx en términos materialistas en los llamados *Manuscritos económico-filosóficos* de 1844,

y fue puesto de nuevo en circulación por Georg Lukács en los años veinte del siglo pasado, en sus análisis críticos de la cultura del capitalismo (Lukács 1967). Para Debord, comenta Andre Jappe, la sociedad capitalista se ha convertido en enteramente espectacular porque ha terminado por separar al productor de su producto hasta tal punto que ya le es imposible reconocerlo como suyo.

Debord denomina «espectáculo» precisamente a la «economía que se desarrolla por sí misma» y que ha «sometido totalmente a los seres humanos», por lo cual «las mismas fuerzas que se nos han escapado se nos muestran en todo su poderío». En esta forma suprema de la alienación, la vida real se encuentra cada vez más privada de cualidad y dividida en actividades fragmentarias y separadas entre sí, mientras las imágenes de esta vida se separan de ella y forman un conjunto». (Jappe 2009, 99)

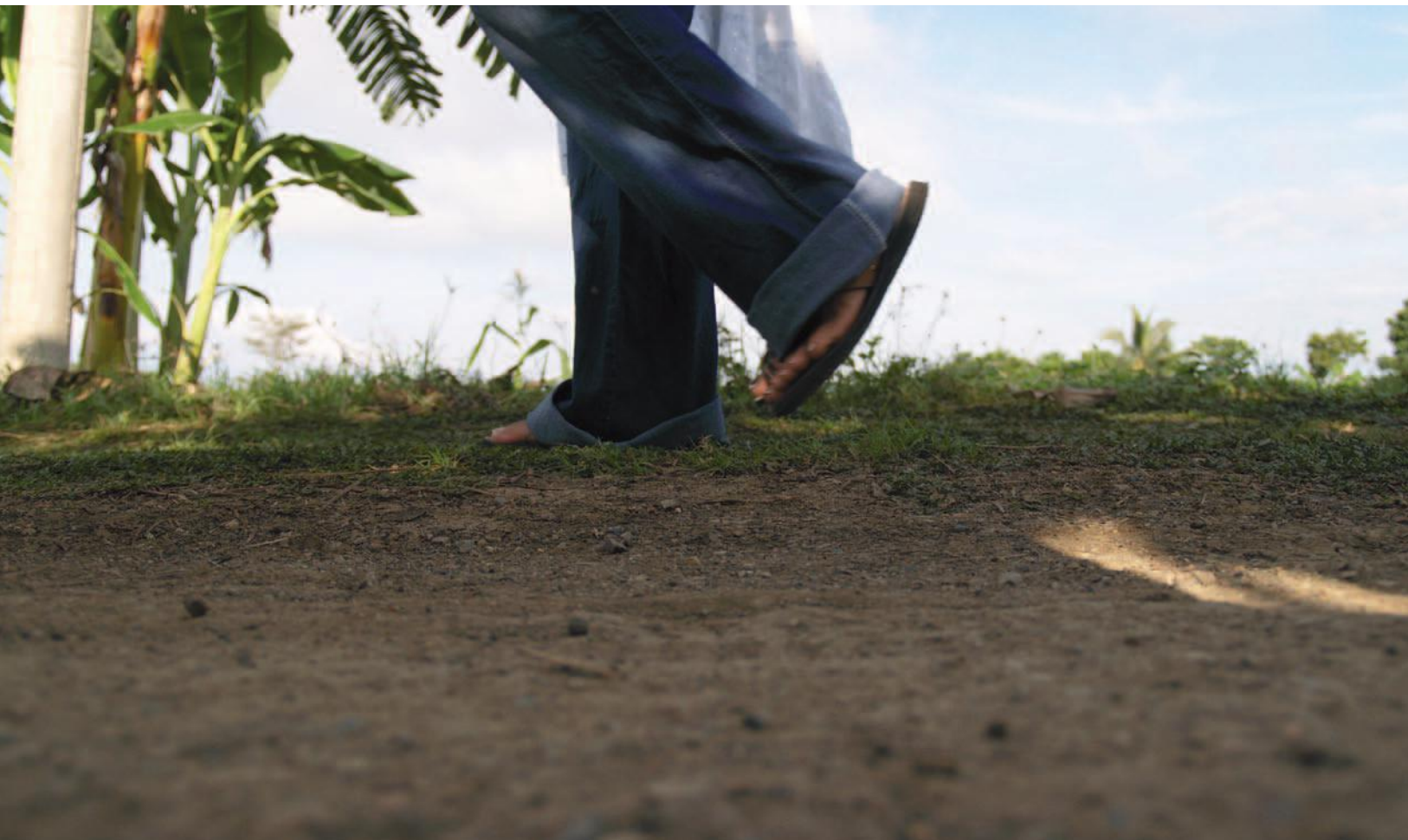
Debord concluye que ese conjunto es «el espectáculo en el sentido más estricto» (Debord en Jappe 2009, 99). Esta separación entre la vida y sus imágenes, y su alineación en estas últimas, ha trazado su rastro en la propia historia del arte. Esa historia registra primero la irrupción de la pintura de paisaje como un género específico en Holanda e Inglaterra en los siglos XVII y XVIII y su divulgación y popularización en el siglo XIX, cuando en la mayoría de los países capitalistas la economía urbana devaluó la economía agraria tradicional hasta el punto de vaciar al campo de campesinos y de precipitar la transformación en simples motivos de contemplación turística. Después registra la aparición de la figura del *flâneur* en ese París decimonónico al que Walter Benjamin prestó una atención intensa, precisamente porque para él dicha metrópolis se ofrecía en los bulevares y en los pasajes como un deslumbrante paisaje. Y finalmente da cuenta del más reciente avatar del género del paisaje, que es el *mediascape*, el paisajismo mediático (Jiménez 2010), cuyo centro radiante lo ocupa la televisión y cuyo ejemplo más emblemático es ciertamente el programa televisivo *El gran hermano*. En este último, se dan cita y se realizan simultáneamente la colonización del mundo de la vida por el capital y la alienación de la vida en la imagen, que es la que en definitiva permite dicha colonización.

## V

En este contexto histórico tan distinto al de Benjamin, ¿qué sentido tiene entonces preguntarse de nuevo por las relaciones entre la producción y las artes? ¿Conserva algún alcance emancipador esta pregunta, cuando la sociedad globalizada y en red presume de haber liberado a los productores de los modelos jerárquicos propios de la producción fordista, ofreciéndoles a cambio la posibilidad de ser como jamás lo habían sido, libres y creativos, en el desempeño de sus funciones creadoras? ¿No ha disuelto esta clase de sociedad, o está en vías de disolver definitivamente, a la clase obrera, encuadrada en los muros de la fábrica, en la vasta y heterogénea constelación de los trabajadores autónomos o por cuenta propia, mónadas conectadas tanto por la red como por una secreta armonía leibniziana? ¿Acaso no resulta hoy obsoleta la propuesta de Benjamin justamente porque ya ha sido realizada por esta sociedad y porque los productores más activos e innovadores, los que marcan

tendencia, han asumido plenamente, y en sus propias maneras de hacer, la producción en red y las potencias liberadoras implícitas en ella? Y si el destino final de la producción es el propio productor, ¿no ofrecen actualmente los artistas en red modos de acción que son simultáneamente modelos de subjetivación diametralmente opuestos por su radical heterogeneidad a los modos y modelos decididamente homogeneizadores impuestos por la fábrica, la escuela o el hospital psiquiátrico? (Foucault 2009). De hecho, la apuesta de Gilles Deleuze y de Félix Guattari por formas de subjetivación radicalmente liberadas de todo arraigo y de toda fijación definitiva (Deleuze y Guattari 1989) tiende a confundirse con exigencias de flexibilidad y nomadismo subjetivo formuladas por «el nuevo espíritu del capitalismo» (Boltanski y Chiapello 2002).

En fin: ¿no es también un hecho que, en realidad, el absoluto predominio de la imagen en la sociedad espectacular no ha hecho más que desplazar el campo de las posibilidades de acción al campo de la imagen? Esta es, desde luego, una tesis plausible que sin embargo tanto Debord como el Adorno teórico de la industria cultural objetarían, porque ambos estarían de acuerdo en que bajo el régimen capitalista la producción a gran escala de imágenes es igual de alienante que cualquier otra clase de producción. Y por lo tanto, el productor de imágenes no tiene en realidad el control de la producción de ellas y, lo que sería aún más definitivo, tampoco él —ni siquiera cuando se



desdobra inevitablemente en consumidor de imágenes— suele ser consciente de que la exuberancia de las imágenes no es más que un índice de hasta qué punto el control de su propia vida ha pasado a manos del capital. La potencia ciega e irrefutable, el Gran Automata, que después de tantos avatares históricos parece haber realizado por fin el sueño de los mecánicos del siglo XVIII: *perpetum mobile*, la máquina que se mueve eternamente a sí misma.

## VI

Pero incluso aceptando en todo lo que aún vale esta objeción, cabe insistir y preguntarse ¿es que no hay nada que hacer distinto a aceptar la lógica abstracta y sobrehumana del capital? No, no todo está perdido, porque si alguien tiene la posibilidad de hacer algo distinto son los artistas; porque el arte es precisamente el ámbito que todavía se resiste a las leyes de la utilidad y del beneficio: esta fue la respuesta de Adorno (2004), reformulada por Arnold Gehlen con su tesis de que el arte tiene la capacidad de «exonerarnos» de esa lógica (Gehlen, 1994). La tesis es ciertamente seductora, aunque hoy sea muy difícil aceptarla sin beneficio de inventario, porque la mercantilización del arte —o sea, su sometimiento a dichas leyes, que es al mismo tiempo el desplazamiento de su función cultural por su valor expositivo— parece haber sobrepasado ya el punto de no retorno. En cambio, la tesis de Debord parece tener ahora más sentido y pertinencia: «Debord afirmó desde principios de los años cincuenta que el arte estaba ya muerto y que debía ser “superado” por una nueva forma de vida y de actividad revolucionaria, a la que le correspondería preservar y realizar el contenido del arte moderno» (Jappe 2009, 106). De hecho, buena parte de lo ocurrido en la escena artística internacional del último tercio del siglo pasado (desde el *happening* y el *body art* hasta el *net art*, pasando por la activación de las cuestiones de género por las movilizaciones de feministas, gays, lesbianas y transexuales, así como las críticas institucional y poscolonial) puede ser interpretado como el cumplimiento inesperado de la invitación de Debord a realizar el arte en la vida mediante la acción revolucionaria, y no mediante la estetización de la vida.

## VII

Acción revolucionaria que realizó, en cada una de las esferas de su despliegue, la misma tarea de destrucción de formas, convenciones, límites y fronteras que ya había realizado el arte moderno, según Debord (Jappe 2009, 106). Y que también comparte con el arte el uso extenso y con frecuencia pionero de las nuevas tecnologías. De hecho, el video, antes de su domesticación, fue utilizado con fines artísticos por Wolf Vostell y Nam June Paik, o sea, por los mismos artistas que plantearon, en términos muy provocadores, la crítica de los efectos narcóticos de la impetuosa ocupación del espacio doméstico por la televisión. El video también resultó un instrumento crucial para la multiplicación de los efectos conseguidos por el *body* y el *performance art*, cada uno de los cuales reivindicó la consistencia y la autonomía expresiva del cuerpo humano, justo en la coyuntura en la que su control y disciplinamiento

biopolítico (Foucault 2001) alcanzaban nuevos ámbitos e intensidades. Pero esta acción revolucionaria fue —y aún es— un esfuerzo descentrado y polifacético por desquiciar el ámbito propio de la política dominante, articulada y centralizada a escala planetaria por las elecciones, los partidos políticos, el gobierno, el parlamento y por lo que habría que calificar de «plebiscito mediático permanente». Es decir, el régimen que cumple un papel tan crucial en la política contemporánea y que une la redundancia informativa, utilizada a diario por los media para imponer a escala social los puntos de la agenda política hegemónica, con las encuestas de opinión, que continuamente miden el impacto de dicha redundancia en la opinión pública (Vidal-Beneyto 2010).

La cifra de la acción revolucionaria que aquí se evoca consiste en la politización de aquello que la esfera política dominante da o daba por despolitizado. Esta es una manera de actualizar la tesis que Benjamin formuló contundentemente en sus *Tesis sobre la filosofía de la historia*: «A la estetización de la política por el fascismo, el comunismo responde con la politización del arte». Solo que Vostell, por ejemplo, no necesitó afiliarse a ningún partido comunista ni deponer sus críticas al «socialismo real» para politizar la televisión, de tal forma que quedara en evidencia que su domesticación era una forma deliberada de estetizar la vida y, simultáneamente, de «estaticar la estética», para decirlo en los términos de David Kaiser (1991). Y lo que hicieron o siguen haciendo artistas como Carolee Schneemann, Marina Abramović, Ana Mendieta, Vanessa Beecroft o Regina Galindo —entre otras tantas artistas— ha sido politizar su propio cuerpo, poniendo en evidencia la estrategia política a la que responde subrepticamente el sometimiento del cuerpo femenino a los estereotipos de belleza (Jiménez 2009).

Existe, por lo demás, otro ámbito en el que la politización de lo despolitizado se articula directamente con las nuevas tecnologías y en especial con la red. Es el *net art*, tal y como ha sido concebido y conceptualizado por José Luis Brea. Para Brea, el *net art* no es el arte que utiliza el Internet para divulgarse, sino «aquel que invierte el total de su energía en la producción “de” dicho media». Por lo tanto, explica, no habría tanto «obras» de *net art* «como “webs” de *net art* —las dedicadas— a la producción activista de una esfera pública de comunicación entre ciudadanos, no institucionalmente mediada. De ahí que la historia del *net art* tenga entonces tanta relación con la del video activismo: antes del *net art*, la *guerrilla-tv*» (Brea 2002, 15). Aquí, desde luego, hay un cumplimiento del programa de emancipación del productor por medio de la producción, esbozado por Benjamin, y que se concreta en la producción de esfera pública no mediada institucionalmente. Por lo mismo, es una respuesta y una alternativa en los hechos a la colonización de la esfera pública por las agendas temáticas de los media, permitida y reasegurada legalmente por el Estado. Pero en este punto crucial se puede ir todavía más lejos, señalando que la producción de esfera pública mediante el uso autónomo de la red es simultáneamente producción de ciudadanía. O dicho de otro modo: el productor se convierte en ciudadano



produciendo espacio público o, cuando menos, realiza efectivamente su ciudadanía interviniendo en él.<sup>2</sup>

Esta perspectiva de interpretación y valoración del *net art* como producción de ciudadanía asume, además, que esta producción es en sí misma una respuesta al hecho de que en las constituciones políticas de casi todos los Estados-nación el reconocimiento legal de la ciudadanía coexiste con estrategias políticas de amplio espectro y larga duración, cuyo objetivo es socavar continuamente las posibilidades reales de ejercerla. El ciudadano de esta época se convierte cada vez más en público fascinado del teatro político hegemónico, en consumidor subyugado por la publicidad de las grandes marcas y en ilusionado creyente religioso. Y el ejercicio de la soberanía que le atribuyen las mencionadas constituciones se reduce cada vez más a su participación en la elección —extraordinariamente condicionada por las sofisticadas técnicas del marketing político— de quienes pretenden legitimarse como sus gobernantes (Vidal-Beneyto 2010). Esta ciudadanía —tan *light* y a la vez tan pasiva— contrasta evidentemente con la intensa ciudadanía que produce y es producida por las esferas públicas exaltadas por Brea. Intensa y diversa, porque el ejercicio de esta clase de ciudadanía en vez de obliterar, neutralizar o inhibir la emergencia y la expresión de las diferentes subjetividades, las permite, explaya y potencia. Nada más lejos del paradigma del «hombre unidimensional» —denunciado en su día por Herbert Marcuse (1994)— que las subjetividades proteicas que ejercen su soberanía como ciudadanía en red y que encuentran en tal ejercicio una forma muy efectiva de realizarse. El caso de *esfera pública* —la Web centrada en debates artísticos y culturales que desde 2003 se publica en Bogotá: [www.esferapublica.org](http://www.esferapublica.org)— demuestra hasta qué punto se despliegan con frecuencia en esta clase de espacios la imaginación, el humor, la ironía, la parodia, el pastiche y el sarcasmo, entrelazados con la argumentación y la consideración seria de los temas discutidos por las personalidades más disímiles entre sí. No faltan, obviamente, los sofismas ni las descalificaciones personales, y en ocasiones los insultos, pero esos son los acompañamientos inevitables de cualquier ejercicio soberano de la libertad de expresión.

## IX

El ejemplo más reciente y a la vez más notable en este ámbito es sin duda el de WikiLeaks, la Web especializada en «filtraciones» de información censurada, fundada hace unos cuantos años por Julian Assange, un exhacker australiano. Este sitio se hizo muy conocido hace unos cuantos meses con la divulgación de un cúmulo de imágenes y documentos sobre los casos de torturas y de ataques militares indiscriminados a la

---

2 En la afirmación de la soberanía ciudadana en red hay que contar con la crítica de Lawrence Lessing a «los primeros visionarios de la Red y de su utopía de un Internet completamente libre e irregular», cuyas premoniciones están siendo contradichas por el hecho de que el ciberespacio está a punto de convertirse en «en el lugar más regulado que hayamos conocido jamás». Él atribuye esa tendencia en vías de realización efectiva no solo al poder legislativo del Estado, sino a la misma arquitectura —el código— de las nuevas tecnologías en red. La ausencia de una discusión sobre estos temas, advierte, «deja el campo libre a los grupos empresariales y al Estado para producir tecnologías a su medida» (Lessing 2009, 9).



población civil en Irak y en Afganistán por parte de las fuerzas de ocupación. Pero lo que ha causado un auténtico tsunami político y diplomático es la divulgación —a finales del mes de noviembre del 2010— de un volumen nunca antes visto de mensajes y documentos intercambiados por el Departamento de Estado y los diplomáticos norteamericanos destacados en numerosos países del mundo. El antecedente de esta filtración masiva son los llamados *Pentagon Papers*, acopiados y filtrados en la década de los setenta del siglo pasado por David Ellsberg, por entonces analista de la Rand Corporation, un *think tank* conservador y contratista habitual del Pentágono y el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América. La comparación entre esa «filtración» y la de Wikileaks pone de presente el notable papel cumplido por los avances en la tecnología de las comunicaciones. A Ellsberg le tomó meses fotocopiar clandestinamente los 7.000 documentos clasificados como secretos que al final —y con la colaboración de Howard Zinn y de Noam Chomsky— puso en conocimiento de la opinión pública (Chomsky 2010). En cambio, Assange y su equipo han recopilado, almacenado y copiado en muy poco tiempo un cuarto de millón de mensajes y documentos clasificados como secretos gracias a los avances en la informática, y los han puesto en circulación con una velocidad aún más sorprendente gracias al Internet.

La red les ha servido, igualmente, para conjurar las tentativas de bloqueo a los accesos de su Web, mediante su clonación; así como les ha sido útil a los partidarios de Assange para responder al acoso que ha sufrido por parte del Gobierno de Washington (y de quienes se dejan instrumentar por este último), mediante ciberataques simétricos a las webs del banco suizo Post Finance y de Pay Pal, Mastercard y Visa, por bloquear fondos de Assange o la recaudación de fondos destinados a apoyar a las actividades legales de Wikileaks (Kaos 2010).

Así, se está perfilando en definitiva la emergencia de una «ciudadanía mundial» (Vidal-Beneyto 2004), cuya sola existencia, todavía preliminar, supone una ruptura o neutralización de los límites y las restricciones impuestas por las fronteras, las leyes y las barreras nacionales a un ámbito político, que ya es de hecho mundial o, si se prefiere, globalizado.

## X

Hay una intervención artística pensada y realizada para la red y destinada a activar ese campo expandido de la política del que me he ocupado, cuyo blanco son los *headquarters*, los cuarteles generales del capital financiero internacional, cuyos locus emblemáticos son Wall Street y la City londinense. Su autora es la artista canadiense residente en Londres Melanie Gilligan, se titula: *Crisis in the Credit System* y está disponible en la siguiente Web: [www.crisisinthecreditsystem.org.uk](http://www.crisisinthecreditsystem.org.uk). En el primer capítulo de los cuatro de esta narración audiovisual, se ve a una mujer joven explicar a un pequeño grupo de adultos que lo que se espera de ellos es que cada uno interprete alguna de las figuras prototípicas del mundo de las finanzas: *broker*, gestor de *hedge funds*, diseñador de productos financieros matematizados, analista, especialista en marketing, etc. En los siguientes capítulos, cada uno de ellos cumple su cometido con

una fidelidad tan estricta al modelo que su interpretación resulta irónica. Ironía que distancia al espectador del cinismo de quienes en esta obra —y en la vida real— planean fríamente beneficiarse de la crisis que ellos mismos han contribuido a precipitar. Ironía que facilita tanto la ruptura del espectador con la fascinación del ludópata por los juegos especulativos del mundo de las finanzas, como con esos estados de ira o de depresión causados por la actual crisis económica mundial, que ciegan literalmente la inteligencia. Pero en esta pieza también se produce el distanciamiento brechtiano, gracias a la decisión de su autora de mostrarnos que el *broker* y el *analista* son simplemente actores, actores como podría ser cualquiera de nosotros; como lo son, de hecho, los individuos de carne y hueso que actúan —en el doble sentido de este verbo— en Wall Street o en la City. Ellos podrán creerse protagonistas, pero en realidad no son más que intérpretes transitorios y en definitiva prescindibles de los ciegos impulsos del capital.

### Referencias bibliográficas

- Adorno W., Theodor. 2004. *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Ankersmit, Frank. 2008. *La experiencia histórica sublime*. Santiago de Chile: Editorial Palinodia.
- Benjamin, Walter. 1973. «El arte en la época de su reproductividad técnica», en: *Iluminaciones*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, Walter. 2004. *El autor como productor*. México: Editorial Ítaca.
- Boltanski, Luc y Eve Chiapello. 2002. *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.
- Bourdieu, Pierre. 1998. *La distinción. Criterios y bases sociales del juicio*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, Pierre. 2003. *El amor al arte. Los museos europeos y su público*. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Bourriaud, Nicolas. 2004. *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, José Luis. 2002. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca. Disponible en <http://www.laerapostmedia.net>, consultado el 20 de enero de 2011.
- Castells, Manuel. 2006. *La sociedad en red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chomsky, Noam. 2010. «Wikileaks reveló el odio de EE.UU.». Entrevista de Amy Goodman. La Habana: Cubadebate. Disponible en: < <http://www.cubadebate.cu/noticias/2010/12/04/noam-chomsky-wikileaks-revelo-el-odio-de-eeuu/>>, consultado el 20 de enero de 2011.
- Debord, Guy. 2002. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari. 1989. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Echeverría, Bolívar. 2004. «Presentación», en: *El autor como productor*, Walter Benjamin. México: Editorial Ítaca.
- Foucault, Michel. 2001. *Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France (1978-1979)*. Paris: Gallimard/Seuil.
- Foucault, Michel. 2009. *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Gehlen, Arnold. 1994. *Imágenes de época: sociología y estética de la pintura moderna*. Barcelona: Ediciones 62.
- Lukács, George. 1967. *Historia y consciencia de clase*. México: Grijalbo.

- Husserl, Edmund. 1978. *La crisis de la ciencia europea y la filosofía trascendental*. Madrid: Revista de Occidente.
- Jappe, Anselm. 2009. «*Sic transit Gloria Artis*. El “fin del arte” según Theodor W. Adorno y Guy Debord», en *El absurdo mercado de los hombres sin cualidades. Ensayos sobre el fetichismo de la mercancía*, Anselm Jappe et al. Logroño: Pepitas de Calabaza.
- Jiménez, Carlos. 2009. «La artista y su cuerpo en la encrucijada de los feminismos», en: *En otras palabras...*, n.º 17. Bogotá: Grupo Mujer y Sociedad. Universidad Nacional de Colombia.
- Jiménez, Carlos. 2010. «*Mediascape: la hora de Truman*», en: *Nolens Volens*, n.º 4. Madrid: Universidad Europea de Madrid.
- Kaos en la Red. 2010. Disponible en: <<http://kaosenlared.net/-no-criminalizacion-libertas-expresion-opinion>>.
- Kaiser A., David. 1991. *Romanticism, Aesthetics and Nationalism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lessing, Lawrence. 2009. *El código 2.0*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Marx, Karl. 1978. *El capital. Crítica de la economía política*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Marx, Karl. 2006. *Introducción general a la crítica de la economía política de 1857*. México. Siglo XXI Editores.
- Nancy, Jean-Luc. 2008. *Las musas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Tarabukin, Nikolai. 1978. «El último cuadro», en: *El último cuadro. Del caballete a la máquina: por una teoría de la pintura*, Andrei B. Nakov (ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Vidal-Beneyto, José. 2004. *Poder global y ciudadanía mundial*. Madrid: Taurus.
- Vidal-Beneyto, José. 2010. *La corrupción de la democracia*. Madrid: La Catarata.
- Virno, Paolo. 2003. *Virtuosismo y revolución. La acción política en la era del desencanto*. Madrid: Traficantes de sueños.

#### **Sitios de Internet:**

Esfera pública: [www.esferapublica.org/](http://www.esferapublica.org/)

Kaos en la red: [www.kaosenlared.net/](http://www.kaosenlared.net/)

NO-TECH  
«LA RED NO ES EL  
TERRITORIO»\*

Alejandro Duque

▼ Colectivo Un/loquer, montaje de «Bios» en el Museo de Arte Moderno de Medellín, 2010. Foto: Alejandro Soberón, cortesía del autor del artículo.



Conformamos grupos a veces tan fuertes  
como bandas delincuentes.  
Demarcamos un mapa, reclamamos territorios  
que aunque no sean reconocidos existen.  
Parcialmente despoblados, desplazados.  
Aun hoy, se mantienen cuando navegamos  
sin usar nuestra propia bandera.  
*Crónicas de la guerra de las culturas.*  
Avital Ronell

Hace ya más de diez años y bajo la influencia de alguna droga o canción de Bajotierra (Medellín de los noventa), un rastro de rebeldía quizá punk se mezcló con el resurgimiento del modelo de las vanguardias del arte en el periodo histórico de principios de 1900, llamado *net art*, hoy intento desesperado por convertirlo en objeto de museo y colección = «dead media».

Experimentando bajo los efectos de una «nueva» tecnología llamada Internet y una energía disidente, logré poner precozmente juntas las palabras de un breve texto, publicado en la revista *Leonardo* y titulado «New Media as Resistance: Colombia» (Duque 2001), que giraba alrededor del «rol del artista en tiempos de guerra». La palabra «guerra» no solo se tomaba en términos de la situación interna de Colombia, la misma hoy que ayer, sino también de manera estrechamente relacionada con esa guerra de colonización medial llevada a cabo a través de la cultura del espectáculo que mezcla irresponsablemente moda con violencia. Bombardeo constante desde nuestros propios canales locales, el cine importado o las noticias del día, que disparan sin discriminación información irrelevante.

¿A quién le importa en Colombia si pierde o gana un equipo de fútbol americano en la liga universitaria? Para nuestro contexto, donde la vida vale poco, donde el hambre no da tregua a millones, cabe bien preguntar ¿quiénes son los responsables que proveen los contenidos de la cultura del entretenimiento?; mejor, ¿qué tipo de imágenes replican los medios ya sea con viejas tecnologías como el escaner de tambor que la prensa local presentaba orgullosa en el Medellín de los años ochenta?

Quienes imponen estilos de vida y valores a través de los medios parecen adelantar mayormente algo que podríamos llamar endocolonización.<sup>1</sup> Un proceso que les hace tan

---

\* Tomado del viejo eslogan de un banner de Internet que circulaba en los noventa y que fue pintado en el muro de un baño.

1 «No es ya una exocolonización, aquella que se extendía a la conquista del mundo, sino una endocolonización. Cuando se coloniza la población local» (Virilio, 1983).



Famosa casa en la que se dice que vivió René Higuita, ex futbolista (portero) de la selección colombiana. Esta casa fue un hito de los años ochenta. Foto: Alejandro Duque.



responsables como quien trafica con armas y balas. No se debe hablar únicamente de la guerra como ese conflicto armado que cubre desde el campo hasta las comunas; debemos incluir también la imposición de marcas y modas importadas con el sello violento de Hollywood ya que con estos valores se alimentan ciudades nacidas del abandono. Claro está que nosotros conformamos parte de esas economías de violencia, pues al consumir ayudamos a extender y mantener un orden social del que no podremos esperar un país en el que el respeto a la vida sea un principio básico.

Paul Virilio trazó los vínculos posguerra entre la industria del entretenimiento y la industria militar. Tecnologías del *broadcasting* cubren la invasión a Irak o el Super-Bowl. Pareciera que el arte de «nuevos» medios encuentra su lugar en dicho territorio, el de la militarización general de la sociedad; debería entonces tomar partido y evitar ser herramienta de expansión de mercados.

Otros rastros de esa misma guerra son, por ejemplo, las fachadas de edificios y casas construidas por la narcocultura, abandonados, bombardeados o en permanente obra negra; una «intervención» en la capa de la ciudad que evidencia una violencia similar al cuerpo. Existen también víctimas de liposucciones, cirugías plásticas, cámaras de rayos UV y tetas de silicona. Televentas que el Pinocho del noticiero lee desde su telepronter, un guión diario de «mentiras» patrocinadas por alguna oxigenada modelo país. Logrando así que la «realidad» que los medios decían abarcar devenga nada más que en puro espectáculo de simulacro. Conformamos todos la misma familia: una sociedad y cultura aplanadas por la «catapila» de la narcotextura.

Hace diez años, la red (léase Internet) nos daba una esperanza de cambio social, cultural y político, pues operaba desde un no-lugar y a través de una diversidad de prácticas distribuidas, horizontales, en su mayoría no-comerciales, que negaban

derechos y autoría. Vemos hoy cómo la red se ha centralizado construyendo pares alrededor de servicios como Google y otros tantos, camuflados bajo los *tags* de «gratuitos» y «sociales», fundamentados en prácticas provenientes del modelo económico del *outsourcing*, esta vez escalado por el poder multiplicador y logarítmico de las redes y bajo el rubro de *crowdsourcing*, o el cómo captar un gran público productor de «contenido» (videos, YouTube; imágenes, Flickr; filtros humanos, Twitter; patrones sociales, Facebook, etc.). Todos servicios que buscan capitalizarse a partir de bases de datos recuperadas por sus usuarios. Un trabajo sin pago que genera millones para muy pocos.

A finales de los noventa era posible pensar en construir comunidades basadas en una red de intercambio de saberes y de producción artística, que se extendieran desde Internet hacia el territorio de la calle y lo cotidiano abarcando de lleno el espacio público, social e incluso político. Nuestras prácticas sociales actuales han sido redefinidas gracias a modelos que desde la red de redes usamos a diario. El intercambio libre de información (P2P o *filesharing*),<sup>2</sup> la edición compartida de textos (Wikipedia) y la participación remota en reuniones, conferencias o presentaciones (*streaming*). Se trata de fenómenos peligrosamente cercanos a un tecno-determinismo, pero que evidencian innegablemente lo que conseguimos organizar como red de apoyo a víctimas de guerra a través de listas de correo como Nettime o Syndicate,<sup>3</sup> que durante los ataques de la OTAN a la llamada ex-Yugoslavia sirvieron para ayudar a dar refugio y rutas de escape a muchos, o más recientemente, la mal llamada «Twitter Revolution» que no solo en Egipto sino también en Madrid (*#acampadasol*) juegan un papel crucial en ayudar a configurar nuevos ordenes de acción política. En ellos es claro el uso de dichos sistemas para agrupar políticamente a una masa crítica, así sea en momentos particulares. No obstante, debe destacarse que muchos de estos casos podrán devenir en procesos de alienación ideológica (léase también publicitaria), pero los cito acá como muestra del potencial efectivo de las redes.

Creemos inocentemente que las herramientas que nos ofrecen a cambio de nada son un servicio transparente. Millones firman el contrato con Facebook para permitir que todo lo que hacen en la red sea captado, analizado y usado en favor de los estudios de mercado; todo llevado a cabo en subprocesos indetectables por el usuario común: una serie de prácticas intrusivas que no solo hacen rentable la retención de datos, sino el análisis de cada click o movimiento que hacemos en la red. Cero privacidad, cero intimidad. Cada palabra o archivo que transita por la red es analizado por la NSA (National Security Agency) y sus equivalentes en países como Alemania, Francia,

---

2 «Una red peer-to-peer o red de pares o red entre iguales o red entre pares o red punto a punto (P2P, por sus siglas en inglés) es una red de computadoras en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí. Es decir, actúan simultáneamente como clientes y servidores respecto a los demás nodos de la red. Las redes P2P permiten el intercambio directo de información, en cualquier formato, entre los ordenadores interconectados» (Wikipedia, «Peer-to-Peer»).

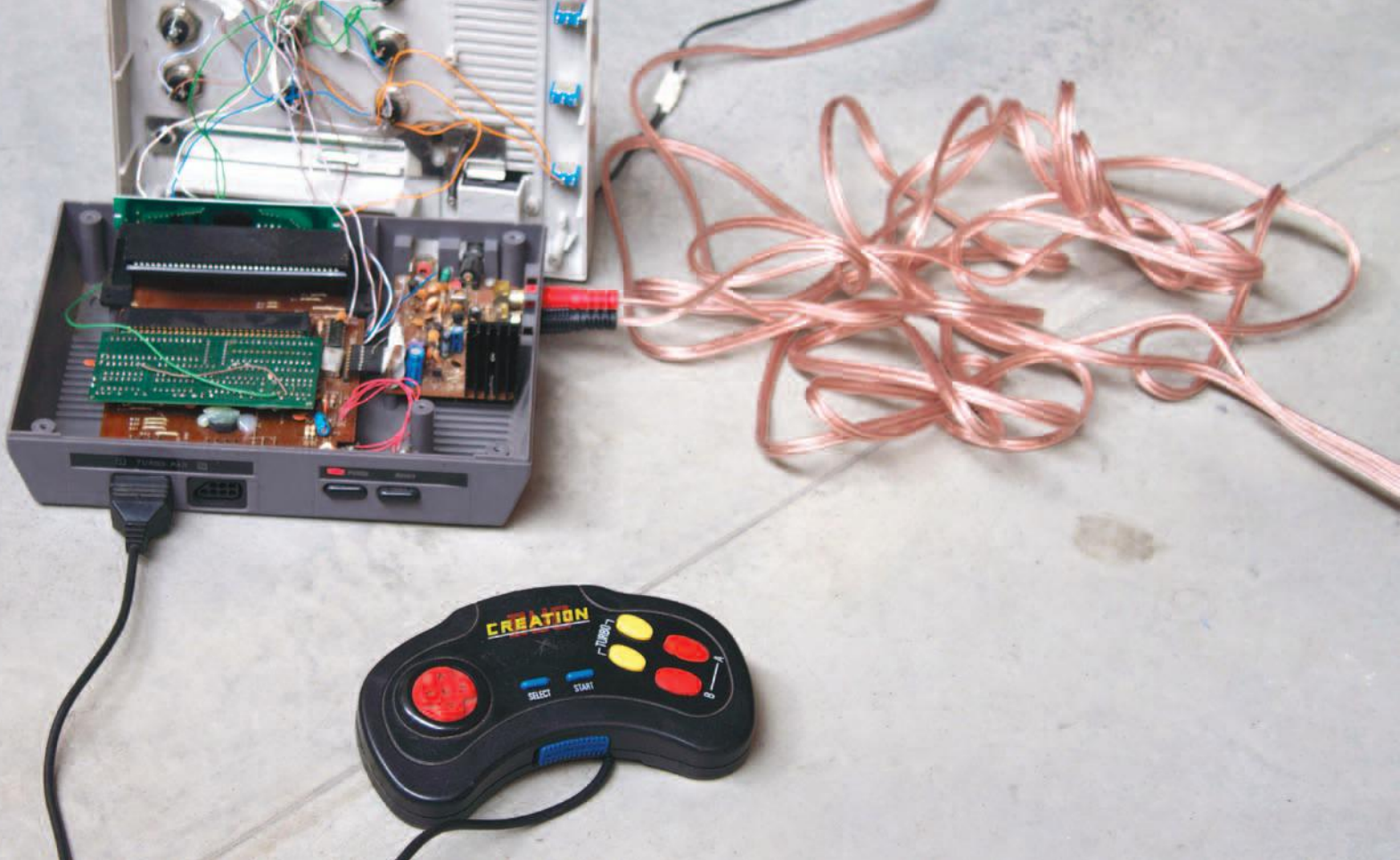
3 Véase el libro *My First Recession* de Geert Lovink.

China o el Reino Unido. Participan del canibalismo de la base de datos. Los algoritmos de Google que reconocen patrones y tendencias sociales a escala global, así como el estado paranoico que nos habla de «inclusión digital» o «e-democracy», cuando lo que realmente intenta es dar continuidad a ese poder y control que se les escapa. Son entonces las bases de datos la extensión del campo de batalla, ya que desde ahí se venden los «valiosos» argumentos para el desarrollo de productos, se expanden mercados y se gestiona el control social y cultural.

En las políticas culturales de los gobiernos locales, cada año se abre espacio en el presupuesto para pagar festivales de conciertos gratuitos: la cultura como una articulación de la ideología del establecimiento, mediante la apelación por la paz a los jóvenes, que son a su vez víctimas y victimarios principales del conflicto armado. Géneros como el hip-hop, la electrónica, el punk o el metal parecen caer en el saco de las iniciativas que, tal como cualquier otro show de entretenimiento, llevan a cabo esa fugaz «misión de paz cultural». Bajo dicha estrategia, es difícil no ver a los artistas trabajando para un régimen, igual que quien firma inocente el contrato con Facebook. Numerosas exposiciones con obra «política» parecen criticar al establecimiento, pero lo hacen jugando dentro de sus reglas y espacios, completamente acomodadas y asimiladas. En esta «sociedad de control» a la que pertenecemos, la cultura no es más que entretenimiento y los museos no son más que un minimercado de coleccionables, espacios donde la religión del mercado deja ver cómo la vida se ajusta a las tendencias globales, marcada por economías de tiempo y espacio diseñadas por las empresas mas *cool* del *soft-* y el *hardware*, desde Apple a Ikea, pasando por la pose kitsch. ¿Es eso el arte hoy en Colombia? ¿Acaso el museo o la galería se deben manejar con campañas de imagen diseñadas por agencias de publicidad? ¿Y dónde va a caer este misil?

Hoy se habla bastante de arte y colaboración, de DIY («*do it yourself*»: «hazlo tú mismo»), de DIWO («*do it with others*»: «hazlo con otros»). Se celebran dichas prácticas como formas «radicales» que rompen la economía tradicional conformada por el trío galería-artista-obra. Derrumbar la cansada pose del artista como genio y su obra como original es ya un evento digno de resaltar, y es precisamente en el «arte» realizado con nuevas o viejas tecnologías, —llámense Internet—, GPS o Arduino (micro-controlador), que se ve aunque hubiesen sido todos impulsados y provenientes de las necesidades de la industria militar, es ya un imperativo el dar mayor valor y relevancia a procesos de documentación y colaboración que a formalizaciones que se ajusten a la obra de catálogo posible de ser firmada. El «artista» hoy tendrá que negociar su rol al lado del ingeniero o «experto» en redes, sistemas o electrónica. Todavía más, este será el grupo social que incluya también el saber empírico que da la experiencia de la ciencia de barrio sin la cual no se podrá desarrollar ningún proyecto que tenga repercusión real.

La documentación del intercambio de saberes y aprendizajes tomará entonces el lugar de la «obra». Podríamos considerar el proceso como el lugar del evento ya que en últimas no se produce una obra terminada. Es precisamente este hecho, el de no



producir, el que se convierte en un argumento más que evidencia la ruptura con esa tiranía ejercida por el pensamiento (industrial, comercial o positivista) e intrínseca a la aproximación tecnológica actual.

Si lo material debiera ser reconocido, sería entonces proveniente de una estética que podríamos llamar del «low-tech». La antena de televisión hecha con un rin de bicicleta, un changón (escopeta hecha en casa), un método para falsificar alcohol, monedas y billetes, o el viejo truco de las bolas de látex en el estómago que ya nos hace bien famosos. Bastante creatividad se invierte, según los archivos criminales, en construir submarinos que escapen al radar. Se podrá de nuevo pensar en importar el modelo *low-tech*, pero no tendrá sentido, ya que en la calle y en el campo hay un laboratorio en marcha cuyos protocolos no dejan de sorprender con usos y apropiaciones tecnológicas que se salen de *Mecánica Popular*, el catálogo de Radio Shack o la revista *Make*. Son los híbridos creados para resolver problemas puntuales los que dejan ver cómo somos y pensamos en cuanto sociedad y cultura. Importar una manera de hacer fallaría ipso facto al entrar en contacto con las condiciones de vida locales.

Los colombianos vivimos un particular caso de ostracismo. El mundo es un lugar prohibido y, al mismo tiempo, sufrimos y soportamos ser bombardeados sin piedad a través de una plétora de medios masivos de comunicación: imágenes, *news-lines*, estilos de

vida, *gadgets*, etc. Solo catorce países del planeta permiten el tránsito libre de colombianos, otro derecho fundamental negado. Es apenas lógico que en lugar de que miremos todo el tiempo afuera, hacia el Otro, miremos bastante más hacia nosotros para reconsiderar así todas esas tecnologías vernáculas de las que tenemos tanto que aprender y que, por qué no, hasta podríamos mejorar. Desde la receta casera de la Coca-Cola a la cocaína negra, desde el sistema de navegación para un submarino no tripulado hasta los mensajes encriptados en la pata de una paloma o los paquetes de radio frecuencias que rebotan en satélites. La mayoría de estas prácticas —ya se decía antes— quedan clasificadas como ilegales, pero lo importante a reconocer, pensar y explorar es la forma como estas tecnologías sirven para mantener vivo un vínculo de intereses, sea este el de la delincuencia o la hermandad. Es una praxis de vida que traza comunidades, no precisamente las que citan Negri, Hardt, Klein, Moore, etc., para definir esa celebrada noción de multitud.<sup>4</sup>

Justo ahí reside el saber, justo en esas prácticas de la vida diaria que se dan lugar en el mundo «subdesarrollado», donde la gente se ve obligada a adoptar una vida sin miedo a la muerte, soportados en técnicas de supervivencia que se podrían catalogar del *low-tech*. Pero bien sabemos que están lejos de cualquier categoría porque consiguen dar continuidad a una pulsión de vida, a una muy particular filosofía difícil de descifrar, ya que para el caso aún no existe ciencia o teoría. Se trata de procesos en constante evolución, cambiantes y que escapan al radar. Es en principio una actitud empujada por necesidades básicas, como respirar, caminar o defecar. Una tecnología de vida invisible que por momentos se podría considerar en sí como una apropiación *hi-tech*. La interfase lograda podrá ser definida como ese «dispositivo» que logra hacer un cambio de rumbo en la estructura social y económica, desde las manifestaciones indígenas en el sur de América al Partido Pirata<sup>5</sup> en Suecia. Si no somos capaces de reconocer este tipo de movimientos, cualquier idea del *low-tech* se verá reducida a estrategias de diseño para vender *gadgets* online usando el color verde, que sirve para el artista ecológico de moda en su pose de implicación consciente.

La tecnología comprenderá siempre un componente de magia o misterio; sea porque resuelve un problema complejo que no somos capaces de abstraer o porque inconscientemente le asignamos un poder extra. Es acá donde me sirvo de un término popular utilizado en la calle para referirse a dispositivos creados de manera recursiva y creativa como «hechizos». ¿Qué mejor palabra para intentar definir la manera en que deberíamos intentar enfrentar el uso de las tecnologías hoy?

---

4 «Multitud es un concepto de la ciencia política y el derecho constitucional que representa la multiplicidad social de sujetos que es capaz de actuar en común como agente de producción biopolítica dentro del sistema político» (Wikipedia, «Multitud»).

5 «Partido Pirata [...] es un partido de origen sueco [...] que busca la reforma de las leyes de propiedad intelectual e industrial, incluyendo el copyright y las patentes, además del respeto del dominio público por todo tipo de organizaciones (incluyendo las empresas de biotecnología) y la promoción del copyleft y los sistemas operativos libres (como puede ser GNU / Linux)» (Wikipedia, «Partido Pirata»).

No se trata de un problema de orgullo local o nacionalista. La capacidad de apropiación creativa y el «saber-hacer» no le pertenecen a ninguna latitud o longitud más sí las condiciones particulares del lugar; sea en Cuba con los Rikimbilis (ciclomotores) o Brasil con la gambiarra (improvisación), eso sí, sin perder nuestro «sur». Fue este el tema central del Tercer Foro Latinoamericano<sup>6</sup> que se realizó bajo la perspectiva del I.S.M (Instituto para las «Modernidades» del Sur) dirigido por Andrés Burbano y Siegfried Zielinski. El compromiso de muchos de los que participamos fue intentar aproximarnos a esa posible filosofía de los medios motivada por la precariedad y supervivencia, algunas veces muy común en grupos considerados ilegales o al margen de la ley (Duque 2010).

Cabe aquí citar tres ejemplos provenientes de las redes por el bien de los contrastes desde las antípodas: TraceNoizer, Suicide Machine y Carnivore, realizados en diferentes momentos y lugares del mundo. No hace falta más que mencionarlos para que quien le interese dedique un momento a su consulta. Tres ejemplos de tres grupos diferentes y distantes en tiempo y contextos, pero, eso sí, muy cercanos en su cuestionamiento crítico, ya que no adoptan la red como un espacio decorativo, muy al contrario de tanto diseño «online» perteneciente a esa categoría que obedece más a la necesidad forzada desde la institución del arte, que intenta desesperadamente ponerse «al día». Me refiero a producciones basadas en la tecnología Flash (de Adobe) y mal llamadas hoy como *net art*.<sup>7</sup> Por su parte, TraceNoizer, Carnivore y Suicide Machine van orientadas a la protección de nuestras identidades en la red y con ello retomo el tema de las bases de datos y las huellas que en ellas dejamos voluntaria o involuntariamente. Cito entonces el caso del estudiante colombiano Nicolás Castro, vinculado al programa de Artes Plásticas de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, quien fue casi abandonado a su suerte luego de que inocentemente amenazara de muerte a uno de los hijos de el ex presidente Uribe a través de un grupo de Facebook (léase «Fakebook»). Según la desinformación que llegó vía prensa escrita o televisual, Nicolás Castro envió el mensaje desde su casa usando la dirección IP asignada a la factura mensual que seguramente pagarían sus padres. Su gran error, usar una cuenta de Facebook que, aunque bajo seudónimo, no fue garantía suficiente de privacidad ya que —decían los medios en su mitomanía— «sus» datos fueron entregados por el FBI al DAS. Por dicha amenaza terminó en la cárcel y fue usado para amedrentarnos a todos; escarmiento público para sembrar un poquito de temor e impulsar la idea de que el Estado tiene el poder (así sea pidiendo ayuda a agentes extranjeros como la CIA o el FBI) para controlar desde la esfera de lo electrónico/digital. Una disculpa más para justificar legalmente una intrusión a una base de datos personal y de paso coartar la libre expresión en las redes.

---

6 Tercer Foro Latinoamericano: Historias Recientes de la Cultura Electrónica en Latinoamérica, realizado en el marco del 16° Simposio Internacional en Artes Electrónicas en el 2010, Alemania. Véase <<http://www.isea2010ruhr.org/conference/friday-27-august-2010-dortmund/p43-latin-american-forum-III-recent-histories-of-electronic-culture-in-latin-america>>

7 Véase <<http://theinfluencers.org/en/vuk-cosic>>



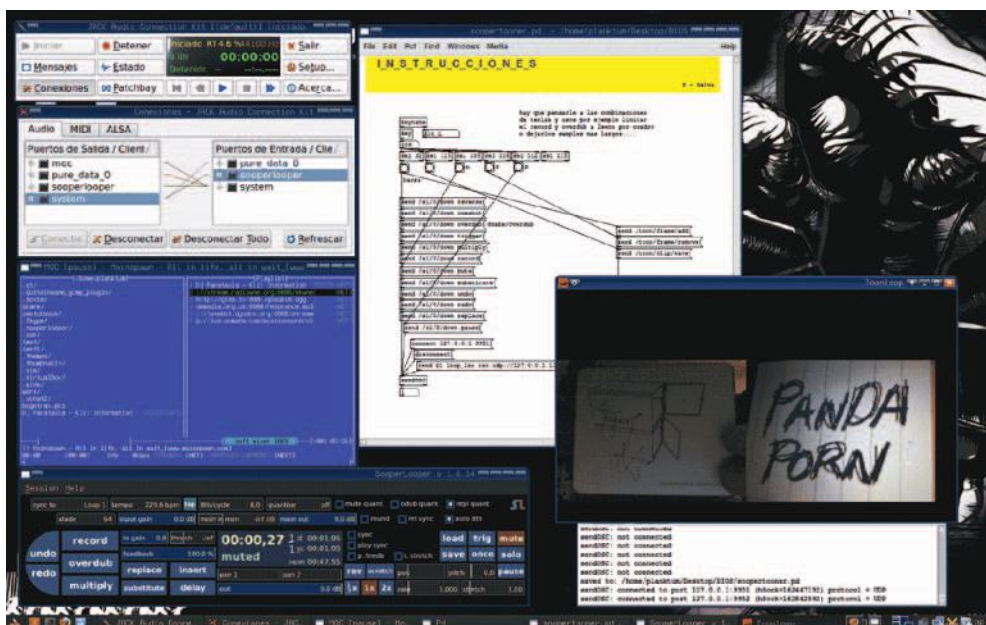
Por lo torpe del hecho, puede decirse que es una pena que en la universidad no le hayan enseñado cómo proteger su identidad. Tal vez debió usar, como mínimo, un computador de la red de su universidad; pudo también escanear la IP y simular usar el computador del mismísimo decano, quien cuando apareció en televisión para hablar del caso no logró interceder por el estudiante en cuestión. Dando un carácter performativo al torpe acto, pudo bien haber sido usada tanto por el Partido Pirata Colombiano como por la Facultad de Artes de la Tadeo para generar una campaña medial que no solo lo ayudara a salir de la cárcel, sino que, al mismo tiempo, presentara el hecho como una «obra de arte» que giraba precisamente alrededor de la compleja trama de la libre expresión bajo un régimen de espionaje y control... Por mencionar otro botón de la pasada administración. Ahí nos quedaron las grabaciones hechas a los miembros de la corte a través del DAS (*Semana* 2009). Radio Arte?

Queda entonces pensar en otras posible acciones. Una opción, que podrá considerarse como auto-exclusión, se basa en gestos tan simples (o complejos, dependiendo del grado de tecno-dependencia o adicción de cada cual) como el evitar ser presa de las promociones que la empresa de telecomunicaciones ofrece a través del celular, la dosis del minuto a quinientos pesos o el pago diferido de las tarjetas de crédito. Todas parten de la misma economía a la que pertenece el contrato que firmamos con Facebook, YouTube, Gmail, etc., servicios «gratuitos» para apropiarse de contenidos, aparte de decidir por nosotros las reglas y condiciones de todo tipo de dinámicas sociales. En últimas, empresas fundamentadas en explotar comercialmente esa mina de datos que ayudamos a conformar impulsados algunos por la mal llamada moda de la web 2.0 o web «social».

¿Cómo entrar al terreno? Vía la visualización de datos: esta rama de los estudios del software que nos permite evidenciar tendencias y/o accidentes sobre la línea del tiempo. Es precisamente desde dicha corriente de investigación que se estructura una de las directrices de los *software studies*,<sup>8</sup> otra empresa interdisciplinaria a la que están invitados desde el crítico de la cultura hasta el artista de los videojuegos. Según Lev Manovich —uno de los mayores impulsores de los «estudios del software»—, estos nuevos alfabetos generan una brecha que va más allá de lo que los gobiernos y empresas de las TIC<sup>9</sup> consideran, en términos limitados, como cobertura o acceso a las tecnologías de la información. Es claro que la cosa va un poco más a fondo. La nueva brecha es la que divide a esos individuos capaces de utilizar los servicios de la «web 2.0», como filtrar búsquedas en Google, usar un chat en Facebook o subir videos a YouTube. La brecha digital hoy no es entonces, según Manovich, un problema de conectividad, sino de alfabetismo medial. Pero por qué no ir más allá y reconocer que

8 Véase <<http://lab.softwarestudies.com/>>

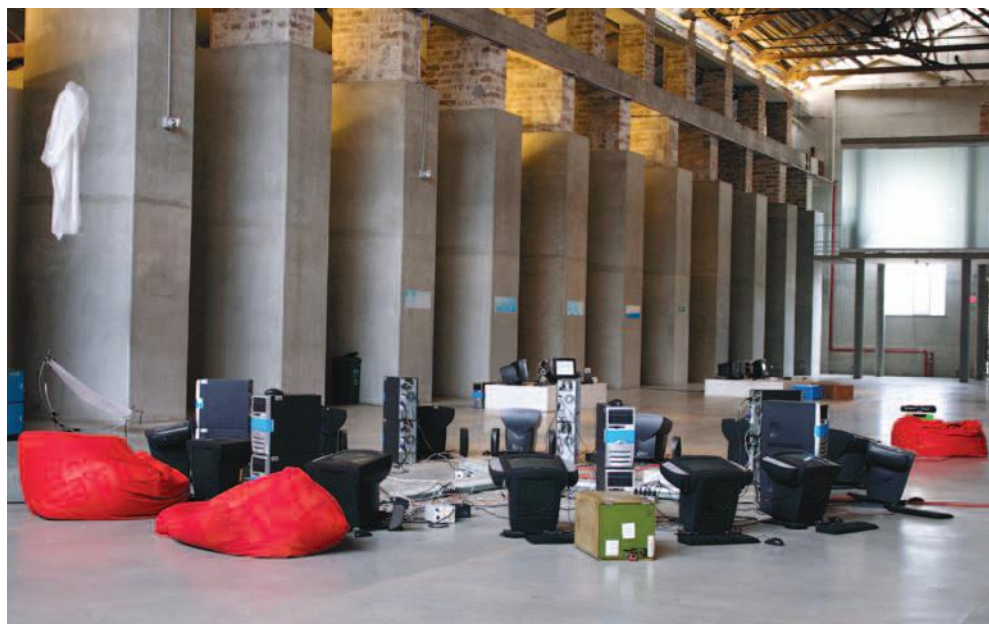
9 «Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC, TICs o bien NTIC para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o IT para “Information Technology”) agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, Internet y telecomunicaciones» (Wikipedia, «Tecnologías de la información y la comunicación»).



Captura de pantalla mientras se usa el sistema operativo Planktum para dictar un taller de animación cuadro a cuadro.

no se trata solo de ver quiénes tienen y quiénes no esa capacidad para conectarse y generar contenidos para terceros. La verdadera brecha gira en últimas alrededor del saber decidir qué tipo de información personal y privada puede alguien entregar con un par de clicks. Se trata de ser conscientes de que la razón de ser de las compañías que reciben nuestra información es precisamente usar dichos contenidos para mantenernos atados a su economía envolvente. ¿Cómo saber qué rastros dejamos y qué rastros escondemos? ¿Cómo devenir invisible?

Desde este otro extremo podemos volver al tema de las tecnologías ilegales o de la desobediencia tecnológica, basados en cualquiera de las incautaciones que hace la Policía o el Ejército en sus pesquisas diarias: los computadores de Raúl Reyes, las memorias USB de los paramilitares, el GPS de la guerrilla o los cientos de CD que contienen las chuzadas del DAS. Sin importar desde dónde o cómo intentemos comunicarnos, pasa exactamente lo mismo, sea el Gobierno o la empresa privada, ya sea en la calle o en la oficina: las paredes tienen oídos —sin duda alguna—. La empresa de telefonía sabe dónde estamos, Google sabe qué buscamos, los del banco nos toman fotos cuando los visitamos. Es un estado de vigilancia y control que dejó de ser actividad exclusiva de la Policía para ser una característica propia de cualquier empresa interesada en la rentabilización de lo social. Dichas prácticas toman lugar en el entorno de lo público y abarcan el espacio de lo privado gracias a ese contrato que firmamos con nuestro proveedor de Internet que, tal como lo hace Google que con su nuevo navegador Chrome (Fried, 2008), puede retener y recuperar aún más información que la que damos cuando hacemos una «simple» búsqueda. La suma de todo esto no es más que una amenaza clara a nuestras libertades individuales.



La distopía no es ya más un tema de película de ciencia ficción, es nuestra cruda realidad, sea que estemos sentados en casa o en el metro de cualquier ciudad de una prefabricada realidad, sin importar si es *made in China* o *made in Colombia*.

La pregunta por las categorías sociales que aparecen hoy gracias a la manera como esas empresas ven el mundo y las diferentes capas sociales creadas conforman, entonces, una parte más de ese territorio donde se libra una especie de info-guerra (®™ark, 1998), ese espacio en el que el arte es una manera más de interferir, cuando menos, ya que desde una perspectiva política la palabra tal vez más adecuada sea resistir. No cabe duda de que debemos trabajar más por esa consciencia que nos ayude a cuestionar responsablemente cada una de las tecnologías que con tanto «hype» (léase bombo) nos venden hoy como un mejor estilo de vida. Creer pues que el programa de «Internet para todos»<sup>10</sup> nos hace la vida más fácil es ser parte de un *pool* de «tecno-fools».

Las alternativas tal vez no sean lo suficientemente visibles y, por supuesto, no se trata solo de eso. La gran mayoría de «usuarios» de la red está dispuesta por completo a venderse a cambio de un servicio «gratis». Facebook sirve para encontrar un amigo, al mismo tiempo que el usuario entrega toda su lista de contactos para quedar

---

10 En Medellín, el programa «Internet para todos» fue un proyecto bandera durante la alcaldía de Luis Pérez Gutiérrez, a través del cual EPM y la Alcaldía vendieron computadores y planes de conectividad mediante el pago por cuotas incluido en el recibo mensual de los servicios públicos (agua, luz, teléfono) y que abarcaba todos los estratos de la ciudad. Hasta ahí, bien. El error: instalar licencias comerciales de Windows y obligar con esto a miles de familias a caer en una economía de licencias que solo beneficia a Microsoft. Todo esto en tiempos del software libre y con opciones disponibles bastante más ajustadas a la realidad socio-económica colombiana.

mapeado. Peores casos son los que evidencian una clase de presos culturales, aquellos a quienes una imagen de marca les hace creer que son parte de un estilo (comercial) de vida. A este tipo pertenecen los tecno-tontos, que se enorgullecen por tener un iPad o un iPhone, por el cual fácilmente pueden hasta perder la vida en caso de que su vecino de barrio, que también se vio las mismas películas, decida que el hambre y la necesidad son suficientes para agredir y robar. Es una situación social fácil de encontrar en un país como el nuestro. No reconocer que este tipo de actos tienen un efecto social es una falta más a la responsabilidad que tenemos como agentes y productores culturales.

Desde el arte o la contra-cultura deberíamos organizar talleres para presentar alternativas como los LiveCD,<sup>11</sup> que permiten de manera anónima enviar los contenidos de nuestras comunicaciones de forma encriptada para conseguir expresar libremente lo que mejor nos parezca. Menciono dos proyectos que en el pasado existieron y que sirven en alguna medida para esconder la identidad y no dejar muchos trazos digitales... No son 100% infalibles, nada lo es en la red, pero sirven de ejemplo histórico para el caso: Anonym.OS e Incognito. Bajo esta misma orientación existe hoy el proyecto TOR, que combate el análisis del tráfico en Internet apoyado en una red libre. En nuestros procesos locales en Medellín y Bogotá hemos elaborado un software llamado Planktum. Cuando en Brasil se montaron los «puntos de cultura»,<sup>12</sup> en Colombia el más vivo de los artistas de las nuevas tecnologías corrió despabilado a registrar en la Cámara de Comercio el «original» nombre de «Media Lab», de origen bien conocido y de misión reconocida bajo el lema en inglés de «Smart kids, making intelligent bombs». Ya que es DARPA su principal fuente de inversión y muchos de los desarrollos allí concebidos hacen parte de la maquinaria de guerra del Ejército norteamericano, cabe preguntarse de nuevo ¿por qué la falta de crítica o de responsabilidad social?<sup>13</sup>

Apelar a la frase común de que «el artista también tiene que comer» es la peor manera de disfrazar la falta de capacidad para entregar tiempo o recursos a un bien/

---

11 «Una distribución live o Live CD o Live DVD, más genéricamente Live Distro (traducido en ocasiones como CD vivo o CD autónomo), es un sistema operativo (normalmente acompañado de un conjunto de aplicaciones) almacenado en un medio extraíble, tradicionalmente un CD o un DVD (de ahí sus nombres), que puede ejecutarse desde este sin necesidad de instalarlo en el disco duro de una computadora, para lo cual usa la memoria RAM como disco duro virtual y el propio medio como sistema de archivos. Algunos Live CD incluyen una herramienta que permite instalarlos en el disco duro. Otra característica es que por lo general no se efectúan cambios en la computadora utilizada, aunque algunos pueden almacenar preferencias si así se desea.

Para usar un Live CD es necesario obtener uno (muchos de ellos distribuyen libremente una imagen ISO que puede bajarse de Internet y grabarse en el disco) y configurar la computadora para que arranque desde la unidad lectora, reiniciando luego la computadora con el disco en la lectora, con lo que el Live CD se iniciará automáticamente» (Wikipedia, «Live CD»).

12 Véase <[http://www.brasil.gov.br/sobre/cultura-1/proyectos-y-programas/puntos-de-cultura-2/br\\_model1?set\\_language=es](http://www.brasil.gov.br/sobre/cultura-1/proyectos-y-programas/puntos-de-cultura-2/br_model1?set_language=es)>

13 Véase <[https://n-1.cc/mod/threaded\\_forums/topicposts.php?topic=47586&group\\_guid=22816](https://n-1.cc/mod/threaded_forums/topicposts.php?topic=47586&group_guid=22816)>

proyecto común. Es un contrasentido porque el «arte» sucede en ese tiempo extra o de ocio, es ahí cuando podríamos hablar de «trabajo». Pero deberá imperar que se da precisamente dentro de un espacio de tiempo ganado o «robado», luchando otras batallas. Deberíamos evitar valorarlo o relacionarlo directamente con economías que lo cuantifiquen en términos de valor moneda.

Es entonces cuando nos ocupa la cuestión de crear las condiciones de lugar, sea este un taller, estudio, laboratorio o cualquier otra figura que sirva como base desde donde operar y que no esté lejano a los principios del cooperativismo. Sea un *hacklab*, *hackerspace*, observatorio o estación temporal. Todas estrategias basadas en modelos de intercambio de saberes y servicios donde no predomina el trueque sobre los impuestos, las declaraciones o los tesoreros, ya que generalmente no hay dinero de por medio. Cuando lo hubiere, este circulará mediante canales paralelos, para así ayudar a conseguir las herramientas básicas de operación, considerando los pasajes de bus o la comida durante las reuniones.

Es común ver que la infraestructura de estas alternativas está montada sobre muchas de esas máquinas o dispositivos provenientes del desecho ya que otros las consideran «lentas», «viejas» y, en la mayoría de los casos, «obsoletas». Se podría decir que en un *hackerspace* se piensa lo contrario, pues ese tipo de configuraciones son la manera perfecta para demostrar, por medio del reciclaje, que las estrategias de mercadeo nos llevan ciegamente a vivir unas economías dispares al contexto social al que pertenecemos. Esto fue lo que hicimos desde Un/loquer, un *hackerspace* ubicado en Medellín durante el montaje de BIOS en el Museo de Arte Moderno (MAMM) a principios del 2010.<sup>14</sup> Otros ejemplos locales a considerar por su trabajo con comunidades son: Antena Mutante, Alejandro Araque y Bogotrax.

Vale la pena decir que no deberíamos pensarlos como ejemplos de una categoría. Clasificarlos sería adelantar un paso más en el continuo proceso que realiza el sistema digestivo del capitalismo y que pretende cubrir y dominar todo tipo de propuestas que se salen de su alcance. En el caso de las anteriores —todas propuestas reales que sirven como alternativa de vida y de libertad—, hay que valorar expresamente la falta de miedo para llevarlas a cabo en el país de las amenazas de muerte por pensar diferente (y no precisamente por comprarle a Apple®). Proyectos similares a los mencionados merecen todo el apoyo y el mayor esfuerzo para que crezcan, porque lo que hacen es trazar comunidades donde uno fácilmente encuentra un componente de vida, un trabajo colectivo, un movimiento que no tiene precio, y por tanto siembran el desespero en el agente de mercadeo, el creativo de agencia o el político que intentan mapear y explotar comercialmente esos «nuevos» nichos de mercado que abren las dichas nuevas tecnologías.

---

<sup>14</sup> Las notas del proceso pueden consultarse en <<http://jardincosmico.net/proyectos/revisiones/415.html>>

Pensar en cómo crear y recombinar nuestros propios medios y espacios de producción podrá llevarnos a construir nuestra definición de galería o museo en lugar de «acomodarnos» dentro de la economía de «lo mismo de siempre». Un ejercicio que obviamente es tan interesante como difícil, pero que nos da la opción de pensar más allá de la reestructuración de las actuales instituciones del arte y la cultura en favor de la envidiable ventaja de ser nosotros quienes creemos las nuevas formas de hacer arte y cultura. Es obvio que resulta muy tentador verse involucrado directamente con las instituciones, pero nada más interesante que empezar desde abajo, desde escalas pequeñas, sin caer en tecno-ilusiones similares a las que sufre el ministro de las TIC en Colombia, quien hace solo un par de semanas dijo, con positivismo desbordante:

A través de una alianza entre el sector público y el privado el gobierno invertirá 5,5 billones de pesos en el cuatrienio para multiplicar el acceso a Internet, a la banda ancha y al mundo de las nuevas tecnologías, especialmente en estratos bajos. A la vez se espera que el sector privado invierta entre tres y cuatro veces la cifra del gobierno. (Molano 2010)

Existió antes en Colombia un sistema de trenes que dejaron morir para darle vía al transporte por carretera, y ¿dónde se quedó la navegación fluvial? Ahora el tema es el ancho de banda, la fibra óptica y la conectividad desde teléfonos móviles. No sobra preguntar ¿quiénes y qué empresas privadas son las que invierten? Todos los planes del Gobierno parecen enfocados de la misma manera: es como ir a los pueblos remotos a «tirar» computadores desde un Black Hawk (Negroponte 2008). Una imprenta o una *laptop*, da lo mismo para el caso. Son tecnologías que, lejos de ser neutrales, se presentan como potencializadoras, pero requieren un conocimiento básico para poder operarlas. ¿Una imprenta para imprimir biblias? ¿Un computador para comprar por Amazon, acceder a Facebook y sus contenidos amurallados?

El determinismo tecnológico en el que vivimos es lo peor que nos puede estar pasando. No se trata de apelar al ludismo<sup>15</sup> para desaparecer las tecnologías de la faz de la tierra, pero sí de lanzar un llamado a la conciencia para cuestionarlas, a ser menos inocentes y tal vez a darnos cuenta de las libertades y encierros que conllevan. Poder ver eso permitirá que cada cual analice qué es lo que verdaderamente hay de libertad o de paz en el caso de los OLPC o en el cubrimiento vía satélite de una comunidad indígena. ¿Vender minutos de celular para que puedan decir que no tienen un profesor en la escuela, que no hay libros o medicina en el hospital?

Cobertura para las comunidades marginales en Colombia, en Brasil o en África puede fácilmente significar lo mismo, ya que depende de la inversión de la empresa privada, lo mismo que el uso político de las palabras «participación democrática». El punto

---

15 «El ludismo (luddism en inglés) fue un movimiento obrero que adquirió auge en Inglaterra a partir del odio incondicional hacia las máquinas, y cuyas acciones se basaban en la revuelta espontánea y desorganizada, atacando con frecuencia a los instrumentos de producción» (Wikipedia, «Ludismo»).



OPCL (One Laptop per Child). Imagen tomada de un video en YouTube. La que se presenta aquí es un retoque/interacción del autor del artículo.



realmente importante es ser capaces de reconocer si las «soluciones» que se supone nos brindará la tecnología, llámase Internet o teléfono celular con transferencia de datos, nos harán más o menos libres. ¿Libre porque puedo navegar desde el teléfono mientras voy en un avión? Esa es la ilusión que nos hace creer que usamos la tecnología cuando realmente estamos siendo usados.

Cuando las llamadas por los teóricos «estéticas relacionales» son puestas en la línea de tiempo con las también mal llamadas «artes electrónicas», se ve cómo muchas de esas estrategias que involucran la participación social se copian de las dinámicas y desarrollo del software de la cultura libre. Aunque dichas estéticas sí anteceden las nociones comerciales de «multimedia», «interactividad» o «virtualidad», ninguna de las anteriores logra escapar de una clara intención de venta, ya sea en el Palais de Tokyo (París) o en el San Andresito del Huevo. Cosa que de lejos es bien llevada a cabo por las comunidades del software y las licencias libres. Definitivamente hay ahí mucho de lo que el arte deberá aprender.

No fue desde lo artístico que se dio lugar a esas redes a las que pertenecemos y desde las que reclamamos territorios. Nociones como el DIY («hazlo tú mismo») y el trabajo colaborativo deshacen la tradicional idea del autor y, sobre todo, la valoración del proceso y la documentación como posible lugar de la obra. Se lee hoy como intento desesperado de los curadores de un encuentro como el Medellín 2011 (MDE11) que proclama todo este tipo de procesos como lugar del arte, pero sufre de todos los vicios de la jerarquía y verticalidad del arte del siglo pasado.

Por el contrario, unos veinte miembros de Un/loquer conformamos un laboratorio abierto, que no pretendía ni la ciencia positivista de Palo Alto, Los Álamos o el MIT, ni santificar con críticos o comisarios una obra coleccionable y/o vendible. Al contrario,

valoramos la ciencia de garaje y el saber del viejo y recursivo cacharrero que trabaja en medio del desorden. Es ese espacio donde se experimenta con alma y pasión de manera ritual, donde la tecnología no es ajena y donde *low-tech*, *new-tech* y *high-tech* se reducen a viles intenciones comerciales de alienación que bien sabemos desvirtuar por medio del corto circuito, el ruido de señales y la reapropiación.

### **Abrir la caja, romper el manual, rescribir el código**

En lugar del paso avanzado, nos vamos y miramos hacia atrás, del *low-tech* al *now-tech*, y creamos así redes y sub-culturas que resisten, mutan y operan desde la «invisibilidad».

Cada sub-grupo, enruta en secreto claves y contraseñas.

Extrañas singularidades acechan y resisten desde mágicas guaridas.

Para conquistar territorios, para apropiarse de zonas, conformando un *ethos*.

### **Referencias bibliográficas**

- Arns, Inke y Andreas Broeckmann. 2001. «Rise and Decline of the Syndicate: the End of the Imagined Community». Available at: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0111/msg00077.html>>, accessed December 28, 2010.
- Duque, Alejandro. 2001. «New Media as Resistance: Colombia». In *Leonardo* vol. 34, n.º 4, pp. 333-334.
- Duque, Alejandro. 2010. «Maleficio. Rituales Innaturales». Presentación en el III Foro Latinoamericano: Historias Recientes de la Cultura Electrónica en Latinoamérica, realizado en el marco del 16º Simposio Internacional en Artes Electrónicas. Alemania. Material de apoyo disponible en: <<http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=325>>
- Fried, Ina. 2008. «eff: We're concerned about Google's Omnibox». CNET News. 3 Sep. Available at: <[http://news.cnet.com/8301-13860\\_3-10032047-56.html](http://news.cnet.com/8301-13860_3-10032047-56.html)>, accessed December 28, 2010.
- Molano, Diego. 2010. Entrevista. «Las TIC serán el eje de la prosperidad», en *Semana*. 30 de octubre. Disponible en: <<http://www.semana.com/noticias-enfoque-principal/tic-seran-eje-prosperidad/146648.aspx>>, consultado del 28 de diciembre de 2010.
- Negroponte, Nicholas. 2008. «Negroponte takes OLPC to Colombia». In TED. Technology, Entertainment, Design. Video. Available at: <[http://www.ted.com/talks/nicholas\\_negroponte\\_takes\\_olpc\\_to\\_colombia.html](http://www.ted.com/talks/nicholas_negroponte_takes_olpc_to_colombia.html)>, accessed December 28, 2010.
- Ronell, Avital. 2010. Crónicas de la guerra de las culturas. Conferencia dictada en la EGS (European Graduate School) Saas Fee.
- ®™ark. 1998. «Viaje de invierno». Disponible en: <<http://www.rtmark.com/arseaftersp.html>>, consultado el 28 de diciembre de 2010.
- Semana. 2009. «Pruebas reinas en "chuzadas" del DAS encienden debate». 13 de mayo. Disponible en: <<http://www.semana.com/noticias-nacion/pruebas-reinas-chuzadas-del-das-encienden-debate/123941.aspx>>, consultado el 28 de diciembre de 2010.
- Virilio, Paul y Sylvère Lotringer. 1983. *Pure War*. New York: Semiotext(e).

Wikipedia. «Multitud». Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Multitud>>, consultado el 28 de diciembre de 2010.

Wikipedia. «Partido Pirata». Disponible en: <[http://es.wikipedia.org/wiki/Partido\\_Pirata](http://es.wikipedia.org/wiki/Partido_Pirata)>, consultado el 28 de diciembre de 2010.

Wikipedia. «Peer-to-Peer». Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/P2p>>, consultado el 28 de diciembre de 2010.

Wikipedia. Disponible en: «Tecnologías de la información y la comunicación». <[http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnologias\\_de\\_la\\_informacion\\_y\\_la\\_comunicacion](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnologias_de_la_informacion_y_la_comunicacion)>, consultado el 28 de diciembre de 2010.

### **Sitios de Internet**

Alejandro Araque: [araquemendozaalejandro.blogspot.com/](http://araquemendozaalejandro.blogspot.com/)

Anonym.OS: [sourceforge.net/projects/anonym-os/](http://sourceforge.net/projects/anonym-os/)

Antena Mutante: [www.antenamutante.net/](http://www.antenamutante.net/)

Bogotrax: [bogotrax.org/](http://bogotrax.org/)

Carnivore: [r-s-g.org/carnivore/](http://r-s-g.org/carnivore/)

DARPA: [www.darpa.mil/](http://www.darpa.mil/)

Incognito: [www.anonymityanywhere.com/incognito/](http://www.anonymityanywhere.com/incognito/)

MDE 11: [www.mde11.org](http://www.mde11.org)

Partido Pirata Colombiano: [identi.ca/ppco](http://identi.ca/ppco)

Puntos de Cultura, Gobierno de Brasil: [www.brasil.gov.br/sobre/cultura-1/proyectos-y-programas/puntos-de-cultura-2/br\\_model1?set\\_language=es](http://www.brasil.gov.br/sobre/cultura-1/proyectos-y-programas/puntos-de-cultura-2/br_model1?set_language=es)

Software Studies Initiative: [lab.softwarestudies.com](http://lab.softwarestudies.com)

The Influencers: [theinfluencers.org/en/vuk-cosic](http://theinfluencers.org/en/vuk-cosic)

TOR Project: [www.torproject.org](http://www.torproject.org)

TraceNoizer: [www.tracenoizer.net/](http://www.tracenoizer.net/)

Suicide Machine: [suicidemachine.org/](http://suicidemachine.org/)

Un/loquer hackerspace: [unloquer.org/](http://unloquer.org/)

Web 2.0. Suicide Machine: [suicidemachine.org/](http://suicidemachine.org/)

### **Agradecimientos**

A Catalina Sierra, con quien el término de la «narcotectura» se convirtió en «narcotextura».

A todos los que escriben en la lista de correos [k.0\_lab]. A la hermosa Avital Ronell, quien con humor nunca visto me ayuda a comprender mejor lo que hay detrás de los media. A Knowbotic Research, Tiquun, los hackers de dyne y lorea. A Dani del Patio Maravillas. ¡Respeto!

**dossier**

# SOBRE LA PRECARIEDAD DE LA TRADUCCIÓN DE LOS MEDIOS EN LAS ARTES

Andrés Ramírez Gaviria  
Bogotá, Colombia (1975)  
Vive y trabaja en Viena

Este texto presenta un análisis de las reflexiones y cuestiones abiertas que se enmarcan estructuralmente en el concepto y la práctica de la traducción y su relación con el arte contemporáneo. Para tal fin, se recurre en ocasiones al texto de Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, como punto de referencia. El texto es provisional y exploratorio en su alcance, y como tal puede ser posteriormente revisado o ampliado, de una forma u otra.

## 1

A modo de extenso apéndice teórico a la declaración comisarial manifestada en la exposición «Altermodern», el libro de Nicolas Bourriaud, *The Radicant*, se propone identificar el paradigma cultural de un nuevo orden de la modernidad. En estos primeros años del siglo XXI surge un estado social y cultural caracterizado por una tendencia hacia lo efímero, en el cual los artistas asumen el papel de viajeros globales que recorren dialógicamente diversos contextos por trayectorias no lineales, a través de infinidad de signos, espacios y tiempos, y mediante la traducción como principio por el que se construye el significado.

Este fenómeno en desarrollo, surgido en parte de una insatisfacción general con la contradicción inherente a la dicotomía entre el impulso humanista posmoderno de juzgar a los artistas no occidentales únicamente en relación con su propia cultura y los efectos

homogeneizadores que ha tenido la globalización en la producción cultural ofrece nada menos que una nueva configuración de la modernidad en una escala global. ¿Por qué no se puede juzgar a los artistas de diversas nacionalidades con el mismo conjunto de criterios conceptuales y estéticos, sin sucumbir necesariamente al universalismo moderno? ¿Acaso el multiculturalismo posmoderno no es una forma de discriminación más sutil y, en última instancia, más eficaz practicada por Occidente?

Este impasse histórico solo se puede superar, según Bourriaud, mediante un cambio metodológico que incluya una práctica de la traducción a través de la cual los artistas introduzcan en sus singularidades ecos de las historias y los contextos de otras culturas y, de paso, generen nuevas relaciones entre signos culturales.

En efecto, hoy la traducción puede representar ese «esfuerzo ético esencial» que erróneamente se ha asociado con el reconocimiento del otro como tal. Porque la traducción siempre supone una adaptación del significado de una propuesta, de forma que pase de un código a otro, lo que requiere un dominio de ambas lenguas y a la vez pone de relieve que nada es evidente de antemano. El gesto de la traducción no impide, en modo alguno, la crítica o la oposición; en todo caso, conlleva una presentación. En ese acto no se niega ni lo inefable ni las posibles opacidades de significado, dado que toda traducción es inevitablemente

incompleta y deja tras de sí un resto irreducible». (Bourriaud 2009)

Bourriaud concibe este giro cultural hacia la traducción como una posición estética y ética que socava la determinación de una postura canónica jerárquica, diluyendo la importancia e, incluso, negando la existencia de una fuente original.

La globalización, el creciente fenómeno del turismo y el uso del ordenador y de Internet como herramientas diarias han definido la figura del artista como trotamundos cultural, que concibe el viaje como una forma compositiva y la traducción como un imperativo ético, con el fin de adaptarse a las condiciones de sus entornos cambiantes, al favorecer las interacciones paralelas sobre las de carácter explotador.

Cuando se refiere directamente al efecto de la tecnología, Bourriaud señala que la digitalización ha prescindido de las fronteras técnicas que existían anteriormente entre los diversos tipos de producción de medios, y que este proceso —en parte impulsado por el concepto de una economía libre y modelado a través de las actividades de apropiación, edición, mezcla y remezcla de datos—, además de constituir una forma diferente de producir y consumir medios, conlleva algo mucho más importante: la interiorización de un nuevo modo de conceptualizar la información y la representación.

Aunque pone de relieve el efecto directo por el cual la vida en una sociedad digital en red transforma las prácticas artísticas, Bourriaud cree que estas prácticas no necesitan, y de hecho, en los casos más interesantes, no implementan —ni en la producción ni en la distribución— las tecnologías que hacen posible tal sociedad. Dicho de otro modo, la práctica de la traducción en las artes no se manifiesta tanto en el uso de nuevos programas, herramientas o lenguajes cuanto en la condición social y cognitiva creada por la digitalización, en la percepción colectiva desde la que se conciben, mezclan, producen y consumen todos los textos, sonidos, imágenes y bytes. Aunque los medios,

en un sentido pragmático, facilitan tal condición, para Bourriaud dicho elemento hasta ahora se ha presentado con mayor perspicacia y efectividad de forma indirecta, como sucede, por ejemplo, en las obras de arte no tecnológicas. «En la actualidad, [...] [las] aplicaciones artísticas más innovadoras provienen de artistas cuya práctica dista mucho de cualquier tipo de arte digital [...]» (Bourriaud 2009).

Esta valoración, aunque resulta sospechosamente totalizadora, no es del todo inexacta si se circunscribe a un tipo de práctica concreta, de moda principalmente durante la década de 1990 y con una propensión acrítica a la autosuficiencia en sus formas y significados de producción. No obstante, si se analiza desde una perspectiva más amplia y general, la implementación de las herramientas digitales ha llegado a ser una parte mucho más compleja, aunque no excepcional, de la práctica artística. Incluso para aquellos que se dedican activamente a este campo y lo erigen como tema de su investigación, la relación con la tecnología es mucho más matizada, también en el reconocimiento de la implicación de los sistemas sociopolíticos en la determinación de los cambios tecnoculturales. Desde hace cierto tiempo, se considera que la influencia de la tecnología está profundamente arraigada en las interacciones y que, por lo tanto, debe analizarse en un contexto cultural más amplio, no limitado a los «nuevos medios». El deseo de una forma purista de producción, al igual que la reivindicación de autonomía que conlleva, está más que trasnochado. Muchas manifestaciones artísticas eluden las restricciones implícitas de su medio. No obstante, así como la valoración del arte únicamente en función de su medio resulta perjudicial, también lo es su elusión en virtud solo de ese criterio.

Aunque las distinciones entre los medios analógicos y digitales se han desarrollado profusamente en el pasado, vale la pena mencionar aquí algunas, pues amplían el alcance del análisis de Bourriaud, que parece ignorar el modo en que muchos «productores culturales», no solo artistas, generan, compilan, mezclan y consumen datos en la sociedad actual en red.





Andrés Ramírez Gaviria, *sources*, impresión en gelatina de plata, serie de 30 imágenes cada una de 31,5 x 24 cm, 2009–2010. Cámara de Comercio, Bogotá. Foto: Angélica Teuta, cortesía del artista.

Desde un punto de vista técnico, el «resto irreducible», o el desfase que existe entre el tema y su representación, —desfase generado por las diferencias estructurales y perceptivas presentes en cualquier tipo de traducción de medios—, es peculiar en el caso digital. Las traducciones analógicas crean simultáneamente similitud y diferencia, un paralelismo ya implícito en la definición del término *analógico*, como elemento comparable o análogo a otro. Las traducciones digitales, en cambio, están técnicamente construidas sobre un sistema de diferencia. Como tales, permiten infinidad de representaciones con solo el código fuente como vínculo común subyacente.

Si bien el tipo de traducciones empleadas por los artistas mencionados en *The Radicant* puede sugerir —quiera en su retórica— algo distinto de lo analógico, mejor descrito como una simulación simbólica de lo digital, la diferencia sigue siendo la misma, aunque tal vez podría englobarse en los términos «no enlazado» frente a «enlazado», en lugar de analógico

frente a digital, en la medida en que lo primero solo establece una conexión simbólica entre la fuente y su forma traducida de representación, mientras que lo segundo mantiene una conexión directa con el código digital que le confiere su forma real. Las implicaciones entre estos dos tipos de traducción son significativas, aunque en ambos casos la conexión entre la fuente y la representación no es evidente de inmediato. En un caso, la traducción es ilusoria, solo sugerida por la intención; en el otro, la traducción está literalmente encarnada en la forma física de la obra de arte.

Esta práctica de la representación de datos digitales —sobre todo grandes cantidades— en diversas manifestaciones se explora mejor en el campo de la visualización de la información. Sin embargo, la visualización de la información suele consistir en delinear esquemas ocultos en los datos representados a través de metáforas visuales que los usuarios pueden entender rápidamente. Los principales objetivos de

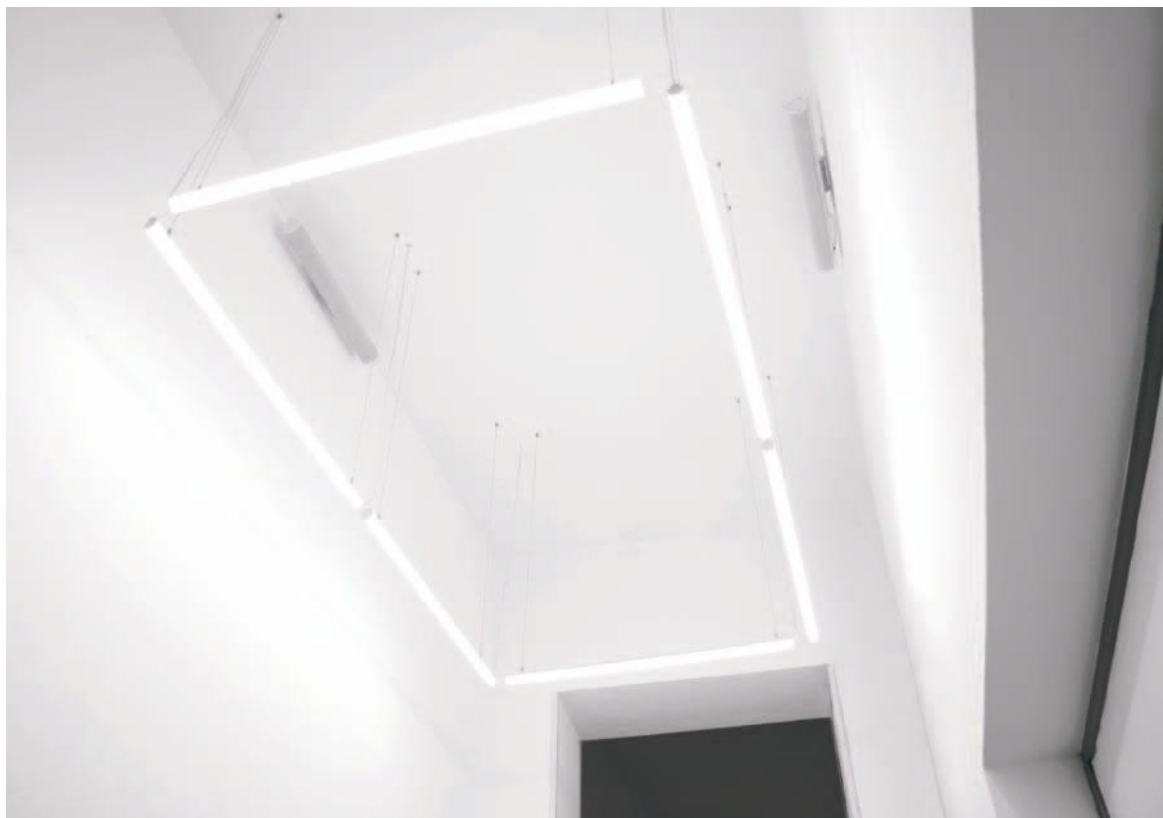
la visualización de la información son la funcionalidad y el rendimiento. La importancia de la forma visual de representación radica únicamente en la rapidez con la que contribuye a ilustrar un concepto o permite que el espectador llegue al conocimiento.

Los artistas que utilizan herramientas de visualización de la información no prestan necesariamente atención a la legibilidad, puesto que la velocidad o la eficiencia por la cual las metáforas visuales en su obra comunican datos codificados al espectador no es una medida de calidad intrínseca. Los usos artísticos de la visualización de la información pueden concebirse mejor como un modo subjetivo y a menudo autorreflexivo de organizar la información a través de formas y medios cuya efectividad puede leerse en más de un sentido.

Más allá de esta diferencia técnica existe, sin embargo, otra más sutil que se relaciona con el contexto de la presentación. El arte contemporáneo,

como término totalizador definitorio, ya no abarca toda la producción cultural que comprendía en el pasado. Existe un número creciente de prácticas creativas, no totalmente integradas dentro del sistema del arte, que operan por medio de canales alternativos de producción cultural, canales que amplían el alcance de las estrategias y los objetivos hasta ahora disponibles.

Por lo tanto, una revisión exhaustiva de una práctica cultural de la traducción debe considerar tanto la obra de un artista plástico como la de un usuario de YouTube y todo lo que media entre ambas. En lugar de una influencia indirecta, podríamos hablar de una confluencia total, donde las líneas que separan las formas de producción y distribución son tan precarias como la información y la estética que se requiere para remezclar y recontextualizar. Tal vez, es en este reconocimiento real de las singularidades y las diferencias, en la mezcla de esta complejidad con una posibilidad muy real de disolverse en el relativismo posmoderno, donde un acto de traducción resulta esencial.



Andrés Ramírez Gaviria, *Between forms of representation and interpretation*, luces LED, regulador DMX, ordenador, electrónica personalizada, amplificador de audio y altavoces, dimensiones variables, 2010. La Casa Encendida, Madrid. Foto cortesía del artista.

## 2

En *The Radicant*, Bourriaud ve la traducción puramente como un fenómeno del siglo XXI que el arte moderno pasó por alto, «inmerso como estaba en su proyecto postbabeliano de universalismo occidental, cuyo esperanto era la abstracción». Sostiene que, por el contrario, «en nuestro mundo progresivamente globalizado todos los signos deben ser traducidos o traducibles [...] para que puedan existir» (Bourriaud 2010).

Se podría, sin embargo, igualmente decir, como ya han sugerido otros (Rutsky et ál. 1999), que el arte moderno de hecho contribuyó a crear las condiciones que han hecho de la traducción necesidad, involuntariamente impulsada por un estilo de producción basado en la estandarización y la sobreproducción.

La concepción del diseño y la producción en el arte moderno se han entendido a menudo como un mero impulso hacia la reducción y la eficiencia a través de la racionalidad —en el que los objetos y las tareas están convenientemente descompuestos en sus constituyentes más simples—. Sin embargo, hay una paradoja implícita en dicha metodología, pues las formas, por un parte, se aproximan a una especie de «invisibilidad» y, por otra, tienden a la complejidad por medio de la reducción a un mayor número de partes, además de adoptar la forma de una inmensa memoria tecnocultural, cuya densidad y complejidad hacen que todas las visiones de estos datos sean parciales y contingentes y que nuevas configuraciones siempre sean posibles e igualmente probables. Dicho de otro modo, el concepto de una tecnología centrada en la mecanización y ensalzada a través de una metodología de producción fundamentada en los procesos eficientes y racionales de la reducción, la deconstrucción y la consiguiente especialización, engendra otra concepción relacionada con los sistemas. Su eficacia, en este aspecto, ha propiciado que el proyecto tecnológico de la modernidad evolucione hacia una condición de mayor complejidad, en lugar de aproximarse a la uniformidad.

De una manera un tanto irónica, esta condición, como tal, alberga ambas concepciones de la tecnología y permite que operen en paralelo. La presencia de una no ha eclipsado la otra. La interacción entre las dos sigue siendo dinámica y se amplifica en el ámbito digital, donde las prácticas preponderantes de la «remezclabilidad» y la traducción favorecen un solapamiento de las técnicas y de los temas de interés, interconectando el pasado con el presente sin solución de continuidad.

Parte de mi pensamiento se sitúa precisamente en esta tensión entre los preceptos de la modernidad, con relación a las historias del arte, el diseño, la ciencia y la tecnología, así como con la gramática formal de la traducción, que se deriva de una concepción de la tecnología basada en la idea y la práctica de la «remezclabilidad» y la interacción.

La reconfiguración de los artefactos, diseños culturales y otras formas y estrategias de producción de conocimiento es posible en virtud de una práctica de la traducción que cuestiona cualquier presunta determinación o estabilidad, y que sugiere en cambio múltiples lecturas del tema a través del análisis de nuevos modelos constituidos por esa misma interacción y asociación. Se elude la reivindicación de la inmutabilidad en favor de un espacio alternativo donde la información se convierte en un material maleable, que remodela su forma y contenido de una manera siempre novedosa, en referencia a sus nuevas relaciones contextuales.

Las fuentes externas referenciadas en la obra no tienen por qué entenderse, en consecuencia, como evocaciones directas de las perspectivas canónicas o autorizadas, puesto que generalmente derivan de representaciones ya traducidas. Aunque las referencias pueden tener un significado colectivo —siquiera vago—, facilitado en parte por los sistemas en red como Internet, es a través de esos mismos sistemas que surgen las deformaciones. En consecuencia, no se reivindica nunca la posibilidad de un original, sino que se concibe toda la información como una amalgama de fuentes desde la que surge la comprensión



Andrés Ramírez Gaviria, *resonance*, dos teléfonos móviles, sensor de presión, amplificador de audio y altavoz, *dimensiones variables*, 2006–2008. Habres Gallery, Viena. Foto: Fer Figheras, cortesía del artista.

en determinadas disposiciones o representaciones, si bien siempre inestables y sujetas al contexto y la revisión.

Tal contextualización no jerárquica sostiene una metodología de trabajo que se basa en el descubrimiento de modelos y convergencias, pero evita el punto de vista didáctico. El significado se estructura en torno a vínculos asociativos no fácilmente descifrados como conceptos nítidos, y trasciende el didacticismo, incluso la comprensibilidad lógica, pero sin derivar necesariamente hacia el sinsentido.

Así pues, no se hace ningún intento de enmendar las desigualdades perpetuadas por el proyecto moderno. En cambio, se conceden momentos de diferencia y contradicción, contención y diálogo, negación y afirmación, en un proceso continuo que surge de una visión interpretativa de su legado y un concepto experiencial de lo contemporáneo.

### Referencias bibliográficas

- Bourriaud, Nicolas. 2009. *The Relational Aesthetic*. New York: Lukas & Sternberg.
- Rutsky, R.L. 1999. *High Techné*. Minnesota: University of Minnesota Press.

# PALABRAS, CIBERJUGUETES E IP-BOTS (MEMORIAS DE UNA POETISA EN EL CIBERESPACIO)

Belén Gache

Buenos Aires, Argentina (1960)

belengache.net

## De la Olivetti Studio 44 al Monkey Island

Comencé a escribir profesionalmente a los veintipico de años, en una revista de arte. Acababa de terminar mi carrera de historiadora del arte y escribía en mi vieja Olivetti Studio 44. Entregaba mis notas tipeadas junto con imágenes fotográficas que yo misma tomaba o con reproducciones en catálogos, para que los diagramadores las procesaran e ilustraran mi texto. Obviamente, no existían los archivos digitales. Recién me pasé al ordenador en 1990, cuando empecé a escribir mi primera novela. Se trataba de una Amiga 500 que Gustavo, mi pareja, había recién traído de los Estados Unidos. Su monitor era no otro que nuestro propio televisor. En ese entonces, todavía se utilizaba un ordenador por casa (*home computer*) y no por persona (*personal computer*), motivo por el cual lo compartía con Gustavo. Él, artista plástico, utilizaba el Delux Paint y yo escribía con el Text Craft y, cuando no estábamos trabajando, jugábamos al Monkey Island. Guybrush Threepwood se veía realmente bien en la pantalla de 320x240 pixeles. Hoy me es gracioso pensar que la resolución del juego es menor a la de la pantalla de mi móvil. Se podría decir que la Amiga nos servía para escribir, diseñar, jugar. Y esto que deja bastante mal parada a mi vieja Olivetti.

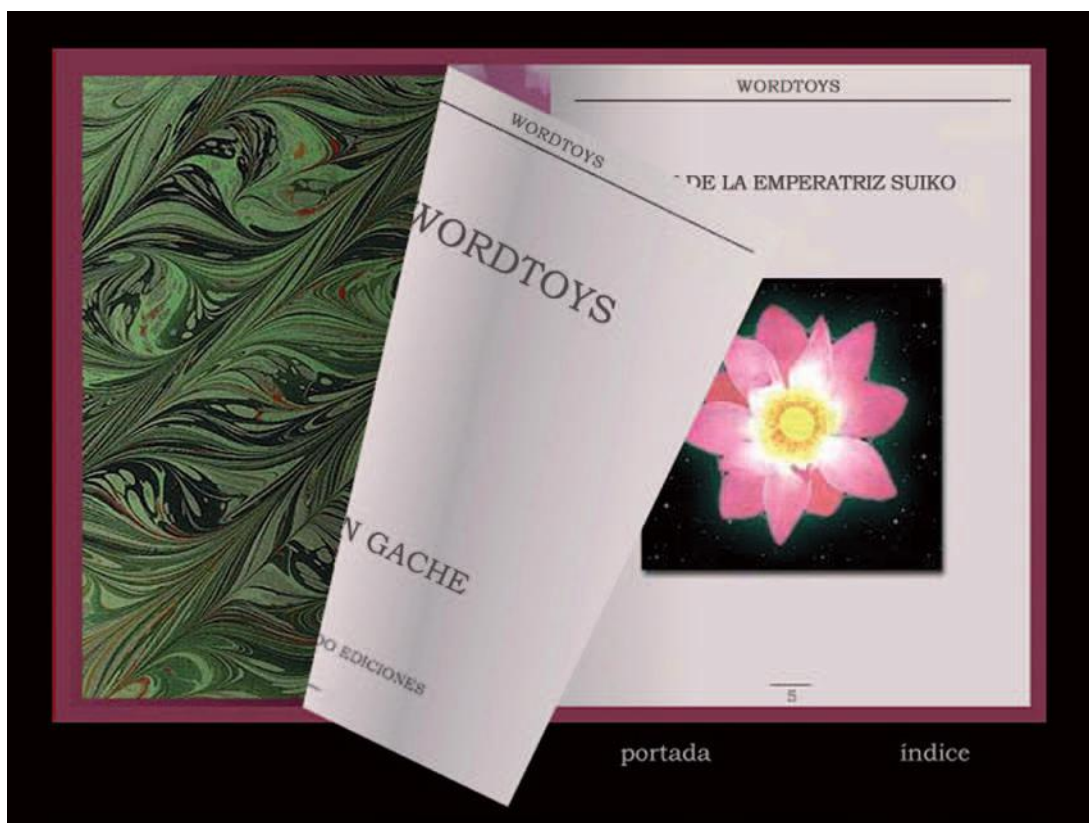
Mi novela fue seleccionada en el primer Premio Planeta de la Biblioteca del Sur y publicada dos años más tarde. En su versión original, llevaba imágenes que yo

había realizado con la Amiga, pero los editores decidieron no incorporarlas.

## Fin del Mundo en Babilonia

Fue una noche de marzo de 1995. Me acuerdo que estábamos sentados en una mesa, en Babilonia. Babilonia era un bar muy típico de los ochenta, en Buenos Aires, devenido centro cultural, donde se montaban obras de teatro independiente. A Carlos Trilnick ya lo conocíamos desde hacía años. A Jorge Haro lo conocimos esa noche y nos hicimos automáticamente amigos. Carlos, Jorge, Gustavo y yo hablamos de nuestras respectivas obras y de nuestra necesidad de un espacio diferente para poder mostrarlas. Así fue como esa noche nació Fin del Mundo. Fin del Mundo pronto se convirtió en pionero en abordar las relaciones entre arte e Internet y en producir obras de *net art*. Cada uno de nosotros venía de una disciplina diferente (artes visuales, video, música y literatura), y utilizábamos ese espacio virtual para experimentar en los márgenes de nuestros propios campos artísticos.

La primera obra que puse en línea fue *Purpúreas orquídeas*. Se trataba de una serie de tres poemas cíclicos que incorporaban texto, audio e imagen. Por aquel entonces, en casa ya habíamos cambiado la Amiga por un PC 386. Y el 386 por un Pentium.



Belén Gache, *La emperatriz Suiko (Wordtoys)*, 2004. Foto cortesía de la artista.

### ***El libro del fin del mundo***

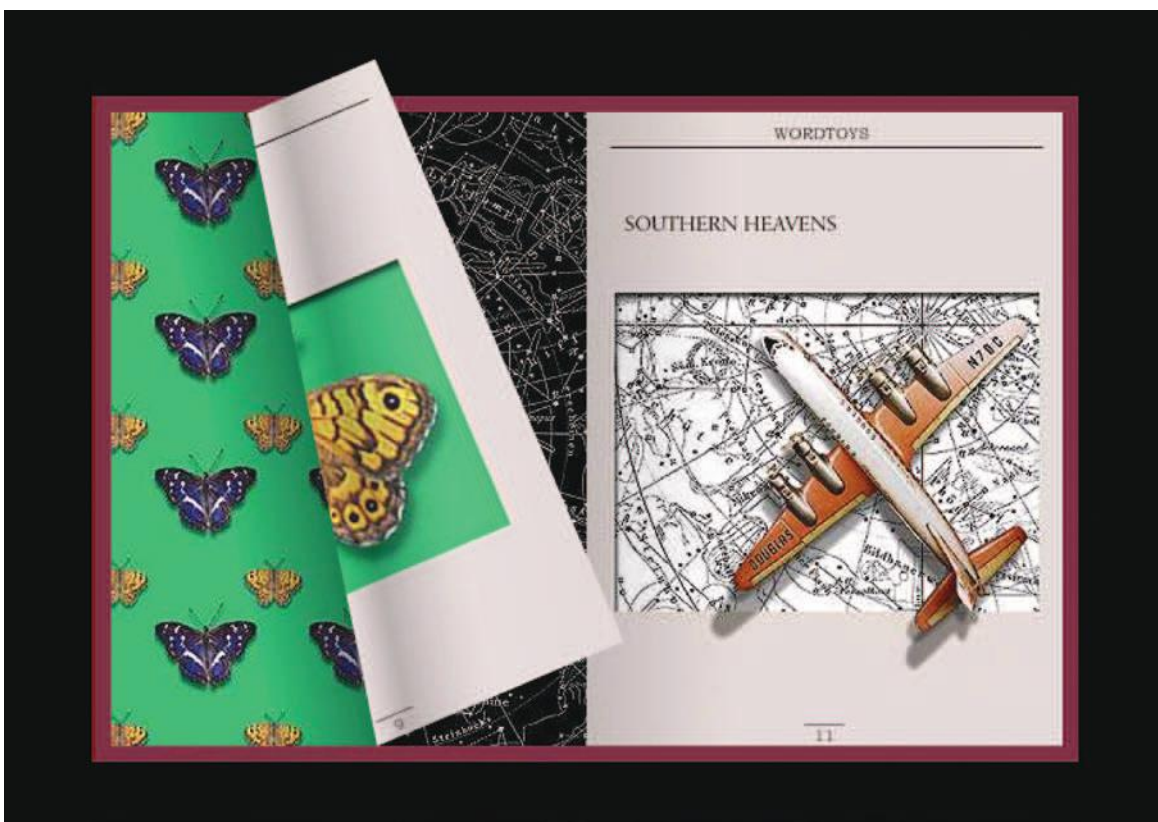
Pasaron los años. Durante ellos, tuve la ocasión de publicar dos novelas más en editoriales importantes. Ninguna de las dos llevaba imágenes. Para finales del 2001, yo había escrito un catálogo para una muestra de Xul Solar en el Museo Reina Sofía. Con lo que me pagaron entonces en Madrid (con euros casi recién estrenados), pude costearme la edición en Argentina de un libro en el que hacía rato estaba trabajando. Al ser una edición de autor, yo podía hacer lo que quisiera y pasar las limitaciones de una editorial comercial. *El libro del fin del mundo* incorporaba poesía visual y conceptual, pero también multimedia. En su contrasolapa tenía un CD con obras de *net poesía* interactivas. En aquellos tiempos, 2002, el ancho de banda de Internet no permitía acceder a los pesados archivos multimedia. *El libro del fin del mundo* se inspiraba en la idea de una enciclopedia que, lejos de dar cuenta de un conjunto cerrado y definitivo de saberes, se presentaba inacabada y abierta. La inclusión de trabajos hipertextuales enfatizaba las nociones de no

linealidad y bifurcación de la obra. El libro fue presentado en México D.F., en el Inmerso Foro Proyectos del Cyberlounge del Museo Tamayo, un ciclo coordinado por Arcángel Constantini. Algunas de las net poesías del CD luego pasarían a formar parte de mis *Wordtoys*, en su versión online.

### ***El diario del niño burbuja***

Hacia el 2003 se produjo una revolución en la red: la aparición masiva de los blogs. Si bien antes había habido experiencias de diarios en línea, estas se basaban en trabajosas actualizaciones de los sitios web subidas por FTP. Pero en el 2004, nuevas herramientas (por ejemplo, el Fotolog, un sitio de la web 2.0 que daba la posibilidad de compartir informaciones en línea), permitían editar los *posts* de manera rápida y sencilla. El Fotolog fue muy popular en Sudamérica, e incluso dio lugar, años más tarde en Argentina, al fenómeno de los «floggers». Fue precisamente para esa época que nació *El diario del niño burbuja*. *Burbuja* está estructurado a partir de una *contrainte*





Belén Gache, *Southern Heavens (Wordtoys)*, 2004. Foto cortesía de la artista.

oulipiana: yo me obligaba a mí misma a realizar un post cada día durante 100 días consecutivos. Los post debían contar con un texto breve creado a partir de una imagen aleatoria surgida de una búsqueda en la red. Así la narración se fue construyendo a la deriva y en proceso, sin una trama o dirección preestablecida. Gran parte de este trabajo lo realicé en la ciudad de Montevideo. Todos los días, me iba a un locutorio y me conectaba a Internet. O al menos lo intentaba. Allí la conexión no era de banda ancha. Era telefónica y se cortaba constantemente. Además, en aquellos años Fotolog tenía problemas, y más de una vez me desayunaba con que habían desaparecido todas las páginas del diario de Burbuja, y debía volver a cargarlas.

Otra cosa que no existía entonces ni en la imaginación más profusa era YouTube. Pensar en compartir en línea los videos y video-poemas que realizábamos parecía imposible debido al peso de los archivos. YouTube recién estuvo disponible al público en el 2005. Ese mismo año, nosotros celebramos el décimo aniversario

de Fin del Mundo en línea con una fiesta en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires. En diez años, mucho había cambiado en los trabajos, en las tecnologías y en nosotros. Para entonces, cada uno de nosotros había desarrollado su carrera y rara vez coincidíamos los cuatro en Buenos Aires.

### Los *Wordtoys*

Cuando empecé a componer obras de net poesía en 1995, un nuevo universo se abría para las tecnologías de la escritura (hipertextos, interactividad, «verbivo-covisualidad», etcétera). Yo estaba fascinada con las nuevas posibles formas de escribir y era plenamente consciente de los cambios que estas acarrearían a nivel social. Sin embargo, no éramos muchos los que lo percibíamos. Esto nos hacía pertenecer a una especie de gueto de iniciados con quienes, más allá de países y fronteras, compartíamos la misma «cibergeografía». Uno de ellos fue Brian Mackern. Por esa época, él estaba en Montevideo trabajando en sus *soundtoys*. Y fue precisamente a partir de la noción de *soundtoy*,

de la obra concebida como instrumento, como máquina, como juguete, que comencé a trabajar mis *Wordtoys*. La idea era realizar trabajos en los que el lector pudiera participar «leyendo» de manera diferente, jugando y disparando el azar del texto. Esta idea se entroncaba perfectamente con mis investigaciones sobre las experiencias «maquínicas» del lenguaje, fueran los versos combinatorios del barroco, la receta para componer poemas dada de Tzara, la poesía estocástica propagada por Max Bense, las *constraints* del Oulipo o las partituras de instrucciones de Fluxus. Mis *Wordtoys* se enmarcan en una tradición lúdica desarrollada tanto por las vanguardias como por las neovanguardias, y parten de estrategias como el hincapié en la materialidad de los signos, la interactividad, las combinatorias de textos, el azar y el uso de instrucciones. Un grupo de *Wordtoys* constituyen los *Góngora Wordtoys*, basados en *Soledades*, del poeta del Siglo de Oro español. Se trata de una serie de poemas interactivos que remiten a un universo barroco de espirales, pliegues y laberintos del lenguaje. Recordemos que los miembros del Oulipo clasificaban irónicamente a los poetas barrocos de «plagiarios por anticipación», en la medida que estos ya experimentaban largamente con ecuaciones, procesamiento y «programación» del lenguaje.

### **Manifiestos robots e IP-Bots**

En el 2009, realicé una serie de piezas sonoras: los *Manifiestos robots*. Consisten en una serie de poemas aleatorios contruidos a partir de una estructura verbal fija, correspondiente al género del discurso político. Mis manifiestos partían de la retórica de la propaganda política de comienzos del siglo XX (que se valía de las nuevas tecnologías de la época, como la radio o los altavoces para llegar a las masas), y remitían también a la poesía sonora futurista y dadaísta. Un siglo después, en campañas políticas como la de Obama, el uso de podcasts, Vblogs, Twitter o teleprompters era obligado. La política, a nivel mundial, se dedicaba principalmente a la retórica con maravillosos discursos mecánicos, estructurados con base en meras fórmulas enfáticas y demagógicas sin contenidos específicos. Realicé esta obra utilizando el sistema IP Poetry, desarrollado por Gustavo Romano, y que realiza búsquedas en Internet a partir de palabras clave que luego son recitadas por los IP-Bots valiéndose de fonemas pregrabados. Así como el YouTube había significado una revolución para el video amateur, el podcasting lo hacía para la radio.



Belén Gache, *El arte de la cetrería (Góngora wordtoys)*, 2011. Foto cortesía de la artista.

Cuando a finales de los ochenta yo usaba mi Olivetti Studio para escribir mis notas de arte, nadie imaginaba los profundos cambios que acarrearía el cambio de la escritura en el papel a la pantalla. Hoy los sitios de Internet, los blogs, los mensajes de texto, los mails, los *socialmedia* son parte de nuestra vida cotidiana. Pero allí está aún la escritura. Está el viejo lenguaje y las palabras.

### Referencias bibliográficas

- Gache, Belén. 2011. *Góngora Wordtoys*. Disponible en: <<http://www.belengache.net/gongorawordtoys>>, consultado el 22 de marzo del 2011.
- Gache, Belén. 2009. *Manifiestos robots*. Disponible en: <<http://www.findelmundo.com.ar/belengache/manifiestosrobot.htm>>, consultado el 22 de marzo del 2011.
- Gache, Belén. 2006. *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto*. Gijón: Trea.
- Gache, Belén. 2004. *El diario del niño burbuja*. Disponible en: <<http://bubbleboy.findelmundo.com.ar>>, consultado el 22 de marzo del 2011.
- Gache, Belén. 1996–2006. *Wordtoys*. Disponible en: <<http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys>>, consultado el 22 de marzo del 2011.

# AL RITMO DEL UNIVERSO

Carlos Trilnick

Buenos Aires, Argentina (1957)

[www.carlostrilnick.com](http://www.carlostrilnick.com)

El debate sobre arte y tecnología gira, la mayoría de las veces, alrededor del término «nuevo». Nuevos medios, nuevo museo, nuevas tecnologías, nuevo arte contemporáneo, nuevos realizadores, etc.

Pero, ¿por qué un objeto, sujeto, idea o suceso es considerado nuevo? ¿Algo que recién ha sido fabricado o diseñado puede ser considerado totalmente nuevo?

Muchas cosas que se ofrecen como «nuevas» son solo artilugios de marketing.

¿Puede ser nueva el agua?

En términos del arte, este adjetivo calificativo solo se puede aplicar mientras se manifieste que la práctica artística está inmersa en un proceso de



Carlos Trilnick, *Anti-Parsonnel Mines Project* (fotograma), instalación interactiva e intervención en el espacio público, 2009. Foto cortesía del artista.



Carlos Trilnick, *Anti-Personnel Mines Project*, intervención en el espacio público, San Diego (EE.UU.), 2009. Foto cortesía del artista.

transformación estética y conceptual, es decir, en movimiento.

En una perspectiva técnica, y por la naturaleza cambiante del arte de las combinatorias binarias e infográficas, las tecnologías digitales se encuentran en estado de movimiento continuo, y por lo tanto diseñan de manera permanente algo nuevo. Son tecnologías que se ejecutan en un universo formado por materialidades absolutamente maleables, capaces de producir eventos en tiempo real, y con una enorme capacidad para generar puntos de asociación y de contacto comunicacional. Son tecnologías de generación de datos, de un transitar permanente hacia la reducción física y la masificación de sus componentes y dispositivos de producción. Es complejo, pero a la vez necesario, imaginar sus futuras aplicaciones, en especial en los campos de la biotecnología y la comunicación y, en ese contexto, en las relaciones que se pueden establecer entre medios digitales y prácticas artísticas. Cuando ya se han superado los preconceptos sobre la utilización de objetos y materialidades cotidianas en la confección de las obras, se debe asumir que, más allá

de los soportes físicos, es el momento de aceptar arquitecturas de carácter efímero.

¿Puede afirmarse que al usar elementos digitales en una obra esta siempre contendrá algo nuevo? La respuesta es positiva cuando, en simultáneo a la utilización de estos recursos tecnológicos, el artista de los medios plantea puntos de vista críticos sobre la cultura de la repetición y la mimesis, características de las tecnologías de la digitalización y de las estrategias de mercado que las formulan e inventan.

Frente a la obsesión por lo nuevo, inducida por la enorme oferta de productos de consumo, el incesable flujo informativo de los medios masivos y la instantaneidad de las comunicaciones, el arte propone temporalidades discursivas basadas en la reflexión.

El arte de los medios, aquel que se constituye sobre recursos tecnológicos binarios de infinitas combinaciones, pero a la vez de réplica y repetición, discute los postulados de lo nuevo y de la obra original, interpela la idea de objeto único y se entrama con facilidad





Carlos Trilnick, *Anti-Personnel Mines Project* (fotograma), instalación interactiva e intervención en el espacio público, 2009. Foto cortesía del artista.

con los dispositivos móviles, y genera así redes masivas de interconexión social.

El arte de los medios plantea una desaceleración, un freno al artificio temporal de la sociedad de consumo. Ofrece en su contemplación una temporalidad que intenta transitar por los ritmos naturales del universo; es una opción frente a las imágenes y los discursos velozmente anestesiados. La electricidad —como el aire, la tierra, el fuego y el agua— es un elemento más de la naturaleza. Almacenar, manipular y enviar impulsos eléctricos a través de dispositivos técnicos ha sido y sigue siendo la base de las tecnologías y las artes electrónicas y digitales. El artista recurre a la digitalización y, por lo tanto, a la electricidad, como herramienta y medio expresivo. Le imprime un sello personal a la utilización de los recursos tecnológicos industriales. Se plantea a sí mismo como contraflujo al discurso masivo de la impersonalidad.

Desde lo culturalmente próximo se establece una mediación formulada con las mismas tecnologías,

soportes y materialidades que se utilizan diariamente en miles de transacciones sociales. Esta relación se amplifica cuando los proyectos se instalan en espacios públicos interiores y exteriores, y requieren de la participación activa de los espectadores. El entorno visual y sonoro y el público que las activa y habita son parte de la materialidad cambiante de la obra.

Estaríamos muy confundidos y encerrándonos en un callejón sin salida si, por intentar buscar permanentemente lo «nuevo» en el universo de las prácticas artísticas, desconociéramos la existencia de un movimiento continuo que a lo largo de toda la historia del arte ha planteado rupturas, pensamiento y acción crítica frente a los modelos dominantes. El arte, no está de más decirlo, no cambiará el mundo ni las sociedades; solo aportará un espacio para la reflexión sobre temas banalizados o no tratados directamente por los medios de comunicación ni, en la misma medida, por la mayoría de las políticas culturales oficiales, que se manifiestan en museos de élite y en eventos de arte más ocupados por los caprichos del mercado que



por abrir espacios para la experimentación y la participación ciudadana.

Las tecnologías digitales abrieron posibilidades hasta ahora inéditas en el mundo del arte. Las más significativas son: que las obras sean etéreas, que el espectador active la obra y la modifique, y que se puedan crear proyectos de interacción a través de plataformas de intercambio simultáneas, formuladas en tiempo real y desde diferentes puntos del mundo.

A cien años del nacimiento de Marshall McLuhan (Canadá, 1911), y a casi medio siglo de la publicación de su libro *La comprensión de los medios. Como extensiones del hombre* (1963), se puede afirmar que estas extensiones se han instalado en nuestra cotidianidad, que son parte de nuestros cuerpos. En este contexto, el arte debe proponer una revisión profunda de las aplicaciones que pueden formularse a través de los diferentes medios tecnológicos y expresivos.

En una sociedad cada vez más virtualizada, se debería preguntar si el copyleft, que deja libre los derechos de reproducción, será la próxima forma de circulación del arte contemporáneo; si se terminarán borrando las fronteras de accesibilidad al ejercicio de experimentación artística, y si las pantallas, las millones que ya están instaladas por todo el mundo, serán las galerías y los museos del futuro.

El artista de los medios juega con la electricidad, la manipula, transforma y moldea con total libertad, y lo hace en función de un proyecto específico. Usa intensivamente sus recursos expresivos y su accesibilidad. Busca que esa materialidad intangible se constituya en herramienta de comunicación. No intenta traducir, solo señalar con medios contemporáneos lo que está presente y muchas veces no se percibe.

# EN CONSTANTE VARIABLE

Eduardo Imasaka

Buenos Aires, Argentina (1972)

## Información de administración

Los movimientos vanguardistas de principio del siglo pasado reconocieron el problema de la individualidad alienante en la sociedad moderna. Notaron que era inevitable continuar bajo un sometimiento de la conciencia premoderna y generaron una revolución cultural. Esta se introdujo veloz y exponencialmente durante décadas en la psique colectiva y apaciguó los miedos a las constantes revoluciones que cambiaron los dogmas establecidos de la cultura premoderna. Desde hace tiempo, la revolución cultural se manifiesta acentuada por los recursos inmediatos de la tecnología.

La ingeniería social brindó una madurez que hoy se refleja en los miles de proyectos abiertos y colectivos creados por personas que gustan de compartir su trabajo y madurarlo con los demás gratuitamente. Si realmente hay un movimiento de «electrónicos» o «digitales», puede que se confunda con la aparición durante los últimos veinte años de individuos que están de acuerdo en compartir la información que descubren y en generar herramientas para cultivar el conocimiento libre.

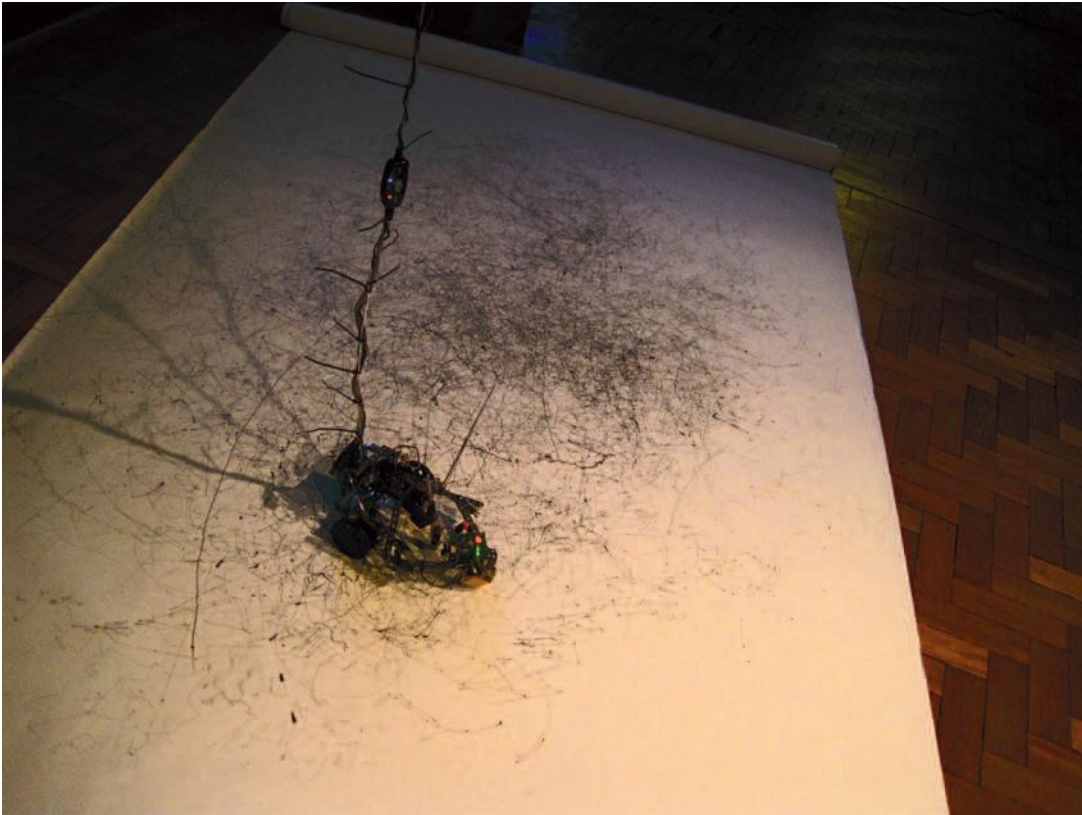
Hablar de un movimiento en este periodo es prácticamente imposible, porque aquello que se manifiesta es el comercio. El marco de creación está ampliamente pautado por los recursos arrojados desde un mercado anárquico de tecnología más accesible, y con Internet el uso de ciertos recursos en línea es «casi» gratis. La

clave de su desarrollo está en el producto y su presencia social, más que por las ideas que se convierten en esclavas de estos nuevos dispositivos y arrastran a los desarrolladores a crear recursos para estos artilugios próximos al alcance de la mano.

La velocidad de lanzamiento es vertiginosa, supera nuestra capacidad de operación y debemos confiar entre nosotros para comprender el avance. Somos individuos marcados por la búsqueda de recursos, colaboraciones, adaptaciones y funcionamientos itinerantes. Ayer las vanguardias arrojaban manifiestos frente al derrumbamiento de los modelos sociales. Hoy el derrumbamiento capital de los formatos culturales y los modelos sociales afianzados en el mercado se ven confrontados e iluminados frente al auge expansivo del software libre y el código abierto. En las comunidades abiertas al desarrollo de cooperativas, cada cual lleva parte de la memoria de un proyecto que se interconecta con otro: en una comunidad posinformática lo importante es no quedar fuera del desarrollo tecnológico global, para lo cual es necesario crear vínculos y comprender su funcionamiento, y así involucrarnos en él mediante el aspecto que sea necesario cubrir y por el cual nos interese ser bienvenidos.

## De la cyberdelia a la metamedia

Desde finales de los años setenta, el abaratamiento de los recursos hizo popular y no clasista la expansión



Eduardo Imasaka, *Performance de dibujo autónoma*. Exposición «Gambiólogos», Centro Cultural Centroquatro, Belo Horizonte, Brasil, 2010. Foto: Lisa Kori Chung, cortesía del artista.

de la multimedia y su cultura digital. De igual manera, el tiempo y la producción hicieron que personas de todas las áreas comenzaran a asociarse en la búsqueda del conocimiento compartido y en saber qué sucede con las máquinas. Exploradores y agitadores desguazan productos del mercado para buscar recursos en él: rescatan elementos perdidos en el tiempo, reinterpretan dispositivos, crean entornos nuevos de programación y distribuciones de sistemas operativos libres, como Linux-OS.

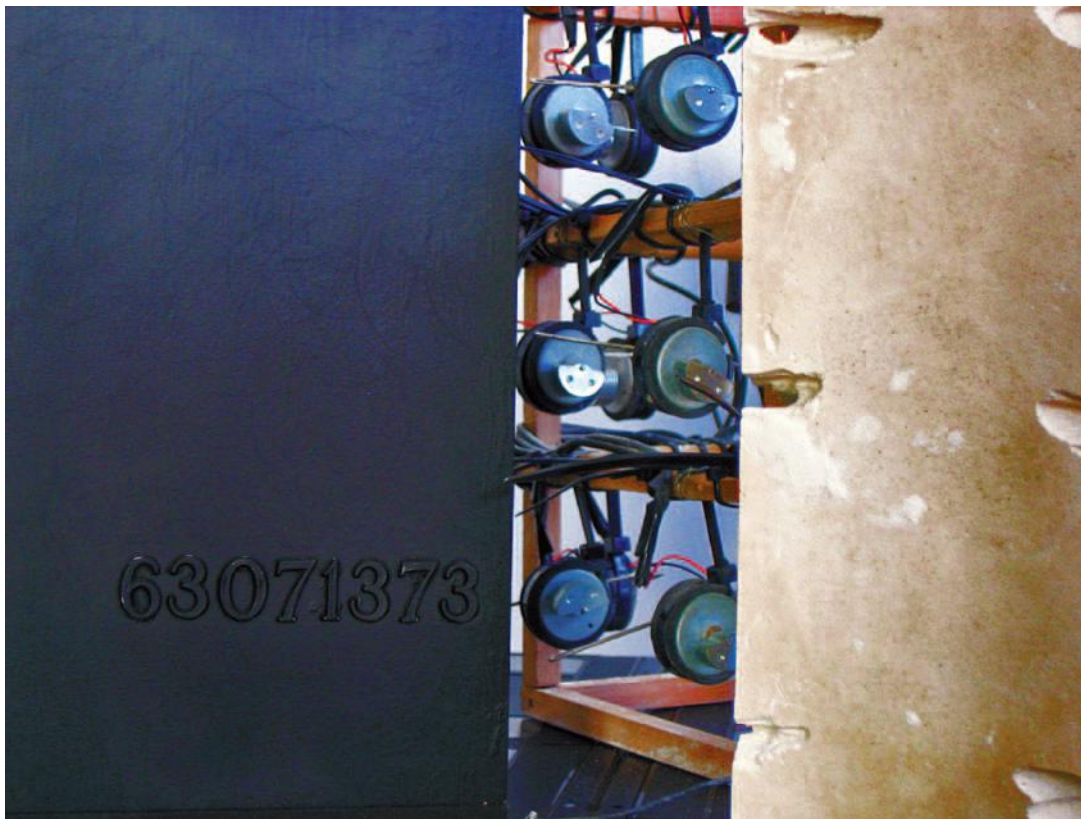
Sentí confianza de argonauta al encontrarme en el epicentro de la «instalación» de «Gambiólogos» (Belo Horizonte, Brasil, 2010), donde artistas de varias disciplinas y lugares fueron convocados por un término en común: la *gambiarra*.<sup>1</sup> Se reunieron en una muestra que marcaba fuertemente una interacción de similitudes en exploraciones y consecuencias en el uso de

1 Término utilizado en Brasil cuando reparaciones de algún tipo tienen cierta creatividad efectiva.

la tecnología doméstica con extrañas pretensiones. En plena exposición, mediando la apertura del montaje de Interactivos? '10 BH, Gambiólogos abrió la división de la sala y ambos grupos compartieron el espacio. Todo se conectaba, exploradores y conquistadores buscaban lo mismo: reflexionar respecto a cómo controlar y actuar sobre lo que acontece con las tecnologías centralizadas en la involucración masiva.

### Informalismo automático

En las vanguardias hay ejemplos muy marcados de automatismos y exploraciones: Luigi Russolo: *Intonarumori* (1917); Marcel Duchamp: *Rotative plaques verre* (1920); Moholy-Nagy: *Modulador de luz y espacio* (1930); Akira Kanayama: *Máquina de pintar* (1955); Herbert W. Franke: *Lichtformen* (1953-1955), y la lista se incrementaría con los referentes de los últimos treinta años. Si generaciones pasadas tomaban el automatismo como la imagen de la conciencia, generando una serie de objetos soñados, puede que el poder de involucrarnos en la indeterminación por la automatización sea ahora nuestro deseo.



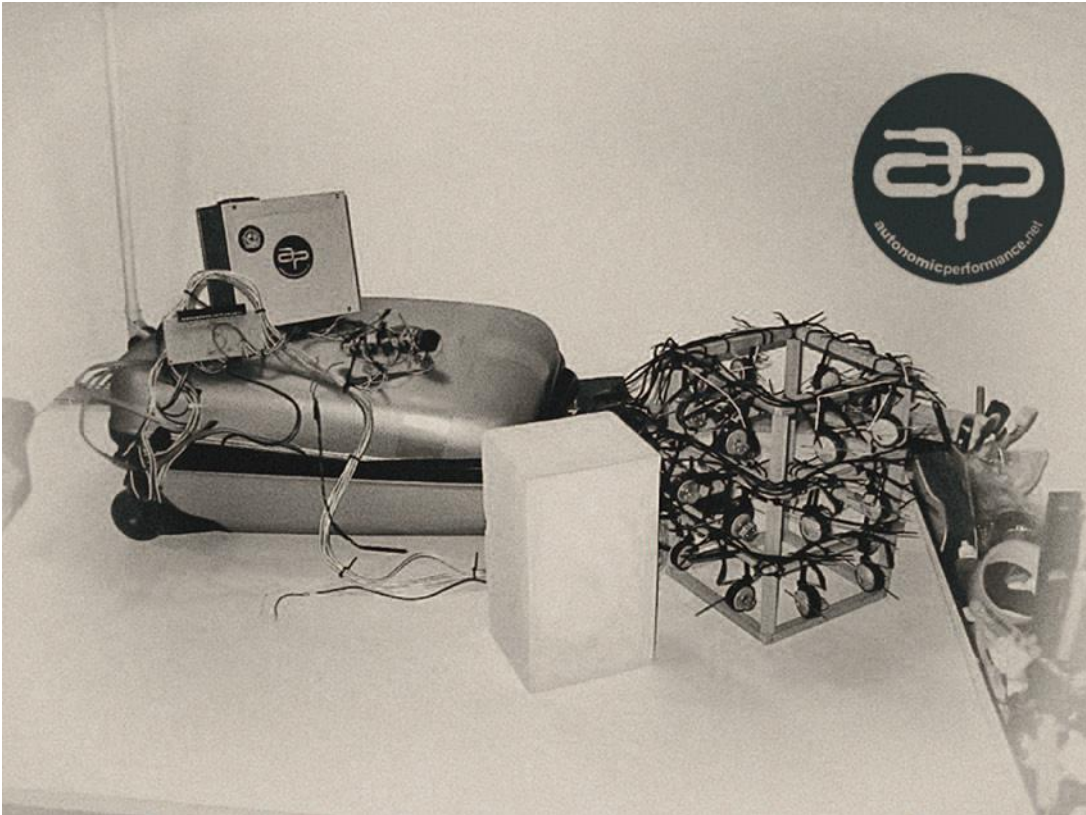
Eduardo Inasaka, *Microwavore*. Exposición «0.1 Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos y digitales», Fundación Itaú Cultural, Buenos Aires, 2011. Foto cortesía del artista.

En el caso de mi trabajo *Performance de dibujo autónomo* he buscado la manera de manifestar obsesiones puras y simples, como cubrir un papel con garabatos cuando usamos el teléfono, caligrafías sin sentido, firmas, dibujos al margen de un papel, etc.

Para resumir, desarrollé un robot que percibe su entorno conectado a un sensor de radiofrecuencias, y este conectado a una aplicación de rutinas que controla al robot. Según el rango de frecuencias captadas, el autómata manifiesta gesturas en el papel. El robot traza caligramas en tinta, y las gráficas representan frecuencias de comunicaciones electromagnéticas capturadas en el área. El público activo y atento a la impresión está sujeto a una epifanía o aberración de gusto en el garabato: llama por celular o envía mensajes, o simplemente está a la espera de que alguna frecuencia sea interceptada, para que esta intervenga directamente en el desarrollo del dibujo y dé así una firma tácita de su manifiesto.

Otros de mis trabajos es *Microwavore* («0.1 Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos y digitales», Buenos Aires, 2010: [www.ceropuntouno.org/home.html](http://www.ceropuntouno.org/home.html)), desarrollado como un dispositivo para esculpir de forma automática se activa por una llamada telefónica o un mensaje de texto. En la muestra, una red de motores vibradores abrazaba un yeso con puntas de agujas; al activar el teléfono que se encontraba junto a él, los motores se agitaban y el yeso, a medida que se dañaba, generaba una base de datos de los visitantes que la habían activado. Quienes participaron sumaron sus números de teléfono móvil al archivo que usa una aplicación en línea. Esta tendrá comunicación entre el espectador y la obra, y en un tiempo determinado se generará una interacción deseada entre los usuarios, lo que los convertirá en agentes cómplices de una acción programada. Realidad y ficción se mezclan por marcas e intervenciones no convencionales en sitios públicos. De esta manera, los objetivos son tramados y comunicados por la tecnología; ella misma genera un sistema de reservas y





Eduardo Imasaka, *Autonomic Performance*. Imagen promocional de *Microwavore*, estudio de Imasaka, Buenos Aires, 2010. Foto cortesía del artista.

modos de operación para funcionar con los agentes en su viaje a un plano de realidad aumentada.

Si bien estos dispositivos fueron pensados inicialmente como proyectos de arte en acción, hoy prefiero tratarlos en un marco de ciencia ficción más que de apología política. Es decir, una experiencia de ficción relacionada con una comunicación de usuarios convertidos en virtuales agentes cinéticos para llevar a cabo una performance en la realidad. Cada acción virtual se convierte en un acto conjunto de los participantes, que planean en el tiempo una exploración social con los dispositivos, como herramientas de realización, y las redes informáticas, como herramientas de ejecución, dando como resultado analogías digitales que se manifiestan en un entorno primario y dejan su huella permanente en el mundo físico. Estos dispositivos trazan una línea temporal del acto interactivo. Y precisamente eso, la constante ejecución y aprendizaje de los agentes cinéticos asociados, es parte del proyecto autónomico de performances.

Al proyectar, no reconozco buscar un objeto particular; lo encuentro cuando trato de sacarlo a la luz. Mi interés no está expuesto particularmente en plasmar un objeto estético. Puede pensarse qué sucede, por ejemplo, con los elementos cuando se vinculan con la tecnología actual. Los autómatas o robots no saben de estética. Ellos no saben ejecutar arte —esta es una cualidad humana—, pero sí pueden ofrecernos una experiencia y, con ella, algún tipo de reflexión.

Hay que pensar, también, que hoy se trabaja en un plano de conciencia digital muy primario en comparación con el de las generaciones futuras, manteniendo los valores de la contracultura amateur. Almacenamiento de memoria externa, singularidad, comunicaciones hápticas y lingüísticas, bioarte, controles psiónicos de robótica y domótica. Una interminable lista de caminos crece cuando nos proyectamos hacia la próxima era digital.

Si la tecnología nos dio cierta confianza súbdita como organización eusocial, también nos enfrentamos al miedo a las máquinas. En él se instalan corporativas empresariales asociadas al poder de Internet, utilizado por más del 25% de la población del mundo, máquinas que están centralizadas a un monopolio de empresas que controlan nuestros datos y recursos.

En la liberación de productos científicos para su uso doméstico se encuentran dispositivos como el *emotiv* ([www.emotiv.com](http://www.emotiv.com)) y OCZ (Neural Impulse Actuator). Leer y explorar las ondas cerebrales ya es de uso común en algunos juegos.

Es importante señalar que en países desarrollados de tecnología, artistas y aficionados tienen una tendencia a comandar o denunciar el modo de realización con los nuevos dispositivos: hay una necesidad de

controlar el lenguaje. En América Latina es diferente; aquí se percibe el deseo de madurar a través de la imaginación. Acostumbrada a buscar el modo de reinterpretar la tecnología con bajos recursos, latencia temporal y resolución técnica, se va ajustando la estrategia y se intenta cuestionar con experiencias de poco coste los argumentos creativos de los desarrolladores originales, lo que busca la participación como una instancia de deseo y no solo de necesidad impuesta. Trabajando con la actual información, algo de dinero y mucha determinación, cientos de proyectos están educándose para emerger y asociarse en comunidades necesitadas de interacción. Quizás cuanto más cercana sea la experiencia sensorial multimedia, más cerca esté el usuario de ver la domesticación actual en la que nos encontramos, y pueda así reflexionar sobre cómo nos verán las próximas comunidades.



# ¿DE DÓNDE VIENEN ESTAS MÁQUINAS?

Hamilton Mestizo

Bogotá, Colombia (1983)

librepensante.org

La cibernética ha sido un punto de partida para reflexionar sobre «la máquina» no solo como artefactos que hacen algo a través de mecanismos o procesos digitales, sino como un sistema de pensamiento que influye en las relaciones que establecemos con el medio y con nosotros mismos.

La mecánica influyó en el camino que tomaron las ciencias, presentando un método que permite ordenar el conocimiento. En medicina, la mecánica contribuyó a la representación del cuerpo fragmentado, cada órgano separado del otro, especializado en una tarea: el corazón bombea, el cerebro piensa, los ojos ven, etc. En «la máquina», cada parte es especializada, cumple una tarea dentro de un mecanismo más complejo; si una parte falla, se puede separar y reemplazar, hacer «trasplantes», en el caso de la medicina.

Por otro lado, está el artefacto: «la máquina» hecha objeto para un fin. Allí aparecen los electrodomésticos como objetos con cierta manifestación de «vida» por el uso de mecanismos (electromecánicos) para su funcionamiento con los cuales logran cumplir diferentes tareas: el televisor es para ver televisión, la licuadora es para licuar, el teléfono para hablar, etc. El correcto funcionamiento de sus mecanismos determina el tiempo de vida «útil» del objeto, y en algún momento se convierte (cuando falla y es imposible de reparar o reemplazar) en

un objeto muerto, un cadáver tecnológico. El cuerpo muerto ha sido un factor determinante en el estudio de su funcionamiento, a través de la fragmentación y el estudio detallado de sus partes, que generan taxonomías específicas e independientes: el cuerpo como una sumatoria de partes. (Hamilton 2008)

Algo interesante que aparece con la cibernética es que el mundo deja de ser una máquina mecánica para convertirse en un conjunto de *sistemas*: máquinas (programas) con comportamientos algorítmicos que están observando e influenciando procesos tanto propios como de su entorno; entradas y salidas que determinan el comportamiento de la máquina cibernética. Estos sistemas pueden simular seres vivos o comportamientos complejos, incluso añadir a los objetos características que los hacen más «inteligentes», interactivos y autónomos.

## Simbiosis

La ciencia como sistema replantea el viejo árbol taxonómico en el que las ramas crecen juntas, pero no convergen. La enciclopedia ha fragmentado los saberes y conocimientos almacenados, catalogados, especializados. La noción de sistema permite conectar nodos de distinta naturaleza, propone un diálogo más profundo entre las «ramas» del conocimiento. En este escenario el arte puede, por ejemplo, interactuar con ciencias más exactas y ofrecer posibilidades de

interacción entre las ramas, permitiendo la diversificación del conocimiento y el desarrollo de propuestas cuya complejidad técnica y conceptual incrementa. El arte, al ser construido de forma colectiva y ser el resultado de un diálogo abierto entre las ramas, desdibuja esos límites que en realidad no existen.

La estructura del proyecto que será expuesto a continuación busca realizar una reflexión sobre la relación entre lo sintético y lo orgánico bajo una mirada interdisciplinaria, en la que el arte se considera una rama de unión, convergencia y amplitud. Dentro de esta propuesta escrita se relatarán los componentes necesarios para configurar un objeto con un modelo biológico y un modelo electromecánico con el cual se busca establecer una reflexión sobre la interrelación entre lo natural-artificial, como sistema autosostenible. Donde el artefacto llamado *Electricium Vitum* vive en armonía (o por lo menos intenta el equilibrio) con la naturaleza.

El proyecto *Electricium Vitum* se manifiesta en principio desde diferentes ramas, por lo cual los límites de las disciplinas involucradas deben atenuarse para presentar una unidad primordial,

una reflexión sobre la vida a diferentes escalas, donde nuestro objeto *artístico* es una manifestación de la ruptura de las intermediaciones, y por tanto se manifiesta en diversos niveles de sistemas, ofreciendo una visión amplia de la vida desde lo artificial. (Hamilton et ál 2007)

*Electricium Vitum* propone un artefacto cotidiano cuya vitalidad es provocada por una colonia de bacterias que producen la energía suficiente (a partir de la descomposición de la materia orgánica) para proveer una computadora (con un programa «evolutivo y autónomo»), un sistema electromecánico y algunos sensores. Estos sistemas están encargados de mantener las condiciones necesarias en el medio interno para que la colonia de bacterias pueda emerger y mantenerse con vida. Por medio de una interfaz, este objeto nos comunica sus necesidades, ya sea de alimentos (desechos orgánicos), o de que los desechos sean retirados de la máquina (humus). El objetivo es que la máquina sea capaz no solo de suplirse su propia energía, sino que la genere también para otros objetos electrónicos a su alrededor, lo que supliría a nivel local una necesidad energética.



Hamilton Mestizo, *Algas Verdes 1.0* (prototipo), Medialab-Prado, Madrid, 2010.  
Foto: <http://librepensante.org>

## Energía

El modelo de red eléctrica propuesto por Tesla a finales del siglo XIX, plantea una central generadora de energía (hidroeléctrica, nuclear, etc.) que produce grandes cantidades de electricidad para las ciudades, a través de una vasta red de cables que atraviesan largos territorios para llegar a los hogares. Una infraestructura costosa de mantener, sin sumar los gastos operacionales de su distribución.

*Energía libre* apunta a generar un impacto económico, al construir sistemas energéticos autónomos, que pueden suplir en parte los gastos de energía que tenemos en nuestra vida diaria. Sistemas que apoyen la generación de electricidad e interactúen en nuestros entornos sociales y domésticos, a través de dinámicas que hagan parte de nuestro quehacer cotidiano. (Hamilton 2009)

Los seres vivos generan y consumen energía, cambian el medio, y esto se refleja en el movimiento que percibimos en la naturaleza: el devenir de la materia y la energía. En el experimento *Electricium Vitum*, una colonia de bacterias *Echerichia Coli*, que flotaba en

un medio con nutrientes y estaba unida a un artificio bioquímico (*microbial fuel cell*), generó una corriente eléctrica del orden de milivoltios a través de su metabolismo y del intercambio bioquímico con el medio. cuanto más consumía la colonia, más energía generaba y más crecía, hasta agotar el medio (ya que en este caso de laboratorio el medio no se regenera). Lo que observábamos era un flujo energético que nos indicaba cómo la colonia evolucionaba hasta llegar a un estado estacionario y luego a una caída que determinaba el final de todos los recursos energéticos en el medio bacteriano.

En el caso del proyecto *Energía libre*, por medio del desarrollo de prototipos/modelos, workshops y laboratorios, se reflexiona sobre un principio muy simple: «Generar lo que se gasta (o parte de)», con el fin de plantear sistemas económicos donde la generación, uso y regeneración de un recurso esté en manos de quien lo necesita, de forma local y autónoma, evitando así las costosas infraestructuras que actualmente administran muchos de nuestros recursos y que no son más que un gasto innecesario. Con una tecnología adecuada



Hamilton Mestizo, *Algas Verdes 1.0* (prototipo), alimentando las algas, Medialab-Prado Madrid, 2010. Foto: <http://librepensante.org>

podríamos producir muchos de los recursos que usamos, y ser conscientes de sus límites y de la importancia de usar de forma equilibrada lo que tenemos. La (re)generación y eficiencia del uso de los recursos es una buena pregunta para la tecnología del futuro.

### El medio

*Algas verdes* es un proyecto que empieza con una inquietud sobre procesos bioquímicos: cómo las especies intercambian energía con el medio y otras especies y crean un equilibrio (químico) dinámico que se refleja en los ecosistemas. En la historia de la Tierra las cianobacterias fueron las primeras en crear una atmósfera basada en oxígeno usando principalmente dióxido de carbono (un gas abundante en este momento) y la luz del sol.

En «Interactivos'10: Neighborhood Science», del Medialab-Prado, trabajamos construyendo un fotobiorreactor (PBR), económico, de características DIY (*do it yourself*) y DIWO (*do it with others*), y fácil de ensamblar y adaptar en espacios. El PBR nos permite cultivar algas verdes y alimentarlas de nuestra respiración, cuenta con sensores que detectan los niveles de los gases (O<sub>2</sub>, CO<sub>2</sub>) y proveen información acerca de la atmósfera interna. De este modo, puede observarse el comportamiento de las algas, su adaptación con base en los cambios químicos de la atmósfera del fotobiorreactor. Con Arduino (plataforma de código abierto para el desarrollo de prototipos electrónicos), conectamos los sensores y calculamos el porcentaje de estos gases en el ambiente, que son visualizados por una interfaz gráfica generada en Processing (lenguaje de programación de código abierto).

Durante los días del taller Interactivos'10, el proyecto *Algas verdes* fue un lugar de desarrollo común donde compartimos, expandimos ideas alrededor del proyecto y exploramos las perspectivas de las algas verdes como una posibilidad tecnológica en un futuro cercano que ofrece una posible solución a los problemas tanto de contaminación del aire como de generación de recursos energéticos. Las algas verdes están siendo estudiadas por científicos y aficionados, quienes

sugieren que de los usos de la biomasa pueden surgir una gran cantidad de posibilidades: en el futuro podríamos producir biodiesel, alimentos, fármacos, entre otros productos, así como generar electricidad o limpiar el aire usando diversas especies de algas verdes.

Las posibles simbiosis entre tecnología, naturaleza y nosotros los homínidos formuladas en *Algas verdes* materializan una visión de cómo podrían ser las casas, edificios, ciudades y campos del futuro; qué tipo de ambientes constituirían; qué tipo de especies biotecnológicas nos acompañarán cotidianamente, y qué tipo de «recursos» se consumirían y producirían.

El segundo prototipo (versión 2.0) de este proyecto fue pensado para ser usado en arquitectura, urbanismo y ambientes domésticos, e intenta responder a la pregunta de cómo integrar la «algacultura» en la vida diaria. Con tubos de neón dañados como fotobiorreactores, el prototipo puede instalarse en ventanas y techos, o en fachadas de edificios. Dentro de los tubos, vive un alga verde (*chlorella*). Un circuito electrónico controla el tiempo de ingreso de aire del ambiente por medio de un compresor, generando burbujas aleatorias que nacen del fondo del fotobiorreactor cada diez minutos. La especie *chlorella* usa el dióxido de carbono (almacenado en el agua y transmitido por las burbujas) como parte de su metabolismo, y obtiene de él la energía necesaria, así como de la radiación solar. Luego, como residuo, suelta moléculas de oxígeno de nuevo en el aire. ¿Qué otro tipo de gas o materia, con otro tipo de microorganismos, pueden transformarse? ¿Cómo los procesos biológicos y de la naturaleza pueden generar simbiosis con la tecnología y los seres humanos?

### Los medios

Desde pequeño me ha intrigado la ciencia. En la realidad del científico se transforma el mundo entre artilugios, fórmulas y experimentos, para crear cosas imposibles y proyectar al futuro escenarios en los que el mundo es diferente (una posibilidad que comparte el arte).



Mi interés es el de generar interpretaciones creativas sobre posibles mundos donde algunos artefactos y tecnologías biológicas, orgánicas y computacionales cobren vida y sean parte de nuestro medio, como también reflexionar sobre el impacto que puedan tener en diversos aspectos, principalmente socioculturales y económicos. El desarrollo de prototipos y modelos se plantea a partir de la idea de compartir conocimiento y saberes, pues son lugares de diálogo y convergencia. Son nutridos por diversas dinámicas de trabajo colaborativo que permiten el intercambio y la creación colectiva apoyados en las tecnologías DIY y DIWO, no costosas y efectivas. En Internet, a través de [librepensante.org](http://librepensante.org), tenemos un espacio virtual multidireccional donde apoyamos el trabajo compartiendo, generando y organizando información en línea, explorando herramientas de web 2.0 que permitan llevar una investigación abierta, libre y colectiva, en la que puedan darse desarrollos en paralelo, en distintos lugares y con distintas personas.

## Bibliografía

- Mestizo, Hamilton. 2008. «Autopsias a electrodomésticos». Disponible en: <<http://postmorten.librepensante.org>>, consultado el 5 de febrero de 2011.
- Mestizo, Hamilton. 2009. «Energía libre». Disponible en: <<http://librepensante.org/energialibre>>, consultado el 5 de febrero de 2011.
- Mestizo, Hamilton. 2010. «Algas verdes». Disponible en: <<http://algasverdes.librepensante.org>>, consultado el 5 de febrero de 2011.
- Mestizo, Hamilton et ál. 2007. «Electricium Vitum». Disponible en: <<http://librepensante.org/ba-c-teria/e.vitum>>, consultado el 5 de febrero de 2011.



Hamilton Mestizo, Algas Verdes 2.0, elaboración del prototipo, Tecnoparque, Bogotá, 2010. Foto: <http://librepensante.org>

# OTRA MANERA DE CONTAR HISTORIAS: UNA CONVERSACIÓN ENTRE DOS ARTISTAS EXPERIMENTALES RADICADOS EN PANAMÁ

Jonathan Harker

Ecuador (1975)

[www.jonathanharker.com](http://www.jonathanharker.com)

Donna Conlon

Atlanta, EE.UU. (1966)

[www.donnaconlon.com/](http://www.donnaconlon.com/)

**Jonathan Harker** Antes de comenzar, quiero citar a Adán Vallecillo, un artista hondureño que prefiere hablar de arte experimental, porque el término arte contemporáneo no significa mucho. Es simplemente arte que se está haciendo hoy. Arte experimental es más específico: es arte en el que el artista se sale de su zona de confort y prueba cosas nuevas, explora.

**Donna Conlon** Bueno, ¿por dónde comenzamos?

**JH** Creo que deberíamos presentarnos. En Colombia nadie sabe quiénes somos.

**DC** Yo soy Donna Conlon, nací en Estados Unidos, pero he vivido en Panamá por dieciséis años. Mi trabajo es una búsqueda socio-arqueológica en mis entornos inmediatos. Me gusta recolectar imágenes y objetos ordinarios de mi vida cotidiana y luego usarlos para revelar las idiosincrasias del ser humano, las contradicciones de nuestro estilo de vida.

**JH** Yo me llamo Jonathan Harker, como el personaje de *Drácula*. Nací en Quito, pero me crié en Estados Unidos y Panamá. Me interesa todo lo que tiene que ver con la construcción de lo simbólico, del lenguaje y de las convenciones utilizadas para narrar cosas. En mi trabajo intento observar y resaltar los detalles que revelan el carácter fabricado de una realidad que la mayoría del tiempo percibimos como monolítica, sin brechas, sin costuras.

**DC** Nosotros empezamos a colaborar casi por accidente. Fuimos a un centro de reciclaje de vidrio sin plan fijo, porque era un lugar muy interesante. Llevé una cámara fotográfica.

**JH** Yo llevé una cámara de video.

**DC** Tú empezaste a jugar con las botellas, dejándolas caer frente a la cámara. De este experimento vino la idea de hacer una lluvia de botellas sobre un paisaje de vidrio verde, que resultó en *Estación seca* (2006).





Donna Conlon y Jonathan Harker, (Video) juego #1, 3:4, NTSC, 4 min, 2008. Foto cortesía de los artistas.

**JH** Así nace la cosa: fuimos a observar y a jugar juntos. Básicamente en todas nuestras colaboraciones hemos hecho eso.

**DC** Haciendo *Estación seca*, descubrimos que tenemos más o menos la misma manera de explorar, de descubrir posibilidades para el arte dentro de la vida normal.

**JH** Coincidimos sobre otro punto: nos gusta crear obras que cualquier persona puede apreciar, sin saber necesariamente sobre la historia del arte o manejar códigos de arte contemporáneo.

**DC** Creo que buscamos esa democratización con el sentido de humor, especialmente cuando tocamos temas serios.

**JH** Ambos tenemos la tendencia a salir en nuestras obras; yo de una manera más explícita y protagónica, como en las postales, por ejemplo. Y en muchos de tus videos salen tus...

**DC** Mis pies o mis manos.

**JH** Y ese lenguaje lo comparte una de nuestras colaboraciones más recientes, los *(Video) juegos* (2008–2009). Salen nuestras manos, que metonímicamente nos representan.

**DC** Estamos acostumbrados a improvisar juntos.

**JH** Por eso yo siento que somos como músicos. Hay una serie de parámetros que compartimos, como si fuera una cancha, un espacio donde se juega, y hay unas reglas para saber más o menos cómo se juega, pero dentro de eso se puede improvisar libremente. Cada vez me gusta más la idea de traducir *playing* a «jugando» en vez de a «tocando». Voy a «jugar» rock, a «jugar» hip hop.

**DC** Lo que dices sobre las reglas fue muy importante para decidir cómo iban a ser los *(Video) juegos*. Empezamos con objetos que tenían contextos históricos y sociales muy definidos, como los ladrillos que

encontramos al lado del Canal, que eran obviamente de casas destruidas. Además, encontrarlos en el Canal les dio más significado aún. Nos pusimos a jugar con ellos como fichas, y a través del juego encontramos una manera de contar ciertas historias.

**JH** El resultado fue *(Video) juego #1*, el primer video de una serie de siete juegos que inventamos y grabamos en video, y que eventualmente tomó la forma de una videoinstalación multicanal. Las fichas y los tableros de los juegos son objetos encontrados en las ruinas de casas demolidas en la ciudad de Panamá, que actualmente está sufriendo los efectos de una ola de especulación inmobiliaria desenfrenada.

**DC** En cada *(Video) juego* ha sido importante descubrir las reglas por medio de las características de los objetos, y descubrir dichas reglas jugando. Los temas mismos de los *(Video) juegos* también surgen de los objetos, según sus propiedades físicas e históricas. Cada uno se vale de su propia lógica para comentar sobre problemáticas que gravitan la brecha entre lo local y lo universal, lo personal y lo colectivo.

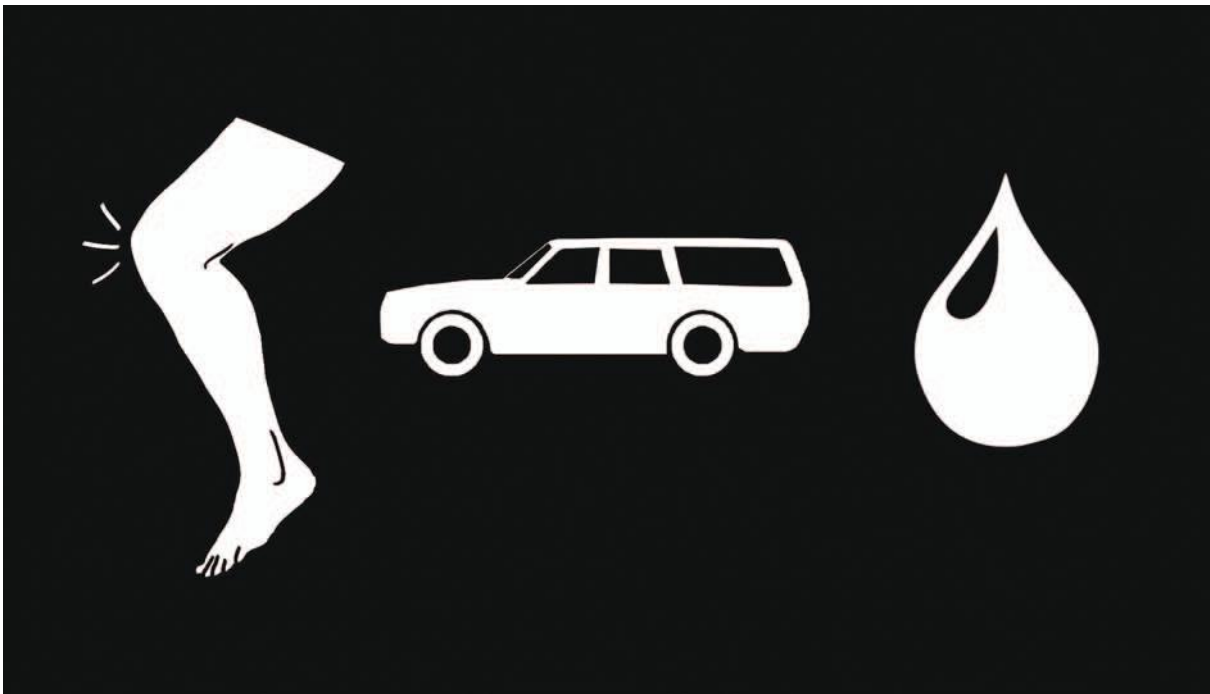
**JH** Era crucial ponernos de acuerdo sobre la lógica interna de cada juego. Muchas veces tenía que ver con el ritmo. El criterio más importante fue si era divertido jugarlo o no. Si el juego era divertido, el video iba a ser bueno.

**DC** Todo el mundo juega. Todo el mundo comparte ese lenguaje. Es un lenguaje fácil de leer. Y el video es un medio fácil de descifrar porque todos vemos tele.

**JH** Y ahora cada vez más gente tiene su camarita y hace sus propios videos. Estamos acostumbrados a decodificar narrativas contadas a través de imágenes en movimiento.

**DC** Sin pensarlo. Creo que normalmente la gente frente a una obra de arte piensa que es «la gran obra de arte», que tiene que interpretar por medio de un trabajo intelectual riguroso. Pero frente a una televisión, ni lo piensa. Decodifica automáticamente.

**JH** Aprendemos a leer imágenes antes de aprender a leer textos. Estuve leyendo un artículo que decía que un niño puede reconocer trescientos logotipos antes



Jonathan Harker, *Awaman: Manava Nicarawa*, 16: 9, animación digital, 3'15", 2010. Foto cortesía del artista.



Jonathan Harker, *Postales de Panamá*, postal impresa 10 x 15 cm, Barrio Peréjil, 2002.  
Foto: Melissa Ramírez, cortesía del artista.

de aprender a escribir. Imagínate. Da miedo. Esta estadística es un poco espeluznante.

**DC** Especialmente porque estos logos son del mundo del consumismo y del mercadeo, y no tienen nada que ver con lo que realmente queremos que nuestros niños aprendan.

**JH** Cuando yo estaba en la universidad, mi mentor Gregory Ulmer, un filósofo de la era digital, inventó un concepto que él llama *Electracy*. Él dice que *Electracy* es para los medios electrónicos lo que el alfabetismo es para la palabra impresa. Es como una especie de «electrobetismo» que aprende la gente para poder decodificar y producir significado con todo tipo de medios electrónicos. Según Ulmer, tanto la palabra escrita como los medios electrónicos son tecnologías nemotécnicas, tecnologías que nos sirven como prótesis para la memoria. El asunto es que la tecnología no solo es la maquineta en sí; también incluye las instituciones que se crean para enseñarle a la gente a

utilizarla. Entonces, por ejemplo, los griegos desarrollaron la palabra escrita, y para alfabetizar a la gente inventaron la academia, que es de donde nace nuestro sistema escolar actual. El otro tema es que cuando se desarrolla una nueva tecnología, para poder utilizarla, necesitas lo que Ulmer llamaba «metáforas de interface». Por ejemplo, ¿por qué una computadora tiene un «escritorio»? Eso es una metáfora. Necesitas poder relacionar una nueva tecnología con algo que ya conoces, que ya sabes utilizar. Ulmer dice que ahora mismo estamos en un periodo de transición entre alfabetismo y electrobetismo. Se está inventando el electrobetismo, pero el problema es que las grandes corporaciones son las que están controlando el proceso.

**DC** Las corporaciones nos dan las herramientas con las reglas ya puestas. Podemos utilizar las herramientas, pero el control viene desde arriba hacia abajo. Podemos subvertir ese control, pero no estamos desarrollando las herramientas del nuevo lenguaje.

**JH** Pero creo que eso es lo que hacemos como artistas. Hacer arte es contar historias de otra manera. O contar historias que no se están contando. Contar nuevas historias, o contar las viejas de otra manera. Desfamiliarizar lo familiar para que la gente tenga que enfrentarse con lo absurdo y contradictorio de nuestro mundo. Pero usamos medios corrientes. El asunto es que la estructura del contenido es otra. Dejamos muchas cosas abiertas que el público tiene que completar. La idea es que digan: «Estoy viendo televisión, pero otra cosa está pasando...».

**DC** La gente no se congela frente a estas imágenes, porque se siente cómoda con el lenguaje. El video democratiza la intención artística. Podemos leer muchos elementos en un par de segundos.

**JH** Una imagen resume y simplifica mucha información para que sea fácilmente legible. Como un logotipo.

**DC** A ti te gusta jugar con diferentes tipos de lenguaje. *Manawa Nicaragua* es un buen ejemplo de usar tanto el juego del lenguaje verbal como el lenguaje iconográfico y sociocultural. Por ejemplo, «Knee Car Agua»: con las imágenes de la rodilla, del carro y de la gota de agua juegas literalmente con las palabras y sus pronunciaciones; y también juegas un poco con el choque de culturas entre Estados Unidos y Nicaragua. Todo eso dentro de una canción que tiene un contexto geopolítico muy fuerte. Es geopoética.

**JH** Parte de lo que yo quiero hacer como artista —y esto es algo que también decía Ulmer— es resucitar

metáforas muertas. Una metáfora muerta es un *cliché*, una cosa que está vaciada de significado de tanto uso y abuso, y el artista le sopla nueva vida.

**DC** ¿Como en las postales?

**JH** Exacto. Los *slogans* que utilizo son clichés rancios. «Panamá, puente del mundo, corazón del universo», «Panamá, paraíso tropical».

**DC** Y el estilo de las imágenes también es muy cliché.

**JH** Pero yo me inserto allí.

**DC** Tú juntas dos clichés.

**JH** Sándwich de clichés, conmigo en el medio, actuando como el bufón o el chamán, o cualquier otro personaje.

**DC** Es parecido a lo que hacía Charles Chaplin.

**JH** Una especie de brecha se abre y se crea otra cosa. Las postales en sí son clichés. La palabra cliché es el *iclic!* que hace el obturador de las cámaras cuando tomas una foto, pero en francés. El hecho de hacer una postal ya significa algo. Las postales como medio tienen su historia, y si las utilizas, te enchufas en su historia como producto cultural. Cada medio tiene sus códigos y la manera en que va a ser recibido está condicionada por su historia.



# APROPIACIÓN DE FUNCIONES DE CONTROL PARA MODELOS DE EXPRESIÓN EN LAS ARTES\*

Juan Reyes

Barranquilla, Colombia (1962)

ccrma.stanford.edu/~juanig

Fuentes de inspiración diferentes a lo percibido con los sentidos de la vista, escucha y tacto no son una novedad. El recuento de la relación entre el método científico y las artes data de la Edad Media, y florece marginalmente en el Renacimiento (Loy 2006). Paralela a las ciencias, una historia de la música se ve ligada totalmente a los desarrollos tecnológicos de los instrumentos musicales. Es por esto que resulta fácil pensar en diferentes estilos y géneros musicales que responden al desarrollo de instrumentos musicales. Igualmente, basados en lo histórico, si en el periodo clásico la forma de escuchar música implicaba el salón y la sala de conciertos, en la actualidad la mayoría de música se escucha a través de dispositivos electrónicos y altavoces. En consecuencia, la percepción musical se resume en un *bis-a-bis* entre su esencia y el escucha, lo que lleva a propuestas que no se limitan a instrumentos tradicionales.

---

\* Este artículo presenta algunas metodologías utilizadas como apropiación de tecnología en las artes, aunque su enfoque apunta hacia nuevas músicas. Estas metodologías se presentan como reflejo de una forma de trabajo en el que se busca la expresión partiendo de funciones o ecuaciones adscritas más comúnmente a entornos científicos, pero que en este caso bien representan un camino en la búsqueda de propuestas estéticas de artistas y compositores. Aquí se muestran ejemplos de composición que trabajan con metodologías que hacen referencia a sistemas dinámicos, teoría del caos, trigonometría y modulación de sonidos con figuras de espirógrafo.

La forma del concierto ha pasado de la orquesta a la mediación con transductores y altavoces, a veces en la sala de concierto, pero ahora, casi siempre, en espacios recogidos e, inclusive utilizando dispositivos como prótesis al cuerpo humano (Reyes 2010b). Esto conlleva una reflexión sobre la percepción de expresiones artísticas y sobre cómo la imaginación no está predeterminada por los cinco sentidos, sino por procesos de interacción directa entre los sentidos que se conjugan para la generación de imagen. Esto implica que la percepción no está ligada exclusivamente a lo visual o lo sonoro, sino también al tacto, el gusto y el olfato. Por lo tanto, es útil pensar en una imagen multisensorial definida por parámetros de sinestesia (Kahn y Whitehead 1994).

## Ejemplos de señales y funciones de control

Compositores y artistas mediáticos utilizan constantemente filtros y tratamiento de señales en fotografía digital, audio y video. En mi caso, por ejemplo, la utilización de filtros para manipular espectros de sonido es algo cotidiano (Reyes 2010a). En diferentes instancias, también son utilizados otros métodos de transformación, que incluyen manipulación del tiempo con retardo y duraciones.

En la concepción de las obras, la creatividad depende de conexiones entre prejuicios, objetos, ideas y fenómenos que con anterioridad se consideraban

interconectados (Cope 2005). La aproximación creativa estimula la búsqueda de técnicas originales para objetivos de expresión, por lo que el uso de algoritmos en programas de computador se vuelve una alternativa original en la concepción de nuevas obras. La generación de ideas de composición con algoritmos generalmente incluye una meta, y requiere de procesos de control que producen una oferta de resultados, que se clasifican para su interconexión. Dependiendo de la heurística, el compositor se limita a escoger, ajustar y afinar parámetros para lograr su objetivo de expresión.

En el campo de la composición musical, se pueden utilizar señales de control para generar partituras. Las señales conocidas como «sistemas dinámicos» poseen un atractivo especial para mí, y son utilizadas para manipular el caos como orden indeterminado (Dabby 1996). Los valores de estos sistemas pueden ser aplicados a diferentes parámetros que se utilizan en la partitura e interpretación musical. Además de las notas, también pueden ser asignados a intervalos, al ritmo, duraciones, cambios de volumen, *vibrati*, etc. En diferentes oportunidades, he realizado propuestas junto con otras personas para aplicar estos sistemas a funciones de control utilizando el atractor de Lorenz, el mapa de Hénon (Sapp 2009), bifurcaciones (Alligood, Sauer y Yorke 1996), el filtro Teager (Román y Restrepo 2005) y el proceso logístico de Verhulst, entre otros (Reyes 2006b). Otras señales de control que se han utilizado están relacionadas a figuras de Lissajous (Weisstein 2007) y gráficas con espirógrafos (Little 2007).

### Búsquedas con el mapa de Hénon

La motivación principal para trabajar con sistemas caóticos es el abanico de posibilidades que ofrece esta metodología, pero en particular, la posibilidad de reducir el sistema a un grupo de ecuaciones que fácilmente se pueden manipular con un algoritmo. La visualización de la mayoría de estos sistemas despierta interés sobre todo porque son muestras que cambian con cada reiteración en el tiempo, y demuestran así dinámica y movimiento. El mapa de Hénon es

un ejemplo sustancial porque a pesar de su simpleza puede producir señales periódicas, cuasiperiódicas, y totalmente caóticas, según las condiciones iniciales (Sapp 2009).

El mapeo o cruce referencial es un paso importante al trabajar de esta forma, porque de esta correspondencia depende el éxito en esta metodología. En muchos casos no existe relación directa o semántica de similitud entre el proceso de reiteración del sistema y el objetivo estético. Si existe la esperanza o potencial de materia prima, hay que amoldar los datos para que se conviertan en materia de composición. También se puede pensar en una aplicación de mapeos en contextos musicales más complejos, que incluyen lo gestual en trémolos y vibratos (Reyes 2006b), además de *stacatti* y *sostenuti*.

Para facilitar el entendimiento de este procedimiento y la apropiación de esta metodología, con el ejemplo del mapa de Hénon aplicado a la composición se pueden generar valores que corresponden a alturas de notas en el sistema MIDI, en el que el DO central del piano equivale a un valor de 60 Hz. El mapa de Hénon, por estar en dos dimensiones, está definido por las siguientes ecuaciones:

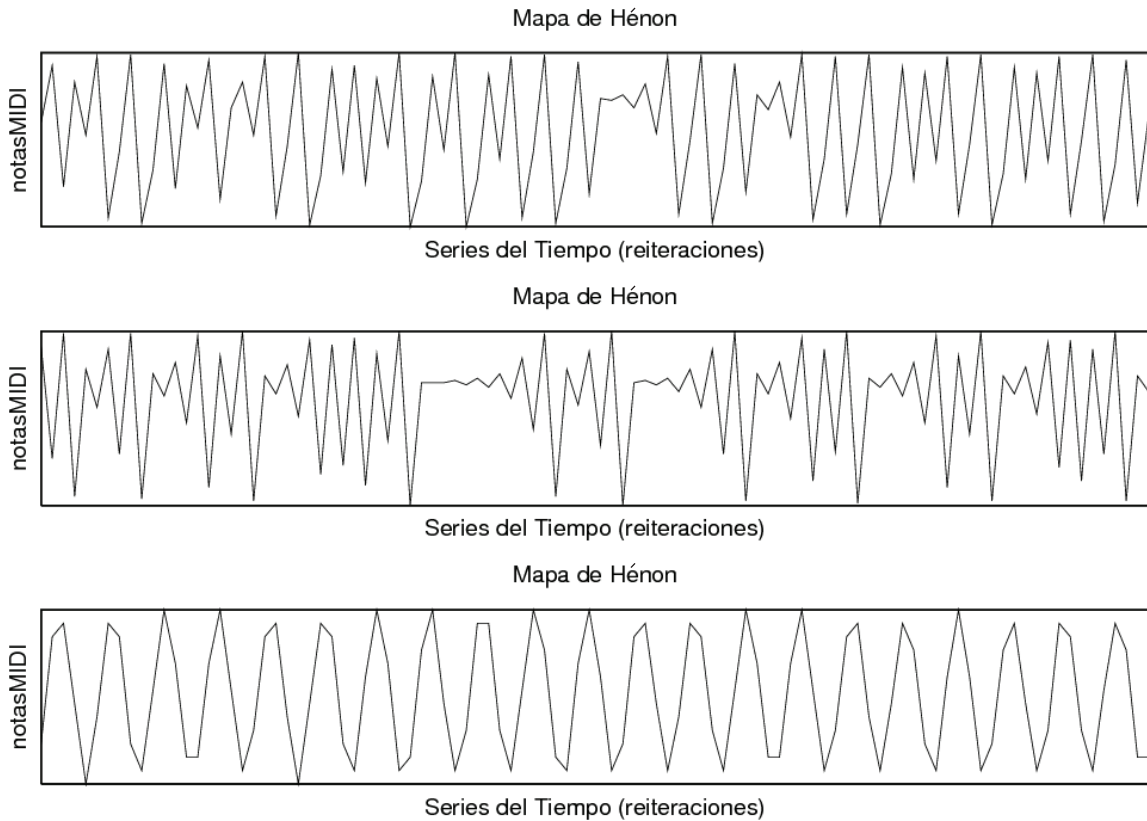
$$\begin{aligned} X_{[n+1]} &= AX_{[n]}^2 + BY_{[n]}, \\ Y_{[n+1]} &= X_{[n]} \end{aligned}$$

Esta expresión significa que valores futuros de pares  $(x,y)$  dependen de valores pasados de pares  $(x,y)$ , donde  $A$  y  $B$  son las variables con las condiciones iniciales del sistema, y pueden estar en un intervalo entre  $-1.5$  y  $1.5$ . Para la primera reiteración, hay que asignar valores semilla al par  $(x,y)$ , que en la práctica oscilan entre  $0.0$  y  $1.0$ . Para mapear valores correspondientes a alturas con notas MIDI, se utiliza la siguiente ecuación:

$$NOTA_{MIDI} = \text{Floor} \left\{ \frac{(x+1)}{2} (127 + d) \right\}$$

Esto significa que para obtener la altura de una nota a partir del mapa de Hénon, se normalizan los valores con la función «Floor», que produce enteros por debajo del





Líneas melódicas a partir del mapa de Hénon. Esta figura representa valores de notas que cambian al pasar el tiempo, todas con una misma duración. Los valores de la ecuación son mapeados a notas MIDI que equivalen a varias octavas en la escala musical. Nótese que la primera y segunda señales son cuasiperiódicas y revelan más caos. La tercera señal es bastante periódica.

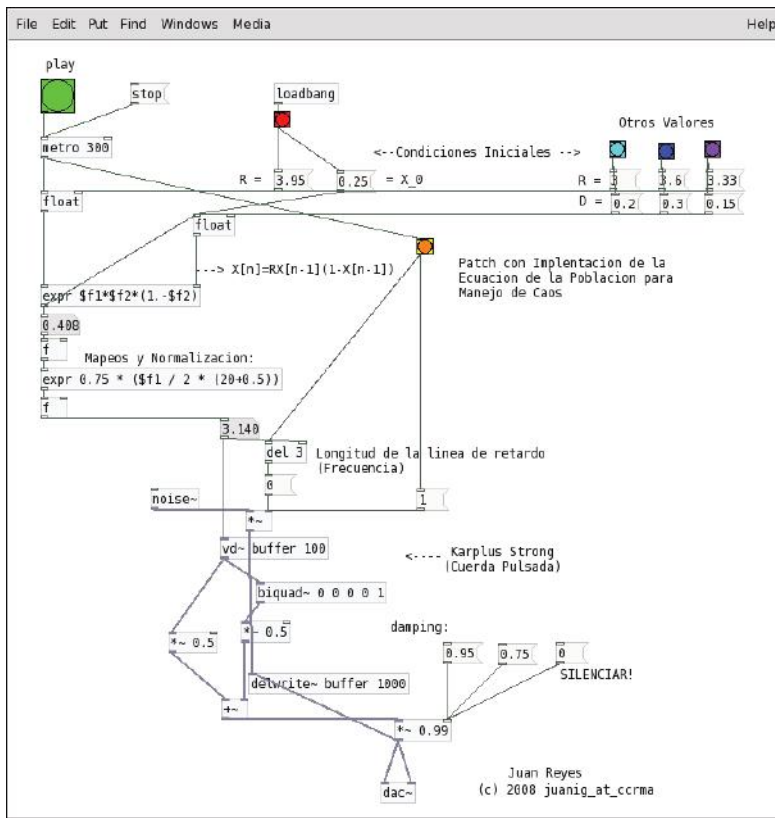
resultado de la expresión entre corchetes. El conjunto de  $x$  son los valores de Hénon y  $d$  una constante para ajustar el rango de octavas en el mapeo.

La primera figura muestra tres señales de control con diferentes condiciones iniciales y en más de cien reiteraciones. Cada reiteración produce una nota que se mapea en el tiempo. Los valores de notas oscilan entre 10 y 125, valores aceptables dentro del contexto de notas MIDI. La segunda figura muestra la implementación en el ambiente de tratamiento de señal *Pure Data* [Pd] (Puckette 2009), de otro sistema dinámico relacionado con poblaciones y conocido como el mapa de la bifurcación (Alligood, Sauer y Yorke 1996). En Pd las reiteraciones se obtienen con el objeto (cajita) de [METRO], que, siendo el caso, ocurren con una frecuencia de 300ms. Las condiciones iniciales del sistema (parámetros  $R$  y  $x$ ) son manipuladas a la derecha con otras variables que se activan como un nuevo inicio del sistema. Las ecuaciones utilizadas en esta mapa se

hallan encapsuladas dentro del objeto (caja) de [expr], que se utiliza para expresiones con funciones matemáticas como las del mapa de la bifurcación. El resto de la implementación tiene que ver con la generación física del sonido. Se ha utilizado un modelo para sonido de cuerda pulsada con el método de Karplus-Strong (Jaffe y Smith 1983), que representa con mayor claridad cambios en las alturas en cada instancia sonora.

### Otras Posibilidades

Otro tipo de señales de control con cambios a frecuencias hápticas (Reyes 2006a), no tan relacionadas con el caos, son señales adscritas a la teoría de gráficas. De particular atractivo son las gráficas derivadas del método del espirógrafo (Little 2007). Con estas señales se logran valores periódicos y predecibles que pueden tener correspondencia con parámetros recurrentes en las artes del tiempo. En concreto, he experimentado con esta metodología para generar trayectorias de difusión de fuentes sonoras en música



Patch de Pd con la implementación de la ecuación del mapa de la bifurcación. Esta implementación funciona activando las condiciones iniciales y produciendo una nota cada 300 milisegundos. Los valores que resultan de la ecuación son normalizados y mapeados para ser utilizados como frecuencias que pasan al modelo de la cuerda pulsada de Karpus-Strong. De acuerdo a las condiciones iniciales se producen sucesiones de sonidos con frecuencias que cambian de forma periódica, cuasiperiódica y caótica sin orden predeterminado. La ecuación del mapa de la bifurcación se simplifica así:  $x(n+1) = rx(n)(1 - x(n))$ ; donde  $r$  es la tasa de crecimiento de la población y  $n$  cada reiteración.

electroacústica (Moore 1998). La siguiente ecuación produce valores de pares  $(x, y)$ , que generan una gráfica del tipo mariposa:

$$\rho = e^{\cos(\theta)} - \alpha \cos(b\theta) + \sin^c\left(\frac{\theta}{d}\right),$$

$$x = \rho \cos(\theta),$$

$$y = \rho \sin(\theta)$$

Estas ecuaciones representan la fórmula para obtener valores  $(x, y)$  en un círculo de 360 grados. Los valores de  $\theta$  se convierten en valores de ángulos que subsecuentemente se multiplican por la unidad de tiempo que se utiliza en el proceso. La tercera figura representa la trayectoria de una fuente sonora dentro de un espacio en una circunferencia con un radio menor a 2. Este radio es la distancia entre el escucha y la fuente sonora, que se acerca y se aleja. Un arreglo de altavoces (cuatro o más) puede ser ubicado alrededor de este espacio. He desarrollado implementaciones de este y otros ejemplos en ambientes de síntesis de sonido como Pd, Common Lisp Music (Schottstaedt

2010) y *SuperCollider*. Todas son plataformas de dominio público y se encuentran a disposición del lector.

En este artículo he presentado un par de ejemplos de apropiación de funciones de control para lograr objetivos de expresión en composición musical. Aunque estos procedimientos tienen su lugar en campos más relacionados a la ciencia y la tecnología, con ingenio de artista, se pueden buscar aplicaciones que reflejen intensiones de manifestación estética. Con la conciencia de que las implementaciones de sistemas dinámicos complejos y de la teoría de gráficas no son una búsqueda inédita, el desarrollo de un proceso de creación que involucra heurísticas con modelos matemáticos depende de cada creador y de sus objetivos de expresión. Los resultados de funciones y ecuaciones como los descritos en este texto se convierten en potencial material crudo. La visión del artista al definir mapeos de correspondencia, al igual que en la escogencia de valores de datos, influye directamente en el desarrollo y concepción de una creación.

El artista y el músico de la actualidad deben encarar el reto de la tecnología y los medios si persiguen algún tipo de originalidad. Es fácil expresar que actualmente, cada obra y cada propuesta conllevan su propio formato de percepción. Ya que las artes, en un alto porcentaje, son función del medio, puede ser inspirador la inspección de metodologías inscritas a procesos informáticos y electrónicos en el desarrollo y manipulación del arte mediático. Si se quiere converger en un mensaje que surja a partir del trabajo con búsquedas que incluyan algún componente tecnológico, hay que recalcar que la mayoría de esfuerzos en esta dirección implican experimentación y espíritu de laboratorio, además de la actitud del artista hacker (Reyes 2004).

### Referencias bibliográficas

Alligood, Kathleen T., Tim Sauer y James A. Yorke. 1996.

*Chaos: An Introduction to Dynamical Systems*. New York: Springer Verlag.

Cope, David. 2005. *Computer Models of Musical Creativity*.

Cambridge: MIT Press.

Dabby, Diana S. 1996. «Musical variations from a chaotic mapping».

*Chaos: An Interdisciplinary Journal of Non-linear Science*, Vol. 6, n.º 2.

Jaffe, David A. y Smith, Julius O. 1983. «Extensions of the Karplus-Strong Plucked String Algorithm». *Computer Music Journal*, Vol. 7, n.º 2.

Kahn, Douglas y Gregory Whitehead (eds.). 1994. *Wireless Imagination: Sound, Radio, and the Avant-Garde*. Cambridge: MIT Press.

Little, David. 2007. SpiroGraph. Available at: <<http://www.math.psu.edu/dlittle/java/parametricequations/spirograph/index.html>> accessed 10 July, 2011.

Loy, Gareth. 2006. *Musimathics: The Mathematical Foundations of Music*. Vol. 1. Cambridge: MIT Press.

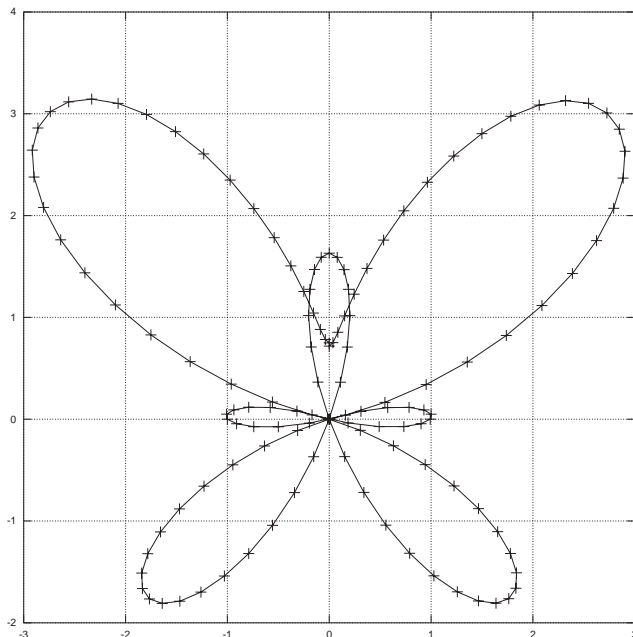
Moore, F. Richard. 1998. *Elements of Computer Music*. Pearson Education POD.

Puckette, M. (2009). Pd. Available at: <[http://crca.ucsd.edu/~msp/Pd\\_documentation/](http://crca.ucsd.edu/~msp/Pd_documentation/)> accessed July 5, 2011.

Reyes, Juan. 2004. «El artista como hacker», en: *Distancia Crítica*, Vol. 1, n.º 3. Lima, Perú.

Reyes, Juan. 2006a. «Háptica y control: manipulando expresión musical». Disponible en: <<http://www.maginvent.org/files/haptcontrolpr.pdf>>, consultado el 10 de julio de 2011.

Reyes, Juan. 2006b. «Señales musicales con sistemas dinámicos y frecuencias hápticas», en *Memorias de STSIVA*. Capítulo Colombiano de la Sociedad de Procesamiento



Trayectorias de fuentes sonoras en forma de mariposa. Con esta gráfica se describe el movimiento de una fuente sonora dentro de un espacio circular en el que el escucha está situado en el centro. La percepción implica sonidos que viajan a los lados, pero que también se acercan y alejan de acuerdo a la posición relativa del escucha. Este tipo de percepción sonora implica el delineamiento de contextos tridimensionales.

- de Señales del IEEE, Facultad de Ingeniería. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Reyes, Juan. 2010a. Chuchoter. Disponible en: <<https://ccrma.stanford.edu/~juanig/descrips/chuchoter.html>>, consultado el 10 de julio de 2011.
- Reyes, Juan. 2010b. «Función del instrumento: desde la idea hasta la percepción musical». Disponible en: <<http://www.maginvent.org/articles/instrmrole/index.html>>, consultado el 11 de julio de 2011
- Román, Carlos Gustavo y Alfredo Restrepo Palacios. 2005. «Aplicaciones musicales del filtro Teager», en *X Simposio de tratamiento de señales, imágenes y visión artificial STSIVA*. Cali: Universidad del Valle. Disponible en: <<http://labsenales.uniandes.edu.co/Simposio/inicio.html>>, consultado el 10 de julio de 2011.
- Sapp, C. S. 2009. Henon Map Melody Generator. Available at: <<http://henon.sapp.org/>>, accessed July 10, 2011.
- Schottstaedt, Bill. 2010. CLM. Available at: <<http://ccrma.stanford.edu/software/snd/snd/clm.html>>, accessed July 10, 2011.
- Weisstein, Eric. 2007. «Lissajous Curve Reference». Available at: <<http://mathworld.wolfram.com/LissajousCurve.html>>, accessed July 10, 2011.
- Wikipedia. 2008. MIDI. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/MIDI>>, consultado el 10 de julio de 2011.

# ECUACIONES ESPACIALES, MÁQUINAS AFECTIVAS Y DISPOSITIVOS DE AFECTACIÓN

Marcela Armas

Durango, México (1975)

marcelaarmas.blogspot.com



Marcela Armas, *I-machinarius*, engranajes y cadena industrial, motor 1/4 HP, sistema de lubricación electrónico, petróleo crudo, México, 2008. Foto: Stanlee y Gerald Rubin Center. Universidad de Texas, cortesía de la artista.

A mi modo de ver, el trabajo con «nuevos medios» implica ante todo una serie de prácticas contemporáneas que se desarrollan frente a un espectro cada vez más vasto de recursos, prácticas en las que difieren los modos de ver y de enunciar. Pienso que es complejo categorizar las prácticas artísticas, especialmente porque hoy día el arte responde a procesos y experiencias híbridas en cuanto al uso de los medios. La experimentación y la exploración de otras rutas abren la posibilidad de crear nuevos sistemas estéticos que generen cuestionamientos críticos sobre la complejidad de la sociedad, su actuación y su impacto en el mundo, y permiten también expandir la percepción y la forma de pensar el arte y la vida. Las prácticas artísticas actuales están ubicadas en un contexto de encuentro de sistemas de conocimiento en expansión

continua, que generan formas de relación que no habían sido pensadas.

La efervescencia y la aceleración del desarrollo de infraestructuras tecnológicas permean la vida social y transforman radicalmente el pensamiento, las relaciones humanas, el medio ambiente y los entornos habitables; modifican nuestra percepción del mundo, la concepción del espacio y la temporalidad, y crean nuevas estructuras de poder.

Pienso que la obra de arte, más allá de ser un resultado o un producto en sí misma, es un *estadio*, un momento en el proceso de conocimiento que implica la práctica artística, en torno a preocupaciones e intereses concretos.



Marcela Armas, *Exhaust*, seis automóviles encendidos, contenedor de plástico PVC de 12 metros de altura, gasolina, gas residual y puente vehicular, México, 2009. Foto: Dante Busquets, cortesía de la artista.

La reflexión sobre la ciudad —gran paradigma de la sociedad contemporánea— ha sido punto de partida de una serie de procesos y experiencias que se han materializado a lo largo de mi trabajo en forma de dispositivos y maquinarias. Estas concentran su significado en el empleo de sustancias energéticas, residuales, campos eléctricos, calor, emisiones sonoras y lumínicas. Estos elementos funcionan como fuerzas que actúan en el espacio físico, con todo su peso matérico, ejerciendo una clase de «presión» espacio-temporal que, de manera abstracta, establece un vínculo entre la realidad concreta de la obra y diversas problemáticas relacionadas con aspectos sobre la degradación social, política y ambiental de la civilización humana. El uso de ciertos medios tecnológicos en mi obra responde a la preocupación por las formas en que esas tecnologías participan de manera determinante en la conformación del paisaje social, es decir, a una reflexión sobre la instrumentalización de la tecnología y su incidencia en el manejo afectivo del imaginario social.

Este es el caso de la obra *I-machinarius*, una máquina industrial que dibuja el mapa invertido de México. Esta máquina tiene un motor que la mantiene en movimiento, y el mapa está conformado por un conjunto de engranes y una cadena transmisora. Esta máquina

cartográfica tiene un sistema de lubricación a base de petróleo crudo. Se trata de la idealización operativa del territorio, la mecanicidad de la esfera del trabajo, la maquinaria desbordada, el desperdicio y, por otro lado, la subordinación al extranjero, la invasión y las políticas extractivas de los recursos.

Dispositivos electrónicos, motores, mecanismos, electroválvulas y resistencias eléctricas se activan para problematizar el espacio, generar pequeñas interferencias o afectaciones. El sentido de la relación instrumental con la vida, que en gran medida está determinado por el impacto de las lógicas del capitalismo exacerbado, se invierte a partir de la confrontación directa y del manejo lúdico de dispositivos y artefactos, que permiten reconfigurar la especificidad de los lugares, arrojando preguntas sobre la naturaleza de estos.

*Ocupación* y *Exhaust* son dos acciones-acontecimientos basadas en el uso de máquinas y dispositivos que cotidianamente habitan el espacio público. *Ocupación*, una acción consistente en una serie de caminatas en calles por donde circulan automóviles, guiadas por el manejo de un kit portátil equipado con bocinas de coche. *Exhaust* fue una intervención urbana en la que seis vehículos encendidos, ubicados bajo un





Marcela Armas, *Ocupación*, acción que plantea la ocupación del espacio destinado a la circulación vehicular mediante el empleo del cuerpo, entendido como portador y generador de emisiones sonoras; kit portable con siete bocinas provenientes de distintos vehículos, México, 2007. Foto: Gilberto Esparza, cortesía de la artista.

distribuidor vial en la Ciudad de México, llenaron con gas residual, a través de sus escapes, un contenedor de plástico transparente que emulaba la forma y tamaño de un soporte estructural del propio puente.

La intención de estas obras fue producir una tensión introduciendo una pequeña alteración en el uso convencional de los dispositivos. En estos dos casos, operaban en la vía pública automóviles encendidos y medios electrónicos muy simples para activar bocinas de automotores, como emisores de agentes urbanos, en forma de ruido o gas residual. Estos recursos residuales fueron empleados para modificar la lógica habitual de los lugares y cuestionar las bases estructurales de esos espacios funcionales. Ambas acciones proponen una lectura sobre la fenomenología del automóvil en el ámbito de las grandes transformaciones urbanas, que trastocan la calidad de vida y, por lo tanto, modifican radicalmente la condición del habitante urbano.

En otras ecuaciones espaciales, el empleo de un dispositivo puede arrojar una significación poética que sacuda la relación del interlocutor con una esfera eminentemente política de la realidad. *Resistencia* es un dispositivo que literalmente se aferra como un tejido al espacio de exposición por medio de un conjunto de

tensores de acero. Un filamento resistivo, suspendido por medio de dichos tensores, forma la línea fronteira entre México y Estados Unidos. Un sensor de presencia enciende el filamento, que emite calor debido a que el material resiste el paso de la corriente eléctrica y produce una pérdida energética considerable. Esta línea de tensión incandescente —al rojo vivo— concentra en sí misma múltiples lecturas sobre la situación que se vive entorno a esa geografía, y que arrojan significados sobre el estado de confrontación imperante en esa frontera.

El medio es en sí mismo signo constitutivo de la naturaleza del espacio al que pertenece. Entonces, la respuesta a la pregunta sobre la relación de mi práctica artística con los nuevos medios es que los medios, sean tecnológicos o no, son elementos que permiten la construcción de sistemas de significado y de exploración de diversos ámbitos de la condición humana; sistemas con el potencial de activar campos de intensidad en la experiencia del arte.

# MOVILIDAD ASUMIDA. REFLEXIONES SOBRE EL TIEMPO EN LÍNEA

Marcin Ramocki

Cracovia, Polonia (1972)

ramocki.net/

A medida que avanzan nuestras vidas y experimentamos más el mundo que nos rodea, ocurre un fenómeno extraño: el significado de los acontecimientos pasados, nuestra historia personal, se reescribe de acuerdo con las proyecciones que tenemos para el futuro. En este escenario sartriano, nos encontramos divididos de manera impredecible entre el pasado y lo que imaginamos sobre el futuro. Así, por ejemplo, su costosa educación universitaria perdería importancia si usted decidiera que, en vez de ir a la escuela de medicina, quiere hacer una carrera como mánager de una banda de rock. Esta recontextualización del pasado, producto de un cambio de paradigma en el futuro, no es exclusiva de nuestras luchas existenciales: parece ser parte de toda historia subjetiva documentada... incluso de la historia de los medios de comunicación y el arte.

La manera como los seres humanos experimentamos el tiempo evoluciona de forma paralela a los desarrollos en las tecnologías y los medios visuales de comunicación. Los medios modernos representan y encapsulan la especificidad histórica de esas experiencias. En nuestro tiempo (es decir, en la primera década del siglo XXI), la plataforma predominantemente usada en este tipo de comunicación es Internet, junto con toda una gama de dispositivos de hardware y software que nos permiten participar en su uso. Esta plataforma se

caracteriza por tener una variedad de formas cortas y lineales agrupadas en conjuntos de interfaces no lineales, a las cuales se puede acceder de manera simultánea (por lo menos en teoría).

Todas las manifestaciones de la Web —una simple página HTML, un GIF animado, una animación en Flash, un sitio de redes sociales o un juego multijugador en línea— hacen parte de esta categoría. Todas comparten un aspecto muy importante: su estructura temporal inherente. Para ser más concretos, comparten la forma como se presenta la experiencia del tiempo al observador/espectador/jugador.

Antes de aventurarnos en este nuevo y emocionante territorio, retrocedamos un poco y empecemos por explorar tipos mucho más antiguos de medios visuales. En aras de la simplicidad, los llamaremos «imágenes» y «películas». Esta drástica sobresimplificación, además de despertar la indignación de la mayoría de los historiadores de medios, ilustra un punto relacionado con el escenario sartriano antes mencionado. Todo lo que alguna vez fue una pintura, un dibujo, una caricatura o una fotografía en el siglo XX regresa en la Web, redefinido como una «imagen». Del mismo modo, cualquier película, video o animación se transforma en una «película». Nuestras proyecciones del futuro en red modifican nuestros recuerdos del pasado.

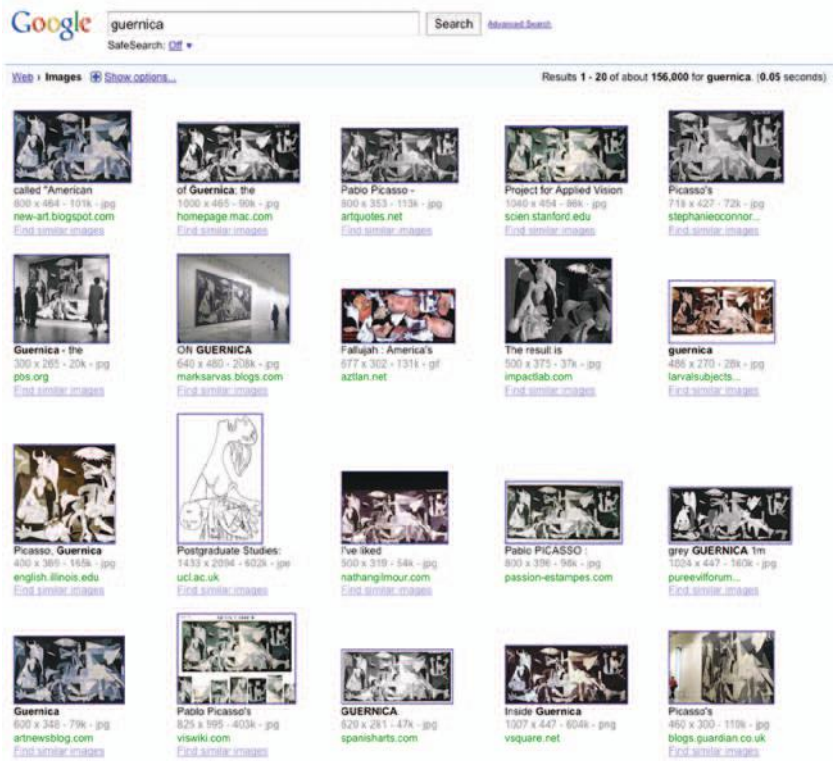


Imagen de la búsqueda en Google para la palabra «Guernica».

### (El pasado de las) Imágenes

Usted es mágicamente transportado a una estación de metro. El tren llega a la plataforma, las puertas se abren y usted entra a un vagón lleno de pasajeros. Encuentra un nuevo espacio: un compartimento diseñado meticulosamente por algún arquitecto anónimo, un corredor con asientos, publicidad en las paredes, superficies brillantes de metal y plástico. Relojes digitales, paneles con información de las rutas y ventanas cubiertas con grafitis: este es el microcosmos al que acaba de entrar. Todas estas cosas, junto con algunos pasajeros más o menos pintorescos, constituyen el objeto de su contemplación. A medida que habita temporalmente este espacio, toma decisiones acerca de su ubicación física y posición en el vagón, y sobre lo que, en última instancia, vale la pena observar. Se pasea y explora su nuevo entorno, en casi cualquier forma que usted elija, dentro de las limitaciones del interior. Y finalmente, cuando se aburre y no hay nada más que merezca su atención, se baja del tren en la siguiente estación.

Este modo mental voluntario de habitar, como una ocupación temporal del espacio, también describe la forma como se experimenta el tiempo en un cuadro o una foto: una imagen que está diseñada para ser estática. Cuando usted se acerca a una imagen estática, se convierte en el dueño de la experiencia visual. Va y viene a su antojo, se toma el tiempo necesario para formar sus propias asociaciones e interpretaciones específicas. La categoría es tan general que especificar cómo fue producida la imagen parece meramente secundario. No importa ni su uniformidad ni cuán abstracta sea. Tampoco la cantidad de elaboración conceptual. Todas estas características quedan subordinadas a la experiencia misma de habitar; permanecen abiertas a la interpretación, son casi infinitamente flexibles, están a la espera de la atención del espectador, no exigen ninguna respuesta concreta. Dentro de este vasto terreno, un paisaje del siglo XVII de Lorraine, una serigrafía de Warhol, un cuadrado suprematista de Malevich y una foto de su infancia, todos por igual, parecen pertenecer al



Fotos de celular del Metro de Nueva York. Tres puntos de vista.

mismo plano y muestran un sorprendente grado de interrelación.

### (El pasado de las) Películas

Se podría argumentar que la invención del cine modificó y desplazó por siempre nuestra capacidad para simplemente habitar una imagen, entrar y dejar que nuestra imaginación construya una experiencia única a partir de ella. El cine (y después el video) pretende controlar plenamente la experiencia de habitar de manera temporal. Al introducir una estructura de tiempo predefinida y lineal, el cine exige obediencia al espectador y lo obliga a dedicar un periodo de tiempo específico. Una película debe ser vista desde el principio hasta el final: no es posible experimentar completamente una obra cinematográfica sin someterse a su marco temporal, a su duración.

Volvamos a nuestra metáfora de la estación de metro. En el nuevo escenario usted ya no se encuentra dentro del vagón de tren. En cambio, descansa tranquilamente en un banco de la plataforma y espera a que llegue el tren. El tren se detiene en la estación, pero usted permanece donde está y continúa observando la escena. Observa toda la acción que ocurre frente a usted: la locomotora que pasa, sus luces delanteras, una progresión de vagones plateados, los pasajeros abarrotados dentro del tren, las chispas generadas por la fricción de las ruedas de metal contra las vías del tren y, por último, el prosaico último vagón con la cara de alguien mirando por la ventana. Todas estas cosas aparecen frente a usted en un orden preciso y lineal. Aquí, el objeto de su interés es el tren en su conjunto, una colección horizontal de elementos mecánicos que se mueven, definidos por su longitud física y

su velocidad. El tren sale de la estación y el espectáculo termina, le guste o no.

Por supuesto, usted puede seguir pensando en el tren e imaginando la escena, pero la experiencia directa, real ha terminado: lo que tiene ahora es un recuerdo. Una vez más, cuando se trata de la manera como experimentamos el tiempo, no importa si la película es un largometraje de comedia de Chaplin, un video monocal de Bill Viola, un comercial de televisión de treinta segundos o la grabación en VHS de la navidad de 1994 hecha por nuestro tío. Todos son trenes que vemos entrar y salir de la estación.

### La condición de estar en línea

Un nuevo paisaje visual apareció en escena en algún punto a finales de los años noventa: la Web. Al principio, estaba constituida principalmente por hipertexto e imágenes, y pronto se convirtió en un meta-medio que devoró todo tipo de contenido y formato imaginable. Se podría decir que lo que experimentamos en línea no es un fenómeno nuevo, sino un conjunto de textos, fotos y videos que ya existían y nos resultan familiares. Aunque esto técnicamente es cierto, cualquier persona que recientemente haya pasado un buen tiempo navegando de manera juiciosa por la Web estará de acuerdo en que ocurre una especie de miniembelesamiento. Cualquier medio puesto en el entorno web se transforma a un nivel muy profundo, y se vuelve de alguna manera «más suave» en su especificidad temporal y narrativa.

Acercándose más al orden de los simulacros visuales, las imágenes y las películas sacrifican gran parte de su poder para alimentar la nube amorfa de datos interconectados. De la misma manera que con una película, que



es una colección de imágenes fotográficas inmóviles, la Web no puede ser reducida a la suma de sus elementos. La diferencia aquí es que los elementos son mucho más complejos, y que la relación entre ellos es algorítmica, no lineal. El acceso instantáneo y prácticamente ilimitado a la información, la historia y el conocimiento ha puesto a prueba nuestro interés en los relatos ficticios de larga extensión. Nuestra capacidad de atención y el grado de paciencia han adquirido una forma participativa en los medios sociales y los juegos en línea, en los que el impacto es instantáneo o inexistente. Ahora nos sentimos incapaces de digerir videos que duren más de tres minutos, incluso si en ellos hay desnudez. Sin embargo, dentro de las limitaciones de estos pocos minutos, construimos de manera inconsciente una comprensión profunda de la edición y el sonido. Desarrollamos un gusto especial y un grado de sofisticación en la comunicación con cadenas de texto mínimas y cortas. Dominamos el Zen neominimalista de imágenes recicladas de las búsquedas en Google. Practicamos diariamente la micropoesía funcional de la actualización de nuestros estados de Facebook. ¿Dónde comenzamos a definir la condición de estar en línea? Volvamos de nuevo a la metáfora del metro. Esta vez el observador (usted) estaría de regreso en el tren, rumbo a un destino desconocido. Sin embargo, esta vez usted no está interesado ni en el interior del vagón del metro ni en el tren en general. Está mirando por la ventana, contempla las apariencias fluctuantes de la arquitectura del metro, los anuncios, la gente que espera en la plataforma, etc. Solo puede capturar vistazos fugaces, destellos instantáneos de percepción mientras pasa a gran velocidad: el tren se mueve rápido. El momentáneo y fragmentado paisaje-matriz del «mundo exterior» es ahora el objeto de su interés. A partir de los fragmentos, poco a poco, a través de la repetición, la microasociación y el ritmo, se construye una impresión del «mundo exterior»: frágil, subjetiva, desarticulada y nebulosa. Usted es quien se mueve, y esta perspectiva transitoria es la esencia de experimentar el contenido en línea. El lugar temporal del habitar, que se esperaba en los medios antiguos, ya no es relevante. Lo que se espera es exactamente lo contrario.



Vista de Rashomon de Akira Kurosawa en la página web Zapp.

### Movilidad asumida

Tanto la pintura como la fotografía asumen *el estatismo del espectador* y dejan abierto el marco temporal de la experiencia. El cine y el video *imponen estaticidad* al espectador mediante el control estricto de los marcos temporales. La ruptura copernicana se produce con la llegada de Internet y de los medios electrónicos no lineales, que asumen *la movilidad del espectador*. Uno debe estar en el tren mirando hacia afuera para experimentar las cosas de esta manera. Esta condición de «movimiento» es una combinación de variables específicas de medios, pero los factores más transparentes son la hiperconectividad (un «enlace» es una forma visual que, por definición, sustrae al espectador de su posición actual), la multiplicidad (varias aplicaciones o páginas que se ejecutan simultáneamente y obligan al usuario a recentrar su mirada) y, finalmente, la realidad de una experiencia en pantalla (que funciona muy bien para los medios lineales, pero que es problemática cuando se trata de textos extensos o imágenes fijas). Las invenciones de la Web 2.0, como los canales RSS, por ejemplo, solo han cimentado nuestra adicción a este panorama cambiante.

De esta manera, estamos programados para lanzarnos continuamente hacia adelante. Esta condición

imperativa ha provocado una cadena de consecuencias históricas, una de las cuales es la recalibración de todos los medios integrados en el universo en línea. Las imágenes estáticas son despojadas de su apertura, mientras que las móviles pierden su poder para controlar el marco temporal de la experiencia. Entonces somos testigos de su renacimiento como imágenes y películas.

Las imágenes y las películas requieren el entorno no-lineal de Internet, y ellas mismas invitan a los usuarios a seguir avanzando a la siguiente pieza de contenido. Se convierten en meros hilos de tejido conjuntivo: contenedores de información con fugas y poco fiables. Apariencias despedazadas capturadas a través de la ventana de un tren en movimiento.

Por lo tanto, no debería ser ninguna sorpresa que la segunda generación de artistas web haya elegido el formato anticuado y un poco gracioso de los GIF animados como su medio preferido. Un GIF animado es un micro-relato circular que intenta desvelar su contenido, que también es *micro*, a un espectador que está de paso. La monótona repetición es una clara declaración de propósito: presentar varios cuadros de información, constantemente, en cualquier momento, a alguien a quien realmente no le importa esta información y que va de paso hacia otro lugar. Así que tal vez no es simplemente nostalgia lo que ha traído de vuelta al GIF animado desde los primeros días de Internet. Es el formalismo de Greenberg de nuestros jóvenes artistas, educados en universidades. Es una crítica a los límites del medio digital, de la misma manera que Elsworth Kelly critica la uniformidad de la pintura.

\*\*\*

Con el fin de decodificar la estética de la era de Internet, parece que tenemos que «volar» a través de una nube de información, búsquedas, imágenes, correos electrónicos, textos y ruido. Nos obliga a mirar a través de un lente suave y fuera de foco, lo que permite que acumulaciones nebulosas revelen poco a poco su significado. La tarea de un internauta es

extraer contenido de entre lo borroso para articular un momento de claridad. Un artista web es un hurgador filosófico. Pero incluso al nivel de la navegación web del consumidor común y corriente hay un descubrimiento impactante: el tiempo que pasamos en línea está estructurado de acuerdo con ciertos escenarios algorítmicos. Nuestro trabajo consiste en hacer un «performance» de estos escenarios e interpretarlos según nuestras necesidades y gustos subjetivos. La Web cobra vida cuando los navegadores individuales hacen este «performance», a menudo en un entorno personal y solitario, de manera opuesta a la configuración social de una sala de cine. Por lo tanto, lo más cercano estructuralmente es una acción de un artista quien es también su propio público (Marina Abramović en el desierto o Chris Burden encerrado en una caja de seguridad). Internet es un medio microteatral. Ocurre en el tiempo «real» del espectador/usuario. De hecho, para decirlo en términos de Baudrillard, ese tiempo «real» se convierte en su propio simulacro (analogía).

Aunque, en términos históricos, en la actualidad nos veamos obligados a mirar por la ventana de un tren que va a toda velocidad, es importante recordar que, en última instancia, todas las otras perspectivas siguen estando a nuestra disposición. Depende de nosotros decidir cómo queremos ver las cosas. Sin lugar a dudas, los puntos de vista seguirán cambiando: la clave es mantenerse como un espectador consciente y juicioso.



# CUERPO-PAISAJE-MEDIO. TRES ELEMENTOS DE CREACIÓN

Nelson Vergara

Villavicencio, Colombia (1968)

Vive y trabaja en Bogotá

[www.nelsonvergara.com](http://www.nelsonvergara.com)

## Antes que nada

En palabras de Siegfried Zielinski, teórico y arqueólogo de los medios, los inicios del arte mediático se pueden ubicar ya en la prehistoria misma del hombre. Durante el siglo XVII, valiéndose de procesos físicos y químicos, se da la primera gran discusión acerca de lo afectivo y efectivo de estas artes: la primera corriente se da con Athanasius Kircher, que con sus objetos y trabajos espaciales buscaba sumergir a los espectadores en un estado determinado, escondiendo los dispositivos utilizados. En Italia, de la Porta trataba de hacer entender las diferentes causales que producían determinado efecto.

A partir de la segunda mitad del siglo XX, con el fortalecimiento de las tecnologías de información, el arte mediático se desarrolla a la par de los cambios que estas generan. Con el surgimiento de la televisión y del video, se dan los primeros pasos para una expresión basada en el tiempo y en la relación entre imagen y sonido. Solo hasta finales de la Guerra Fría, las tecnologías de computación se empiezan a desligar del monopolio de las grandes industrias y de la esfera militar. A partir de los años noventa, se consolida esta separación. Se diversifican progresivamente los usos de la tecnología, lo que permite que se promuevan nuevos desarrollos tecnológicos, que van desde el incremento en la capacidad de memoria, la velocidad de trabajo y el transporte de datos, hasta la creación de nuevos dispositivos, que son introducidos en el espacio doméstico.

En este contexto, el artista contemporáneo, que es parte de la sociedad mediatizada, utiliza la tecnología y sus lenguajes en los procesos creativos, abriendo así el espacio para reflexiones en torno a la relación entre la naturaleza, la sociedad, los medios y el arte. Pero la reflexión sobre el arte mediático no puede limitarse a la consideración sobre el uso de la máquina —tecnología— o lo instrumental. Es preciso —y esa ha sido una de mis apuestas como artista— ampliar esta noción y considerarla como una plataforma de dispositivos de pensamiento que permite reflexionar y construir en la contemporaneidad. Para ello, debe ponerse sobre la mesa la construcción mediática, mental y creativa, no solo desde lo instrumental, sino también desde el proceso de creación-investigación y de su asimilación. Este proceso implica relaciones entre pensamiento, instrumentación y procedimientos, y necesita de una integración más profunda entre la sensibilidad artística y el pensamiento procedimental, es decir, requiere de un tipo de creador con capacidad asimiladora.

## Reflexiones propias

La evolución y el desarrollo de mi trabajo artístico han motivado una mirada retrospectiva hacia el análisis de los cuestionamientos y reflexiones que se han surgido de mi obra, entendida como una constante sucesión de intereses y encuentros. Desde mi primer trabajo mediático, han estado presentes el medio, el acto



Nelson Vergara, *Choachí* 2009–2010, instalación mediática, dimensiones variables, ArtBo, Feria Internacional de Arte de Bogotá, 2010. Foto cortesía del artista

perceptivo, la interactividad y la generatividad, la relación tiempo–espacio, la ficción y la ilusión. Estos elementos se han conjugado con otros: la fuerza de la imagen en sí misma, la percepción y la relación del cuerpo en el espacio físico del espectador.

Sobre esto último, la idea de Caspar David Friedrich acerca de «introducirnos en la mirada de quién mira» ayuda a establecer la relación y diferencia entre la observación y la contemplación. Ya no se trata solo de hacer aparecer la imagen, sino de posibilitar la construcción de esta en la experiencia misma de la instalación, en la que la ilusión y la ficción de la imagen pueden ser más fuertes que la presencia de la máquina. En palabras de Alejandro Burgos, «la evidencia del aparato y de la técnica acontecen sin misterio o sospecha ante los ojos del espectador».

De allí me surge la inquietud sobre cuáles son *las posibilidades mediáticas de representación y aparición en*

*la relación cuerpo–paisaje–medio*. Estos elementos, importantes en nuestra época, me permiten pensar sobre las resignificaciones que podría tener el paisaje si se entiende el medio como lugar no solo de la representación, sino de la aparición. De esta manera, se asume el medio como lugar de la ficción y la ilusión y se incluye el cuerpo como «agente» de todos los elementos anteriormente nombrados.

### **Cuerpo–paisaje–medio**

#### **I**

Teniendo en cuenta estos tres ejes, es posible formular varias hipótesis. La primera se refiere a la visión mediatizada, en la que el *medio* no es solo el lugar de la representación, sino el de la aparición. Una plataforma de pensamiento que permite una visión indirecta y editada de la realidad. Italo Calvino, en el capítulo que dedica a «La levedad» en su libro *Seis propuestas para el nuevo milenio*, habla de Perseo, el héroe griego de los pies alados que debe enfrentar a Medusa, un ser

monstruoso que en lugar de cabellera tenía serpientes y cuya sola mirada petrificaba a las personas. Perseo, según Ovidio, había recibido de Palas Atenea un escudo cuya brillante superficie permitía reflejar con muy buena «resolución» el mundo real. Usando el reflejo de Medusa en el escudo, Perseo se puede acercar y con su filosa espada cortar la cabeza de la Gorgona.

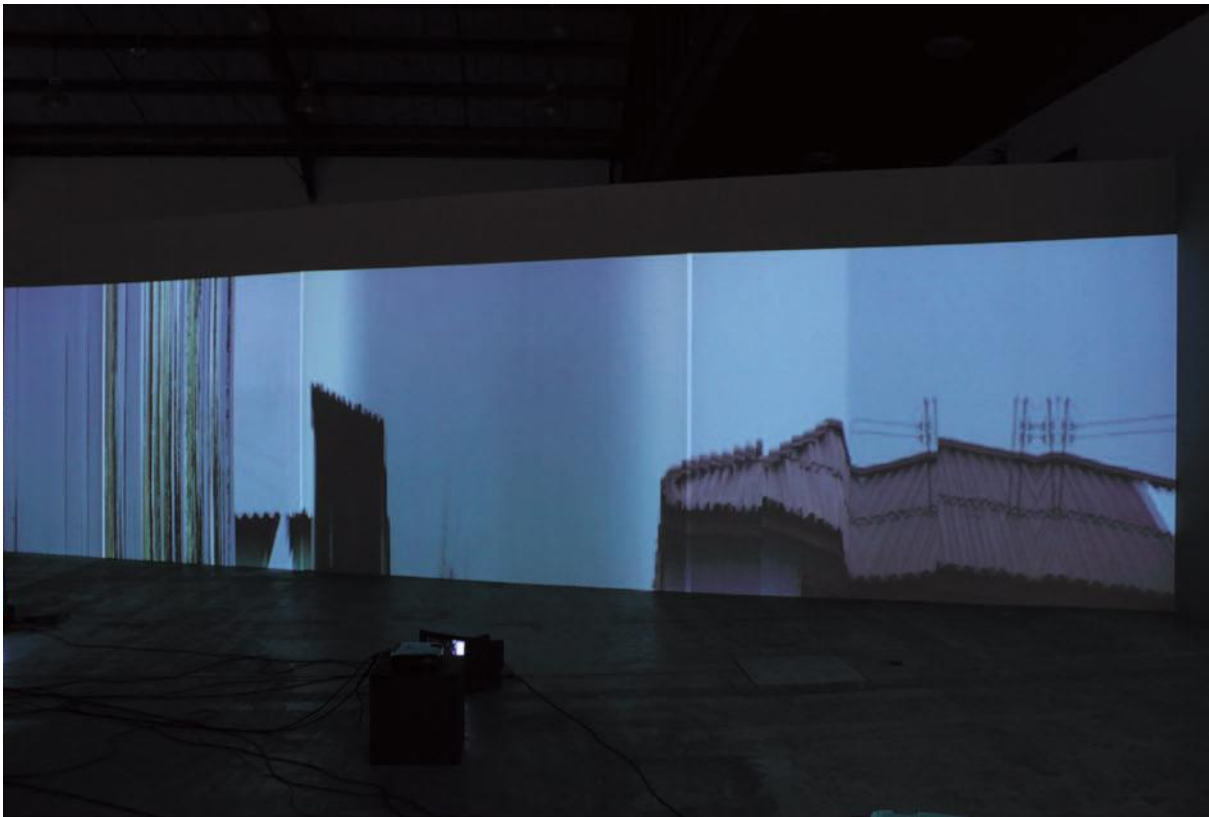
Calvino nos dice que la fuerza de Perseo está en su visión no directa de la realidad. A partir de este mito, se podría establecer una relación entre la levedad de Perseo —con sus pies alados y su concepción producto del contacto entre la lluvia de oro y Dánae—, es decir, lo mediático, con el peso, el concepto de piedra y petrificación, esto es, lo escultórico. Tal vez se podría pensar que esa mirada en el espejo representa la imaginación (como en *Alicia en el país de las maravillas*) y la Medusa, la petrificante realidad de nuestro mundo exterior.

Los medios logran una visión de la realidad que es grabable, editable y, así mismo, modificable, y crean con ello la no necesidad de una relación directa en el tiempo y el espacio. En este proceso se crean relaciones entre la realidad «real», el medio y lo virtual. Se producen también articulaciones entre el cuerpo, sus acciones, el entorno, el paisaje y el espacio. Así, se da la posibilidad del desmembramiento como negación, desarticulación, concentración, limitación o interpretación de la realidad.

De esta manera se logran relaciones no solo entre los medios y la idea conceptual, sino también entre los medios y su instrumentación, y finalmente entre los medios y los procesos de trabajo. Estas relaciones permiten repensar la plataforma mediática como un espacio de reflexión y con esto facilitar su implementación en cuanto recurso de desplazamiento y construcción de gestos, metáforas o símbolos que



Nelson Vergara, *Choachí 2009–2010*, instalación mediática, dimensiones variables, ArtBo, Feria Internacional de Arte de Bogotá, 2010. Foto cortesía del artista.



Nelson Vergara, *Choachí* 2009–2010, instalación mediática, dimensiones variables, ArtBo, Feria Internacional de Arte de Bogotá, 2010. Foto cortesía del artista

muestran y señalan la realidad y nuestra relación con el mundo.

Finalmente, la relación ficción–medio es determinante para los procesos de aprehensión en la obra. La ficción puede ser entendida como el conjunto de las potencialidades de la imagen en sí misma, que van más allá del medio que la pone en evidencia.

## II

La segunda hipótesis es acerca del *paisaje*. La idea de paisaje en mi trabajo artístico, en principio, se plantea como un acto de añoranza, de lejanía, de búsqueda de una imagen (tal vez mirada) perdida en el tiempo, de un lugar determinado, para después girar hacia un problema político, romántico y consciente de sí mismo.

Con Hölderlin el cuerpo entra en mi trabajo como un elemento huérfano que —en palabras de Alejandro Burgos— interrumpe un escenario determinado, y que solo

con su presencia crea nuevos códigos y formas de lectura dentro de este sistema de representación–aparición. Se trata de un cuerpo que no solo dibuja con su presencia y recorrido en el espacio; es un cuerpo sufrido, derrotado, pero también es un cuerpo cuya presencia está determinada por el medio. Este antecedente en mi trabajo hace del paisaje un sitio donde se da una relación de opuestos, como un lugar político, no tocado, donde se desarrollan lo misterioso y lo bello, pero también es aquel supeditado a la presencia del hombre y sus intereses.

En la historia del arte, el paisaje ha sido tradicionalmente el lugar donde se muestra la obra de la creación divina, el lugar de la perfección, donde no solo está presente la naturaleza, sino su connotación espiritual. Este es el lugar donde se marca el límite entre el hombre y Dios. El lugar de lo sublime.

Con lo anterior, propongo la siguiente pregunta, basándome nuevamente en la idea de Alejandro Burgo: en el paisaje se han explicitado los elementos que durante siglos garantizaron tal autonomía y significación: la armonía, la coherencia, la belleza y la unidad. Si el arte contemporáneo perdió la noción de lo sublime y de lo perfecto, ¿puede el paisaje reinsertarse en las propuestas artísticas de nuestros días, no solamente de manera instrumental, sino quizá como el lugar de la aparición, de la presencia del cuerpo y de lo gestual?

### III

En la película *Aguirre, la ira de Dios* (1972) de Werner Herzog, donde vemos la aventura del conquistador español Lope de Aguirre, por encontrar el mítico El Dorado. Aventura que sumerge al conquistador en la demencia total: hacia el final de la película, vemos al conquistador, erguido sobre sus dos piernas, débil, pero fuerte al mismo tiempo por estar preso de la locura. Sus hombres bajo su mando han muerto por diferentes razones, su frágil embarcación que remonta río arriba en la selva, está ahora invadida de unos micos, nuevos navegantes de esa «stultífera navis» o nave de los locos. Ese personaje acorazado, sinónimo de la soberbia humana, quien sueña con dominar a la naturaleza aún en su vencimiento anda erguido y como vencedor. (Arcos Palma, 2009)

*El cuerpo* es la materia plástica, que con su presencia en el espacio da una connotación política; es la sombra y la aparición; es el mismo cuerpo que en su recorrido traza un dibujo sobre el paisaje, pero también el cuerpo representado por el espectador, quien con su presencia activa negocia, transforma y activa la ilusión, allí donde tiene lugar la interacción y la ficción, pero también la inmersión. Ficción, en cuanto conciencia de que lo representado no es real. Inmersión, en cuanto resultado de sumergir los sentidos y la conciencia en «otras» nuevas realidades creadas. Inmersión en el paisaje, en el espacio y en el cuerpo, que no se da únicamente en la imagen, sino en el lugar de donde proviene: la pantalla, la cámara, el cable. Inmersión, por último, en la modificación y alteración de ella.

Es el cuerpo que quiere ser conquistador de la naturaleza, demarcar el paisaje y subyugar el entorno. Un cuerpo que puede ser seguro de sí mismo o débil y oscilante. Pero también un cuerpo que pretende un equilibrio, que se reconoce a sí mismo en el paisaje, que con su recorrido dibuja en el espacio, que descubre y delata el medio y lo vuelve presente. Un cuerpo cuya presencia es manifestada por el medio.

En mi trabajo, la intención y particularidad de la mirada del hombre sobre la naturaleza conlleva o despliega diferentes categorías o modos de ser de esta. Por un lado, está la contemplación, gracias a la cual la naturaleza se vuelve paisaje. Por otro lado, está la vigilancia, un sistema que produce imágenes mudas y, por último, la observación, un acercamiento cognitivo a la naturaleza.

Las relaciones espacio-tiempo, el cuerpo y su presencia en el paisaje, y la delación del medio como una conciencia de la propia presencia son elementos que han generado diferentes gramáticas e intereses en mi proceso artístico. La intención y particularidad de la mirada del hombre sobre la naturaleza me ha llevado a hablar de contemplación, vigilancia y observación.

El desarrollo de los asuntos inherentes a mi producción plástica se da entonces a partir de la obra mediática (creación), es decir, en la conjunción de dos formas del saber: por un lado, una establecida en la duda y el cuestionamiento, y por otro, en un sistema basado en la certeza y la norma.

### Referencias bibliográficas

Arcos Palma, Ricardo. 2009. «Paisaje desmembrado de Nelson Vergara», en *Esfera Pública*. Disponible en: <<http://esferapublica.org/nfblog/?p=6883>>, consultado el 10 de mayo de 2011.



# TODOS LOS MEDIOS HAN SIDO NUEVOS MEDIOS EN SU MOMENTO

Raúl Marroquín

Bogotá, Colombia (1948)

Vive y trabaja en Países Bajos desde 1971

[raulmarroquin.wordpress.com/](http://raulmarroquin.wordpress.com/)

No es realismo mágico el que un artista haya experimentado en Bogotá con video industrial a finales de los años sesenta, incluso antes de que se hiciera en Europa; es el resultado de estrategias empresariales basadas en criterios de mercadeo. Así, es imposible hablar de nuevas tecnologías en comunicaciones sin recapitular la segunda mitad del siglo XX y mencionar las herramientas que a su vez fueron las tecnologías de punta en su momento.

El video industrial aparece a principios de los años sesenta como un formato de «bajo costo» para la capacitación a nivel empresarial. Los primeros modelos blanco y negro fueron lanzados para el sistema Americano EIA. Dicho sistema contaba con menos líneas por imagen, y por tal razón resultaba más económico que el CCIR europeo. Los formatos industriales fueron por casi veinte años de uso exclusivo de psiquiatras, agencias gubernamentales, de publicidad y un muy limitado número de artistas.

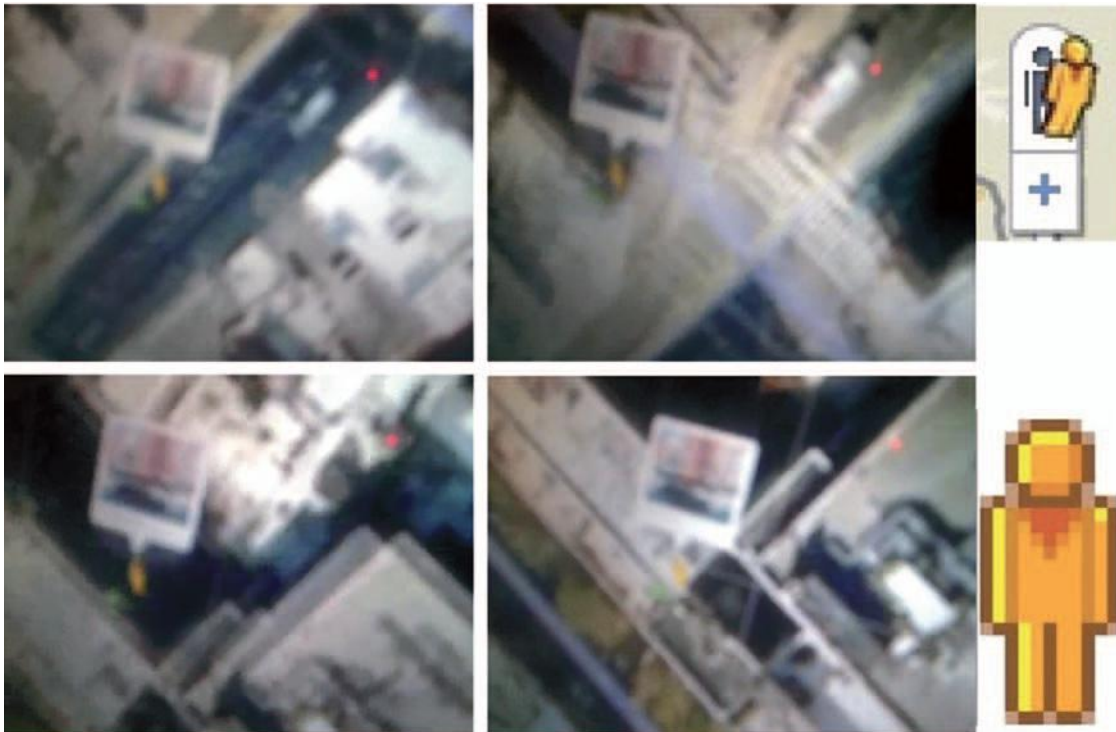
En 1965 se empezaba a hablar de videoarte en Colombia. Experimentos con nuevas tecnologías y nuevas maneras de utilizar la tecnología. Tal es el caso de Warhol y el cine expandido: proyecciones multipantalla e intervenciones sobre la película, o de los rayones, manchones y quemones de Norman McLaren y Michael Snow. En videoarte se conocía a Nam June Paik, Allan Kaprow, Wolf Vostell y Vito Acconci, entre otros. La

información era accesible en la Biblioteca Nacional, la Biblioteca Luis Ángel Arango y la Alianza Colombo Francesa. La Cinemateca Distrital, el Centro Colombo Americano y la Universidad de los Andes organizaban proyecciones de cine experimental. Cineastas como Luis Ernesto Arocha y Diego León Giraldo producían cortometrajes experimentales con Álvaro Barrios, Feliza Bursztyn y Bernardo Salcedo.

En 1968, Óscar Lombana, coleccionista de arte y director de una agencia de mercadeo en Bogotá, importó un sistema de video Sony EAI para grabar encuestas realizadas para sus clientes. Lombana, que coleccionaba mi trabajo y sabía de mi interés en el video, me ofreció el uso de sus aparatos. Así, realicé mis primeros experimentos.

Cuando llegué a Maastricht en 1971 para hacer una maestría en la academia Jan Van Eijck, encontré el mismo equipo de video con el que había trabajado en Bogotá; dicho equipo acababa de ser lanzado al mercado europeo. Tres años después, al radicarme en Ámsterdam, encontré nuevos formatos y tecnologías: color, posproducción, efectos especiales... Dichos recursos fueron ofrecidos por una organización llamada Videoheads. Estos formatos le dieron un giro radical a mi relación con el video y transformaron de manera fundamental mi trabajo.





Raúl Marroquín, *La caminata del hombre Google en Manhattan*, evento en vivo con mapas Google y el icono del hombre Google en el stand de Christopher Paschall Galería Siglo XXI en la feria de arte Scope Nueva York, transmitido en directo vía Qik y Salto Televisión en Ámsterdam, 2010. Foto cortesía de Christopher Paschall, Galería Siglo XXI.

Un cambio profundo al final de los años setenta es la introducción de la televisión por cable: primero en EE.UU., luego en Ámsterdam y por último en el resto de Europa. Limitados por sus presupuestos, los operadores se vieron forzados a producir en formatos industriales; artistas y activistas que ya eran expertos en el uso de esta tecnología fueron los primeros en generar programación local. De 1978 a 1994, realicé más de setenta talleres con universidades en Norteamérica y Europa; la programación en directo vía cable era parte del ejercicio. En algunas ocasiones, el cable se combinó con transmisiones satelitales. Dos ejemplos: *The Link*, que conectaba en directo Nueva York y Ámsterdam (1980), y *LunaPark*, realizado con la Universidad de Iowa (1982).

En los ochenta, el cable se convirtió en una plataforma permanente de desarrollo para videoartistas. En 1990 se realizaron las primeras transmisiones del mi programa de televisión *Hoeksteen* (*La piedra angular*) para la programadora Salto, del Ámsterdam metropolitano. *Hoeksteen* es un programa político, económico y cultural transmitido en directo el último sábado del mes

(de 23:00 a 03:00). Dicho programa es un ejemplo de las muchas iniciativas de artistas en la televisión local de Ámsterdam, Barcelona, Berlín y Nueva York.

Los formatos portátiles transformaron por completo el trabajo del artista en los ochenta. Aunque durante los años setenta el Portapak ya era usado, no es sino hasta la llegada del Betamovie, y posteriormente del Camcorder, que los video artistas pudieron trabajar en exteriores. Así mismo, el uso de videocassettes (Betamax y VHS) transformó la distribución de contenido. Dicha tendencia se incrementó con la introducción del Video 8.

El computador —en aquel entonces, estaciones de trabajo operadas con tarjetas perforadas— hizo parte del arsenal de los artistas experimentales desde finales de los sesenta. En 1986, Roy Ascott realizó los primeros proyectos colaborativos para la Bienal de Venecia. El siguiente hito es la aparición de los computadores personales con aplicaciones gráficas. El Amiga Commodore fue el primer computador que permitió generar gráficas y animaciones que podían



Raúl Marroquín, *Disfrutando de un atardecer parisino (con anotaciones meteorológicas) a larga distancia*. Imagen de uno de los ejercicios de un taller del artista para la BBC de Londres; la observación del atardecer en París se hizo vía una webcam en línea, 2008. Foto cortesía de Nimk (Instituto Neerlandés para el Arte de Medios).

incorporarse al video, lo que revolucionó el lenguaje audiovisual. En 1989 y 1990, realicé dos pilotos para Salto; dichos programas fueron elaborados con computadoras Amiga (Agujero negro y Televisión Estrictamente Digital).

La interactividad y la videoconferencia le dan otro rumbo a las artes electrónicas. Skype y ooVoo transforman la obra y la labor de muchos artistas. La interactividad hace parte integral de la experimentación en las artes visuales electrónicas desde principios de los años setenta. Sistemas como Slow Scan, que permitían intercambiar imágenes en blanco y negro a través de líneas de teléfono análogas, son precursores de los sistemas interactivos de hoy en día. El Telefax también fue parte integral de este nuevo lenguaje.

En los años ochenta un Slow Scan de alta calidad desarrollado por la Universidad de Cornell hizo aparición, y fue rápidamente seguido por las plataformas

interactivas de Apple: iChat y iVision. Se trataba de sistemas disponibles en línea utilizados en eventos especiales como festivales y congresos. Sin embargo, el verdadero cambio ocurrió cuando la interactividad se pudo combinar con la programación en directo y luego con medios fluyentes. Los eventos interactivos han sido parte integral de la programación del *Hoeksteen* desde mediados de los noventa, pero no es sino hasta la introducción de Skype que la videoconferencia deja de ser un experimento y se convierte en una de las actividades permanentes en el programa.

Otro aspecto de gran importancia es la distribución en línea, a través de la cual el artista está en contacto directo con su audiencia; la red y los medios fluyentes lo liberan lo de su dependencia de programadoras, museos y festivales. Las primeras transmisiones del *Hoeksteen* por medios alternos se llevaron a cabo en 1996. Desde entonces, el programa se transmite en televisión por cable y se retransmite sincrónicamente

en la red. En el 2003 se incorporó una nueva emisión paralela para medios fluyentes. Dicho programa es totalmente independiente de la transmisión por cable.

Youtube y Vimeo incrementan las posibilidades a nivel de diseminación e intercambio de la obra videográfica. Los artistas están «obligados a colgar» su obra para presentarla, archivarla y distribuirla. Las tiendas en línea representan otro camino que se explora actualmente. En mi exposición «Por tu gusto o tu disgusto», en Gallerie Stevens en Maastricht (septiembre, 2010), protectores de pantallas, fondos, imágenes de reconocimiento para computadores y medios móviles estaban a la venta en una tienda en línea creada especialmente para el proyecto. Estas posibilidades no podían considerarse hace una década.

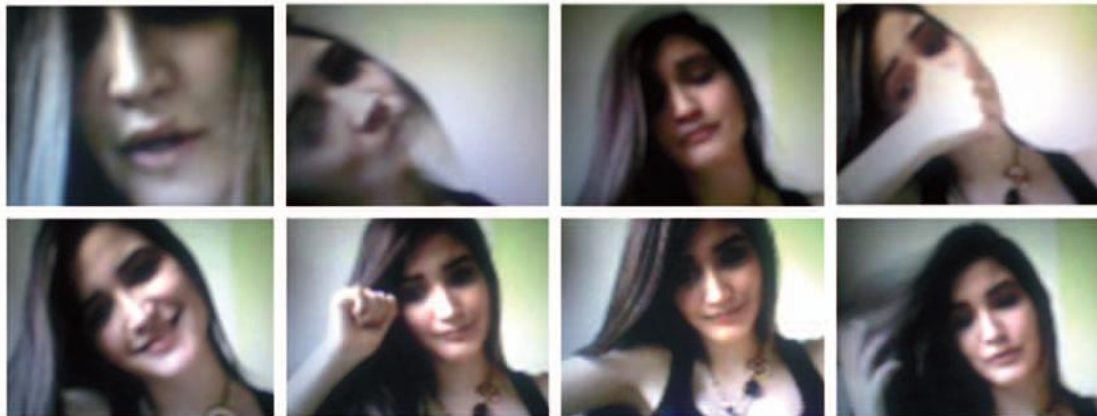
Las redes sociales transforman e influyen el panorama artístico radicalmente. Sin embargo, han estado presentes en el arte de medios desde la aparición de las salas de chat. En 1994 (cuando aún no existía una interfase gráfica en línea), el artista británico David García realizó un evento en vivo, en el que describía su entorno a través de un texto tipografiado y enviado desde DDS (De Digitale Stad o Ciudad Digital en Ámsterdam).

En el siglo XXI, Facebook es el vehículo para distribuir e intercambiar información en tiempo real, para organizar exposiciones festivas y eventos, y reemplaza en la práctica al correo electrónico y los servicios

tradicionales de correspondencia. En los últimos dos años he realizado obras efímeras en directo transmitidas por medios fluyentes, que son parte de exposiciones, ferias y festivales. Anuncios de último momento y la participación del público vía Facebook y Twitter han transformado la dirección de mi trabajo.

Los medios móviles hacen parte del vocabulario audiovisual aun antes de su existencia. La telefonía siempre ha estado presente en la experimentación con medios electrónicos. Artistas fluxus como Robert Filliou utilizaban comunicaciones telefónicas en sus acciones y conciertos desde los años cincuenta. En 1972 presenté una obra telefónica en el Museo Bonnefanten en Maastricht, titulada «Llamada a Colombia». El objetivo de la llamada era saber el estado del clima en Bogotá. Gracias a la introducción de los contestadores automáticos, muchos artistas los han usado para realizar trabajos interactivos. El celular con cámara fotográfica y de video es también un artefacto usado comúnmente, así como un elemento integral en la generación de contenido para prensa y televisión.

Desde principios de siglo, diversos tipos de manifestaciones artísticas han incorporado el uso de medios móviles: conciertos, festivales y recitales, entre otros. SMS, MMS, Bluetooth y otras plataformas móviles son parte de integral de mi trabajo. «Ediciones Bluetooth al azar» transmisiones a dispositivos móviles en espacios públicos (2005–2011) es uno de los ejemplos del uso que le he dado a la tecnología móvil. Así



Raúl Marroquín, *Screen Tests de María Hernández en remoto Barquisimeto Ámsterdam*, screen tests y transferencias ópticas con teléfono celular de la periodista María Hernández en Barquisimeto desde Ámsterdam vía Skype, 2011. Foto cortesía de Archivos Agora Studio Maastricht (Países Bajos).

mismo, desde el 2008, hago uso de Qik, plataforma que permite transmitir video en directo desde teléfonos celulares. Desde entonces, existe una sección Qik en el programa *Hoeksteen* en la que se transmite contenido alterno.

En el 2010, en la Gallery Witzhausen de Ámsterdam, así como en el stand de Christopher Pascal Galería Siglo XXI, en la feria Scope en Nueva York, se realizaron los primeros episodios de la serie «Paseos y caminadas», transmitidos por Qik utilizando mapas de Google y posicionadores globales.

Los universos virtuales como *Second Life* no han tenido el impacto en las artes que se anticipaba, esto a pesar de que artistas, compositores y realizadores han trabajado con el medio usando programas como Machinima. Haciendo uso de *Second Life* he realizado dos experimentos: «Aventuras en *Second Life*» (2008) y «Seguimientos» (2009).

Con la realidad aumentada la situación es diferente, ya que esta ha hecho parte del vocabulario artístico

desde su aparición. En RA, una nueva generación de artistas ha realizado numerosos experimentos que buscan la integración de los universos virtuales con espacios reales. En septiembre del 2010, realicé una serie de trabajos en los que se introdujo «El Googolito», el ícono para caminar en los mapas Google; dicho experimento se llevó a cabo durante el Festival Jardines de Recreo Mediáticos en Viena. En el evento se realizaron actividades cartográficas usando realidad aumentada.

Aún es muy temprano para anticipar la manera como los artistas incorporarán las tecnologías que están en etapa embrionaria. 3D video, holografía, impresos en fibras inteligentes con hiperenlaces e imágenes en movimiento tridimensional y holográfico, así como prendas interactivas elaboradas con textiles inteligentes, cambiarán radicalmente el futuro de las comunicaciones y su relación con las artes. No debemos olvidar que en la experimentación realizada por artistas que trabajan a la par con desarrolladores y científicos puede estar la clave de cómo las nuevas tecnologías pueden ser apropiadas por la comunidad.



# MIGUEL ÁNGEL CÁRDENAS Y LA VERDAD DEL VIDEO

Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas  
por Sebastián López

Miguel Ángel Cárdenas es uno de los artistas visuales más relevantes en Europa, ha trabajado en video desde que este medio inició su historia conflictiva a finales de los años sesenta, hasta su consolidación en los noventa como uno de los medios más populares entre las nuevas generaciones. Cárdenas, uno de los artistas más significativos con los que cuentan las artes visuales de los Países Bajos, nació en El Espinal, Colombia, en 1934. Estudió Arquitectura en la Universidad Nacional de Bogotá (1952–1953) y Artes Visuales en la Academia de Bellas Artes (1955–1957). Realizó su primera exposición en Bogotá, en la Biblioteca Nacional, cuando tenía 23 años, a la que siguieron, en 1959, su muestra en la Biblioteca Luis Ángel Arango, en 1960 nuevamente en la Biblioteca Nacional y en el Museo de Zea de Medellín, y en 1961 en la Galería La Tertulia de Cali. Gracias a una beca del Ministerio de Cultura de Colombia, estudió en 1962 en la Escuela de Artes Gráficas de Barcelona y desde ese mismo año Cárdenas vive en Ámsterdam. Su obra, aunque celebrada con matices por Marta Traba y conocida en Colombia a comienzos de los sesenta, se ha perdido en el olvido por pura ausencia física.

Cárdenas cuenta la historia del cambio de esta experiencia colombiana y el surgimiento de su interés y trabajo con el video en esta entrevista, realizada en Ámsterdam en el 2011.

Las exposiciones que Cárdenas realizó con sus videos, fotografías y performances cubrieron de manera fuerte el periodo de grandes renovaciones de las artes visuales en Europa, desde 1970 hasta 1980. Durante estos años, sus obras se mostraron en De Appel y en el Stedelijk Museum de Ámsterdam, en el Space Cardin de París (un espacio «de lo nuevo» ya casi olvidado), en la Bienal de Venecia y en el recientemente abierto Centro Pompidou, en París. También se exhibieron en los grandes festivales que estaban empezando a dedicarse al video, como el 8th International Encounter on Video, en Tokio, y Video Roma. En 1981 el Museo Boyman–van Beuningen de Rotterdam le dedicó una gran retrospectiva a su obra de video y sus performances. En 2004 Cárdenas fue nombrado por la reina Beatriz como oficial en la Orden Oranje Nassau por su contribución a las artes y la cultura de los Países Bajos.

Para aquellos interesados en la obra de Cárdenas y que quieran hacer una búsqueda en Google, les recomiendo que comiencen escribiendo en el buscador el nombre «Michel Cárdena», pues en cierto momento el artista cambió su nombre, tema por el cual empieza la entrevista.





Miguel Ángel Cárdenas (segundo a la izquierda) con un grupo de alumnos de la Academia AKI, de Enschede, Países Bajos, durante uno de los ejercicios de clase. Se trataba de un recorrido por un perimetro previamente marcado en un mapa con la forma de un corazón, en el que se realizaban diferentes performances. Foto: Hans Mellendijk, cortesía del artista.

### El nombre propio

**Sebastián López** En esta entrevista voy a llamarte Michel, nombre con el que te conocí hace ya treinta años y al que estoy acostumbrado.

**Miguel Ángel Cárdenas** No, por favor.

**SL** ¿A vos te molesta?

**MAC** Sí, porque mi nombre es Miguel Ángel.

**SL** Pero tú cambiaste tu nombre en un determinado momento.

**MAC** Sí, pero solo lo hice para molestar a mi padre. Cuando murió mi padre se me apareció y me dijo que tenía que volver a llevar mi nombre de nacimiento.

**SL** ¿Y cómo se te apareció?

**MAC** Vi una sombra mientras estaba escuchando música. No sé de verdad si estaba soñando o estaba despierto.

**SL** ¿Por qué querías enojar a tu padre?

**MAC** Siempre teníamos peleas. Por cuestiones de religión, de política. Además no fue a despedirse cuando me vine a Europa, porque pensaba que la beca que me habían dado era del Partido Comunista.

**SL** ¿Y por qué pensaba eso?

**MAC** En esos años yo tenía amigos comunistas.

**SL** Aparte de que querías enojar a tu padre, hay un momento anterior, en los sesenta, cuando decides cambiártelo por el de «Michel Cárdena».

**MAC** Primero me lo cambié en 1965, cuando exponía en el Museo de Arte Moderno de París, en una exposición que se llamaba «Artistas Latinoamericanos de París». En esta muestra exponía también Agustín Cárdenas y hubo una confusión: creían que mis obras las había hecho él y las suyas las había hecho yo. Así que decidí cambiarme el apellido suprimiendo la «s» de sexo y el Ángel de Miguel Ángel. Además, para la gente era más fácil pronunciar Michel que Miguel Ángel.

### Holanda

**SL** Cuando saliste de Colombia en 1961 te fuiste a Barcelona a estudiar en la Escuela de Artes Gráficas. ¿Por qué fuiste a estudiar gráfica?

**MAC** A mí me gustaban los grabados de Goya y quería emularlos. La Escuela de Artes Gráficas era además muy conocida. Incluso una pitonisa me había pronosticado un año antes de partir que iba a vivir en un país con mucha agua, y Barcelona me pareció mi destino. En la beca podíamos elegir ir a París, Nueva York o Barcelona. En esos años, en Barcelona estaban además los artistas informalistas: Tàpies, Millares y tantos otros, y quería probar ese ambiente, pues mi pintura estuvo un tiempo influida por ellos.

**SL** Las pinturas que hiciste en Bogotá antes de partir tenían algunos puntos de contacto con la de los informalistas. Al menos es lo que aparece en las reproducciones de tus obras.

**MAC** Bueno, yo no conocía directamente la pintura de Tàpies. La conocía solo por reproducciones. Lo más sorprendente fue cuando en 1961 —creo que fue en el mes de octubre— fui a París y vi una exposición de Lucio Fontana y quedé totalmente desvanecido de la emoción. Allí conocí el término «espacialismo», que es como Fontana llama a su forma de trabajar y a su teoría. Yo había estado utilizando el concepto de espacio sin conocer la obra de Fontana cuando trabajaba en Bogotá. Había realizado una serie de obras utilizando como soporte una estructura metálica y las realizaba con cemento. En las obras dejaba una serie de aberturas a través de las cuales se podía ver la pared y creaba una relación entre el plano de la obra, el espacio de adelante y el espacio posterior de la obra.

**SL** Sin embargo, Marta Traba, en un comentario que hizo de una de las últimas exposiciones que realizaste en Bogotá, afirma que los artistas colombianos tienen consciencia y saben del arte que se realiza en su época.

**MAC** Yo del espacialismo no sabía nada. Además no sabía de la existencia de Fontana.

**SL** Te comentaba lo de Marta Traba porque hace unos meses, hablando con una colega colombiana, me decía que los artistas de tu generación, muchos de los cuales aún viven en Bogotá, afirman que en Bogotá no se sabía nada de lo que pasaba en el resto del mundo. Y recordaba referencias que tú me habías contado, como que a finales de los años cincuenta y principio de los sesenta sí había información.

**MAC** Yo me informé a través de Marta Traba que daba un curso en la Universidad de los Andes y que me permitió conocer a Ellsworth Kelly, Karel Appel, entre tantos. Traba conocía todo el arte que se hacía en su



Miguel Ángel Cárdenas en una de sus instalaciones, Galería Orez, 1965. Foto cortesía del artista.

Miguel Ángel Cárdenas controlando los monitores antes de comenzar una performance en el Stedelijk Museum de Amsterdam, 1976.



época. Ella fue una de mis fuentes de información. Wim Beerens, que fue director del Museo Stedelijk y que me conoce desde que estoy en Holanda, recuerda que cuando llegué le sorprendió lo mucho que sabía de arte contemporáneo.

**SL** Sí, en el texto que escribió para tu exposición en el Stedelijk Museum de Ámsterdam, él dice que sabías de «nuevo realismo», pop art, Duchamp... Y enfatiza que sabías más que los mismos artistas holandeses. ¿Cómo llegaste a Holanda?

**MAC** En Barcelona me hice muy amigo de un español que también estaba en la Escuela estudiando Gráfica. Él me habló de un amigo suyo de La Haya que tenía una galería. Además, me contó que en Holanda había mucha tolerancia con los homosexuales. La llamada «galería» era una tienda de antigüedades en la que no me interesaba exponer, y al dueño de la tienda mi obra le pareció escandalosa e inmoral. Pero una semana más tarde encontré a Wim Beerens y lo invité a ver mis obras. Cuando me visitó, no dijo nada. Lo que le había mostrado eran sobre todo acuarelas, aguafuertes

y puntas secas. Pero a la semana me envió una carta invitándome a exponer un año más tarde en el Gemeentemuseum (Museo Municipal) de La Haya.

**SL** Tu obra sufre un cambio radical cuando empiezas a trabajar en Holanda. Comienzas a trabajar con otros materiales e introduces temáticas nuevas.

**MAC** Hay muchas cosas que me impresionaron. La experiencia de ver las prostitutas me llevó a usar cajas en donde ponía objetos detrás de vidrios. Esto me permitía continuar trabajando el problema del espacio, como te contaba anteriormente, con la relación de tres espacios.

#### El video

**SL** Michel, ¿de qué manera te enteras de que hay un nuevo medio que se llama «video»?

**MAC** Fue recién en 1968 o 1969 cuando me enteré de la existencia del video. Fue a través de revistas de arte en las que vi obras de Paik. Yo leía mucho *Art International* y *Du*. Había trabajado con fotografía, en donde la cuestión de movimiento y secuencia era

fundamental, como en *Cárdena réchauffe le soleil* (*Cárdena calienta el sol*). En ese momento vi en un anuncio que Sony estaba vendiendo una grabadora y cámara portátil, y la compré inmediatamente. Esto fue en 1969.

**SL** ¿Y por qué decidiste dejar los medios con los que estabas trabajando y dedicarte el video?

**MAC** Sobre todo porque me interesaba el movimiento, y el video hacía posible grabarlo. Por otro lado, pensaba que a través del video se podía llegar más cerca de la verdad. Con el video podía hacer muchas tomas del mismo movimiento. Por ejemplo, en *Black and White and Sometimes Colourful No. 2* (*Negro y blanco y algunas veces colorido No. 2*), utilicé doce cámaras. El video me permitía mostrar diferentes aspectos de un mismo movimiento.

**SL** ¿En qué año realizaste tu primera obra en video?

**MAC** En 1969. Eran movimientos de mis manos y mis piernas. Nunca expuse esas obras, pues me parecieron que no tenían buena calidad de imagen. Yo mismo hacía todo: manejaba la cámara, me movía, etc.

**SL** Miguel Ángel, hacer video no es hacer pintura. Con esto quiero decir que el medio pide otros componentes, otra manera de pensar y otra manera de hacer una obra. Con tu experiencia anterior de pintor, ¿cómo empezaste a trabajar con video, que creo pide una manera de trabajo diferente?

**MAC** En realidad, la manera no es tan diferente. Es simplemente observar. Cuando realizaba mis pinturas y mis fotografías, estaban basadas en la observación, y con la cámara de video para mí era lo mismo. Para mí, el movimiento era lo importante, desde que vi a finales de los cincuenta en Bogotá una exposición de arte italiano y conocí por primera vez las pinturas de los futuristas, que me interesaron mucho. Mi primera exposición en Bogotá, en la Biblioteca Nacional, estaba muy inspirada por el futurismo. Boccioni y Severini me dejaron completamente obnubilado.

**SL** Pero —y perdona que insista—, a pesar de que dices que el video te permitía centrarte en el problema del movimiento, mi pregunta apunta a que en el

momento de hacer una obra hay una diferencia entre la práctica pictórica y la de video: la producción de la imagen es diferente y la manera de hacer es diferente.

**MAC** Bueno, a mí no me costó ningún trabajo pasar de un medio a otro. Mi interés en el movimiento me hizo entrar en el video sin conflicto. Como te decía, empecé moviendo mis piernas y mis brazos, y grabándolo con la cámara. No siempre me salían las tomas enfocadas, pero bueno... No podía mirar y controlar la imagen al mismo tiempo.

Al principio, el Portapack no tenía la posibilidad de *editing*, es por eso que las primeras obras que ves de muchos artistas están hechas con una sola toma. No había posibilidad de montaje. Cuando vino un nuevo aparato con un *open rail*, recién pudimos hacer montaje de imágenes, muy rudimentario, pero se podían hacer montajes de diferentes tomas. Era importante tener una buena planificación en el orden de las tomas, pues no podíamos hacer insertos. Eso se logra mucho más adelante con nuevos equipos que ya permitían hacer un tipo de trabajo como el de la televisión.

**SL** En esos años, y estamos hablando de comienzo de 1970, no todos los artistas tenían los aparatos necesarios para hacer obras. ¿Cuál era tu caso?

**MAC** Yo tenía mi propio estudio con mis propios aparatos. Esto me permitió incluso empezar a enseñar video en la Academia de Bellas Artes en la ciudad de Enschede, la llamada AKI, donde estaba trabajando. Me iba a dar clase con todo mi equipo. Fue en estos años en los que los alumnos que tenía me ayudaban a hacer tomas de mis videos. Compré los equipos completos con mis ahorros. Trabajaba en dos academias de Bellas Artes, la AKI y la Rietveld, en Ámsterdam, y vendía bien mis obras. Otros artistas en Ámsterdam tenían algunos aparatos. Nan Hoover, por ejemplo, tenía solo una cámara, pero no tenía un estudio con los aparatos necesarios. Unos años más tarde llegó Moore, que tenía un estudio más profesional y fundó The Bank en Ámsterdam. Moore era un técnico y ponía todos sus aparatos y conocimiento al servicio de los artistas que trabajaban en Ámsterdam.

**SL** Sé que tú eras muy generoso, pues prestabas tus aparatos no solo a otros artistas para que trabajaran, sino también para que los nacientes centros de arte pudieran mostrar video. Recuerdo que Wies Smals, la fundadora de De Appel en Ámsterdam, me contó que ese fue su caso.

**MAC** Sí, así fue. De Appel fue una continuación del In-Out Center que fundé en 1972. Fue en este centro en donde se realizaron en Ámsterdam las primeras performances y se mostraron los primeros videos. Para la inauguración hice mi primer performance, que consistía en recalentar el Reguliergracht (una canal del centro de Ámsterdam). En el In-Out Center participaron también Peter Laurens Mol, los hermanos Gudmundson, la ceramista Hetty Huisman y Ulises Carrión con sus libros, entre otros.

**SL** En muchas de las historias del arte de video se ha descrito la primera época como el momento en el que los videos eran largos y aburridos. Hay algo que siempre me llamó la atención: que frente a esta tendencia, tus videos son cortos en su gran mayoría y no son aburridos. Incluso tú realizaste una obra que se llama *Un minuto en un minuto, una hora en un minuto, un día en un minuto, una semana en un minuto* (la obra dura 5' 22" y fue realizada en 1978), en el que creo que tú haces un comentario irónico de este tipo de videos que duraban muchos tiempo. ¿Por qué decides hacer videos más cortos?

**MAC** Sentía la necesidad de que la gente no se aburriera. A pesar de que en los primeros años íbamos a los «videos screenings» en las que las obras duraban horas de horas, y uno se quedaba sentado a ver si sucedía algo interesante y no sucedía nada, y también porque me interesaba hacer un comentario irónico sobre la tendencia matriz de esos años, el *body art*, y realicé *The Soup is Delicious (La sopa es deliciosa)* (8' 52", 1977). En esta obra, en lugar de que me pegaran, yo mostraba el placer por el arte de comer una sopa muy rica, y en este acto era ayudado por el camarero que estaba debajo de la mesa.

**SL** Muchos artistas han justificado que los videos sean tan largos porque no tenían la posibilidad de

hacer montajes. Pero frente a esta limitación, que tú también tenías, eliges hacer videos más cortos, lo que quiere decir que los argumentos de estos artistas no pueden ser aplicados a tu producción.

**MAC** Bueno, yo tenía ya posibilidad de hacer montajes.

**SL** En esos años hay una cuestión doble que muchas veces se ha confundido. Por un lado, el uso de un nuevo medio y, por otro, el surgimiento de una serie de prácticas. Tú acabas de nombrar las performances, que van mezclando o, mejor, incorporando el nuevo medio en estas prácticas. ¿Cuál era tu perspectiva con respecto a esto? Te hago esta pregunta en particular, pues hay muchos artistas —quizá el ejemplo más claro sea el de Marina Abramović y Ulay—, que estaban trabajando al mismo tiempo que tú en Ámsterdam, que realizan unas performances y graban en video la documentación de la performance. En las performances que tú has hecho, en las que has usado video, no lo usas como una documentación, sino de otra manera. ¿Cuál era el uso que le dabas al video cuando estabas haciendo performances?

**MAC** Como te dije anteriormente, para mí el video era una manera de llegar más cerca de la verdad.

**SL** ¿A qué te refieres?

**MAC** En este momento, mientras hablamos, te estoy viendo solo por delante. Si tuviera una cámara de video que te tome por detrás, los pies, las manos, me permitiría llegar más cerca de la verdad de Sebastián López que si en lugar de esto lo hiciera con una cámara y realizara una toma de frente, que es una centésima parte de tu realidad. Si antes te decía que el futurismo fue para mí importante, era porque el futurismo estaba influenciado por el cubismo, en el que se intentaba pintar diferentes aspectos de un bodegón, de una cara.

**SL** Bueno, lo que dices es la descripción clásica de las pinturas cubistas de Picasso. Pero hay performances tuyos en los que estás con la cámara en la mano. Es decir, no pides a alguien que está fuera de la acción que haga la toma de la acción, sino que tú mismo manejas la cámara. Esto hace que la percepción, la imagen



que muestra la cámara, no sea distante, sino una toma «participativa» del performance.

**MAC** Te refieres a una performance que hice en Viena: *Searching for Unity II* (*Buscando la unidad II*, Cárdena Warming Up etc. etc. etc. Company, 1977. International Art Fair K45, Künstlerhaus, Viena).

**SL** ¿En qué consistía?

**MAC** Tenía cuatro cámaras montadas en una tabla de madera de unos tres metros. Con ellas en la mano, me desplazaba hacia adelante, me volvía. Estaba intentado realizar una unidad visual de mi persona.

**SL** ¿Tenía el público la posibilidad de ver esa grabación que estabas haciendo?

**MAC** Sí, el público me veía a mí y veía al mismo tiempo la imagen resultante de mis acciones.

**SL** Una vez que habías realizado esta grabación, ¿la volvías a usar o la destruías?, ¿qué destino le dabas luego?

**MAC** Era, por un lado, la grabación del performance, que no sometía luego a un montaje, y la mostraba luego tal cual estaba grabada.

**SL** Hay otro tipo de performances, a los que tú ya te has referido de pasada, en los que usas muchas cámaras. Estas performances tienen una particularidad: a

diferencia de otros artistas, tú no eres la persona que realiza la acción, sino que has contratado a otros para que la realicen. ¿Por qué contratas? ¿Por qué trabajas con otras personas? ¿Qué te permitía que fuera otro el que realizara la acción y no tú mismo?

**MAC** Esto me permitía hacer un montaje directo mientras se realizaba la acción.

**SL** Cuando seleccionabas a los «actores» que realizaban los performances, tú elegías por lo general a bailarines. ¿Por qué elegías bailarines?

**MAC** Los bailarines son los que muestran el movimiento lo más perfectamente posible. Son los «profesionales» del movimiento.

**SL** A mí me interesa que frente a esta situación, no solo con un medio, sino frente a tu decisión de hacer una performance, tú eliges para ti mismo el papel de director, en el sentido de un director de televisión o un director de cine.

**MAC** Fue un proceso a través del cual llegué a un estado en el que tuve diferentes posiciones. Un «director» tiene toda la responsabilidad de la obra. De este modo podía tener, además, un mayor control de la imagen misma.

**SL** ¿Qué tipo de medios técnicos usabas para hacer estos videos a los que nos estamos refiriendo?

**MAC** El «wiper» y el «fade».



Miguel Ángel Cárdenas trabajando en Sony en la preparación de una de sus instalaciones, 1988. Foto: Ferry Andre de la Porte. Colección: Rijkmuseum Amsterdam (Oog voor kunst: de kunstwerld in Nederland) cortesía del artista.



**SL** ¿Qué eran esos medios? Te pido que los expliques, pues estamos hablando de obras que has realizado hace cuarenta años y hay cierto tipo de recursos técnicos que ya no existen o que las generaciones jóvenes no conocen.

**MAC** Sería raro que no las conozcan. Con el «wiper» puedes mostrar las imágenes de dos cámaras al mismo tiempo. Las imágenes aparecen cortadas, dividiendo la pantalla horizontal o verticalmente. El «fade» te permite difuminar una imagen de una cámara a otra que proviene de otra cámara. Estas técnicas son derivadas de la televisión, en donde ya eran usadas. Esto se basaba en mi interés de mostrar diferentes aspectos del movimiento de una persona o de un objeto.

### La televisión

**SL** ¿Qué se pensaba en los años setenta respecto a la televisión? En los textos que se refieren a estos años, los críticos y comentaristas hablan de que el artista usa la misma materia prima que usa la televisión. ¿Qué discusiones había por esta época con relación a la televisión?

**MAC** A mí no me gustan las discusiones, así que no tengo idea.

**SL** Pero puedo imaginarme que hablaban de esto.

**MAC** No.

**SL** Sin embargo, creo en estos años, de parte tuya y también, por ejemplo, de Wies Smals, había una voluntad de que este nuevo medio llamado video se mostrara en la televisión.

**MAC** Bueno, sí. Wies Smals produjo...

**SL** Pero espera, antes de que pasemos a eso, me imagino que ustedes habrán hablado alguna vez de la televisión. ¿Tú veías televisión?

**MAC** Sí claro, todos los días.

**SL** ¿Y cómo te relacionabas con la televisión? ¿Establecías un diálogo con la televisión?

**MAC** Pensaba solo que sería bueno que mis obras se mostraran en la televisión. Pero no tenía una idea crítica.

**SL** Había artistas a los que les parecía horrorosa la televisión. ¿Qué te parecía la televisión de esa época?

**MAC** Me divertía.

**SL** Hay algo que sería bueno enfatizar: que nos estamos refiriendo a la televisión holandesa que, comparada con la televisión de otros países europeos y la de los Estados Unidos, era una televisión totalmente diferente en muchos sentidos.

**MAC** Sí. Aquí había más libertad.

**SL** Creo que programas de televisión que hacía en los años sesenta Win T. Schippers habrían sido imposibles de realizar en los Estados Unidos, incluso en Latinoamérica.

**MAC** De Appel, en su deseo de que las obras de los videastas fueran pasadas en la televisión, produjo dos obras. Una de General Idea, el grupo canadiense, y una mía. Al final, la de General Idea no se mostró, pero la mía la pasaron dos veces. Mi obra se llamaba *Somos libres!?* (21'56", 1981). La obra se mostró en la televisión de cadena nacional un año después de su realización. La obra de General Idea fue *Test Tube*, realizada en 1979 (28' 15"). La televisión holandesa se negó a mostrar esta última, pues «se parecía mucho a la televisión».

**SL** Pero Wies tenía la convicción que los videos tenían que ocupar su espacio no en las galerías de arte, sino en la televisión.

**MAC** Sí. Lo que pasaba es que la televisión no aceptaba las obras porque eran de muy mala calidad técnica.

**SL** Bueno, eso era lo que la gente de la televisión decía.

**MAC** Pero era verdad. La calidad de la imagen era de muy baja resolución. Por eso Wies Smals produjo estos dos videos para que se grabaran en estudios profesionales. Mi obra la hice en la Universidad Erasmus, en Rotterdam, que tenía unos estudios muy buenos. Hacerlo en un estudio de televisión hubiera sido carísimo. A raíz de la transmisión de mi primer video, un dirigente de uno de los canales de televisión me contactó para que grabara en un estudio de televisión

*Me lavo las manos* (en castellano en el original). Fue una experiencia estupenda. Fue muchísimo trabajó, pues teníamos que grabarlo muy rápido. Se logró hacer en ocho horas. Si hubiera tenido que pagar, eso hubiera costado como 50.000 florines de la época (unos 20.000 euros de hoy).

**SL** Miguel Ángel, creo que en tu pensamiento de los años setenta hay un real interés por la televisión, porque he tenido la suerte de ser testigo en 1983 de la primera transmisión de televisión 24 horas continuas que tú has hecho. ¿De dónde te viene ese interés por la televisión? Nadie hasta ese momento había tenido la idea de hacer una transmisión continua de estas características.

**MAC** Es algo que tiene que ver con mi carácter. Empiezo con cosas pequeñas y voy subiendo y subiendo... Cuando empecé con video lo hice con una cámara; luego tenía dos cámaras y una grabadora más sofisticada; luego tuve la de color, y luego grabadoras en las que podía hacer inserciones.

**SL** Bueno, me estás respondiendo a nivel de aparatos. A mí me interesa el hecho de que en esos años nadie había pensado que la televisión podía transmitir imágenes 24 horas al día.

**MAC** Es como te digo. Es esa necesidad de ir avanzando y avanzando.

**SL** ¿Cómo preparaste ese programa de televisión? A mí me parece interesante que consciente o inconscientemente tomaste la estructura misma de la televisión. Quiero decir: había partes en vivo, como hacía la televisión en esa época, pero había también cosas previamente grabadas. ¿Cuáles eran esos dos elementos que usabas? ¿En qué consistían las partes en vivo?

**MAC** Había entrevistas, bailes, cantantes...

**SL** Yo me acuerdo de que en un determinado momento entró de la calle un hombre en motocicleta y se puso frente a las cámaras... ¿A quién entrevistaste?

**MAC** A algunas personas importantes como Jan Timman, uno de los más importantes ajedrecistas holandeses, a

Willeke van Ammelrooy, actriz, que vino también a participar en vivo. En fin, muchos...

**SL** Todo este emprendimiento organizativo y creativo tenía como base el que estas 24 horas de televisión eran un homenaje a Bertrand Russell. ¿Por que hiciste un homenaje a Russell?

**MAC** Lo hago porque él salvó mi vida espiritual. Cuando tenía 18 años tuve tuberculosis y tuve que estar en un sanatorio por dos años. En ese entonces, los sanatorios estaban cuidados por monjas, y una de ellas me violó. En aquella época, yo estaba confundido respecto a mis convicciones religiosas. Por un lado, estaban las creencias en Colombia sobre la religión, que tenían una relación con la vida familiar y cotidiana. Te cuento una: nos decían que cuando tomábamos la hostia en la misa si la masticábamos saldría sangre. Con mis compañeros lo intentamos y no sucedió nada, claro. En el sanatorio otro muchacho paciente me pasó el libro de Russell *Por qué no soy cristiano* (1927). Luego de leerlo se me quitaron todas las dudas sobre el catolicismo y desde entonces admiro a Bertrand Russell. Y en un determinado momento decidí —como una obra socio-conceptual— declarar el día de nacimiento de Russell como el comienzo de una nueva era basada en la paz y en la comprensión. Al principio, hacía fiestas y estos últimos años envío de todas maneras tarjetas y correos electrónicos. Mi programa de 24 horas de televisión lo hice a los dos o tres años luego de que comencé a celebrar la nueva era.

### El In-Out Center

**SL** Tú has sido uno de los iniciadores de los hoy llamados «espacios alternativos» —otros los llaman «iniciativas de artistas»—, cuando fundaste en Ámsterdam el In-Out Center. ¿Cómo fue la génesis de ese espacio?

**MAC** Había artistas trabajando en performances y en video; artistas que hacían obras que estaban fuera de lo que se acostumbraba a presentar en galerías y museos. Ninguna galería o museo presentaba este tipo de obras. Por eso decidí fundar un centro en donde se pudiera mostrar lo que estaba sucediendo en esos años.

**SL** ¿Cuánto tiempo estuvo funcionando el Centro?

**MAC** Un año y medio. Mira, la idea era que cada uno de los doce artistas que participaban pagara un mes de arriendo, pero hubo un momento en el que determinadas personas no pagaban, por lo que yo tenía que pagar.

**SL** ¿Qué tipo de exposiciones realizaban?

**MAC** Las exposiciones eran de performances, video y objetos. Se realizaba una exposición por mes. La idea era que cada artista que participaba podía mostrar su obra o podía invitar a otro artista. Yo hice la performance de la inauguración. También hice una performance con el agregado cultural de la Embajada de Francia, que fue la reconstrucción de una partida de Marcel Duchamp con el campeón mundial de ajedrez, y en la que Duchamp había ganado la partida.

#### Enseñando video

**SL** Durante muchos años tú has estado enseñando video y nuevos medios en la Academia AKI, en la ciudad de Enschede. Hablando con algunos de tus ex alumnos, me contaron que había una intensidad en tus clases, una gran participación de parte tuya que hacía que los alumnos se sintieran muy dentro de las clases.

**MAC** Bueno, yo invitaba a mis alumnos a mi taller, y podían trabajar en mi taller. Yo hacía que se comunicaran

con mi propia vida. En verdad, en las academias los profesores estaban aquí y los alumnos allá. Yo tenía, además, una actividad artística, podía mostrarles lo que estaba haciendo. La mayoría de los profesores ya no trabajaban como artistas y estaban enseñando algo teórico.

**SL** Algunos artistas de estos últimos años consideran que el trabajo de dar clase es parte de su obra artística. ¿Cómo ves tú esos años de clases en la AKI?

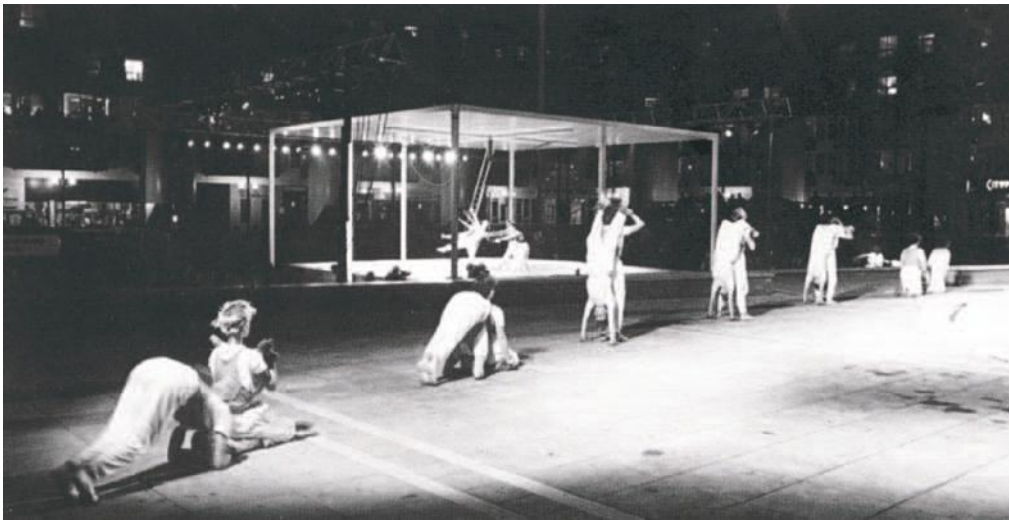
**MAC** Para mí era lo mismo. Había una ósmosis entre mi trabajo y los trabajos que hacía con los estudiantes. Incluso hasta en el sistema de clasificación en los exámenes que se hacía todos los años, inventaba sistemas diferentes de calificar. Un año, por ejemplo, determiné que una obra era buena si tenía 37 grados. Si estaba mal, les ponía 33 grados. Si era sobresaliente, 38 grados.

**SL** Tú comenzaste el departamento de video en la AKI, ¿de qué manera? ¿Hubo alguna resistencia para que empezaras a enseñar un medio tan joven?

**MAC** En la AKI no hubo ningún problema. En esos años estaba de director Joop Hardy, que fue uno de los directores más espirituales y humanos que hubo en las academias holandesas. Cuando estaba haciendo mi primera exposición, un crítico de arte muy conocido en esos años

Miguel Ángel Cárdenas, *Última*, video performance, 1985.  
Foto cortesía del artista.





Miguel Ángel Cárdenas, *Última*, video performance, 1985. Foto cortesía del artista.

me dijo que en la AKI necesitaban un profesor y que si me gustaría dar clases. Yo tenía un poco de aprehensión, pues en Colombia yo detestaba las academias de arte, porque me echaron al segundo año de estudio por haber hecho una exposición. Desde entonces, no quería saber nada con las academias de arte. Pero, bueno, poder trabajar en Holanda me permitía regularizar mi situación, pues en esos años tenía que ir cada dos meses a la policía a mostrar lo que había ganado y lo que hacía. Fui de todas maneras y me aceptaron.

Empecé a trabajar en la AKI de manera aleatoria. En esos años estaba de moda lo que se llamaba el «sensitivity training». Consistía en que los alumnos hablaban, se tocaban. Un ejercicio consistía en que los alumnos, con los pies descalzos y los ojos cerrados, tocaban todo lo que encontraban. Yo hacía que los alumnos fueran por toda la academia tocando objetos. Cuando volvían a la clase, tenían que dibujar las sensaciones que habían tenido. Recuerdo que para el día de San Valentín, y aprovechando que las performances eran en esos años ya una realidad, usamos mapas cartográficos en donde aparece en detalle todo, las cercas, las puertas de las casas. En un terreno cercano de la AKI, realizamos un gran corazón y luego fuimos a recorrer el perímetro marcado en el mapa, y cada 300 metros hacíamos una performance que tuviera que ver con el corazón. Habíamos llevado con nosotros ginebra y al final estábamos todos borrachos. En el recorrido

pasamos por el jardín de uno de los cantantes más románticos de Holanda... Fue fantástico... Fue una actividad que empezamos a las nueve de la mañana y terminamos a las cinco de la tarde.

**SL** Uno de tus alumnos me dio una foto de esa performance colectiva.

**MAC** Recuerdo que otro ejercicio consistió en una ósmosis entre la Academia de Bellas Artes y la escuela en las que les enseñan a las jóvenes tareas domésticas. Fuimos con mis alumnos a la escuela de las muchachas y allí aprendimos a hacer sopas y ensaladas. Luego fueron las muchachas de la Escuela de Tareas Domésticas y realizaron un mural usando objetos que tenían que ver con la casa, con las comidas, etc. Desgraciadamente no tengo fotos de estas cosas, pero los alumnos estaban encantados. Una experta en vinos, por ejemplo, dio una clase de apreciación de vino. La sala de conferencias estaba repleta. Incorporaba en las clases los temas que me interesaban y sobre los que estaba trabajando.

#### La lengua-materna

**SL** Miguel Ángel, hay muchas obras tuyas que tienen el nombre en castellano. ¿Por qué lo hiciste?

**MAC** Cuando empecé a trabajar en Holanda le ponía el nombre a las obras en francés, en holandés o en inglés porque sonaba mejor, pero también porque había algunas que tenían que ver con realidades muy holandesas,

como un ensamblaje al que llame «Vacantietoeslag», que no sabía cómo se podía traducir («vacantietoeslag» es un salario extra que se da a los trabajadores holandeses para que puedan tomarse vacaciones). Otras sonaban mejor en inglés, como *Black and White and Sometimes Colourful*. Pero en 1981, cuando me hicieron la gran exposición retrospectiva en el Museum Boijmans de Rotterdam, y acababa de hacer mi video *Somos libres!?*, decidí que todos los títulos de mis obras serían en español.

**SL** ¿Por qué?

**MAC** Por un amor al castellano. Era una forma de volver a mi propia idiosincrasia, a mi propia identidad. Fue de repente. Soy hispanohablante y mis obras tenían que tener los títulos en español.

**SL** Hace ya mucho tiempo que no trabajas más con video. ¿Cuándo terminaste de trabajar y por qué?

**MAC** Terminé en 1985 con la live-video performance que fue patrocinada por el arquitecto Jan Hoogstad con motivo de la inauguración de la plaza diseñada por él en Nieuwegein, cerca de la ciudad de Utrecht,

en Holanda. Fue al aire libre y el público que la visitó estaba sentado en graderías. Tuve que «performarla» dos veces, pues vinieron como dos mil personas. Costó 100.000 florines, porque trabajé con tres cámaras y mengpanel (mezcladoras) profesionales, y las imágenes eran proyectadas en una pantalla de seis por ocho metros. La música fue interpretada en piano por Misha Mengelberg y danzada por doce bailarines. Como yo te había dicho, mi trayectoria se caracterizaba por mejorar cada vez tanto el concepto como la técnica. Tenía otras ideas para realizar, como el «Recalentamiento del Monte Blanco», con participación de Mikhail Baryshnikov, cuyas imágenes serían proyectadas sobre la nieve de la montaña.

Dejé el video porque quería volver a la creación íntima. Con el video siempre estaba rodeado de gente, tanto delante como detrás de las cámaras. Así que comencé a hacer dibujos con acrílico sobre papel de 260 por 206 cm. El Stedelijk Museum de Ámsterdam me hizo una exposición individual en 1989 y en 1990 gané el tercer premio en la Primera Trienal de Pintura en Osaka con uno de ellos.

a:fuera

# «PRINCIPIO POTOSÍ. ¿CÓMO PODEMOS CANTAR EL CANTO DEL SEÑOR EN TIERRA AJENA?»

Curadores: Max Jorge Hinderer, Alice Creischer y  
Andreas Siekmann

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.

11 de mayo al 6 de septiembre del 2010

No podía existir un momento más oportuno para plantear una exposición que hablara sobre el evidente fracaso del sistema político-económico que nos rige. No precisamente porque antes no se tuviera noticia de ello, sino porque la aparente abundancia que alimentaba el simulacro de la seguridad no daba cabida a la reflexión, al menos no a una más generalizada y crítica. En el panorama de la decepción y el pánico, abundan ahora esas reflexiones, pero su punto de partida es sobre todo la consecuencia, y no la causalidad.

«Principio Potosí» propone descentrar la modernidad occidental a través de un diálogo entre obras pictóricas del barroco colonial y el trabajo de artistas contemporáneos, que conduce inevitablemente a la exploración de la condición neocolonial en que vivimos. Para ello, toma como punto de partida la acumulación originaria del proceso colonial español en América, que encontró su máxima expresión en la ciudad boliviana de Potosí. En suma, la exposición trata la modernidad universal no desde el racionalismo eurocentrista o la ilustración, como la historiografía

clásica, o incluso algunas corrientes del pensamiento poscolonial. Y si se parte del proceso de colonización, esa revisión de la modernidad resulta mucho más dinámica y exigente, a la vez que conflictiva, no solo porque gira la cronología que la abarca, sino porque suma variables problematizantes, como la estética de la dominación, tan clara y evidente en la colonización de América Latina, y sin la que no se puede entender la empresa colonial.

De ahí que la pintura de las escuelas americanas de la época resulte clave para activar este debate en cuanto documento, objeto inicialmente ornamental y eficaz herramienta de legitimación del saqueo y el genocidio. Asumiendo la importancia de la imagen en los procesos de dominación, la pintura colonial juega con un sentido extrañamente híbrido y delirante, en el que participan en iguales proporciones lo sacro y lo profano para reforzar la lógica de fieles y dominados. No es entonces tan difícil, pero sí muy necesario, poner en diálogo estas obras con la producción contemporánea, que es agente, a veces díscolo, a veces sumiso,



María Galindo, *Ave María, llena eres de rebeldía* (detalle), instalación, 2010 y Anónimo, *Escuela de Potosí, Las novicias*, óleo sobre lienzo, siglo XVIII, en la exposición «Principio Potosí», Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2010. Foto: Joaquín Cortés/Román Lores, cortesía del MNCARS.



de la industria del arte actual, legitimadora también de las élites globales.

La mayoría de los trabajos presentes en la muestra diseccionan el paralelo colonial-contemporáneo al desmembrar esas imágenes del poder, como lo hace de manera exhaustiva Harun Farocki con el cuadro *Descripción del Cerro Rico e Imperial Villa de Potosí* (1758). Un video presenta pacientemente las partes de las que se compone esa cartografía en óleo, y rebasa el tratamiento alegórico y simbólico para referir que se trata de un esquema de ordenación territorial basado en la producción de capitales y la dominación.

Otros trabajos, aunque parten del material colonial, enlazan el presente con situaciones que resaltan la evidente pervivencia del modelo; este es el caso de *Los niños de la soja* (2010), instalación de Eduardo Molinari, que ha implicado un notable trabajo de investigación visual y de archivo sobre el salvaje proceso

de sojización del agro en Argentina, toda una interpelación al concepto de hegemonía, que pone sobre la mesa un modo de pauperización acelerado de la vida rural y el galopante neocolonialismo agrario. Dos trabajos a destacar en esta misma línea que actúa sobre el presente son el video del colectivo Chto Delat, que compone una ópera sobre el proyecto de la Torre Gazprom en el que se muestran los diálogos perniciosos de la nueva y déspota oligarquía rusa; y la instalación *Museo de la Casa de los Trabajadores Migrantes de Pekín* (2010), que reproduce una suerte de formato de museo social y cuenta a su vez las condiciones de la mano de obra migrante en la China actual.

No existe un esquema de recorrido temático o cronológico, pero tampoco una lectura abierta del tema. De hecho, se proponen deliberadamente tres itinerarios plasmados en una guía que cada visitante adquiere a la entrada, y sin la cual sería imposible captar la lectura total de la propuesta expositiva. Así, los itinerarios



Eduardo Molinari, *Los niños de la soja*, instalación, 2010 y Anónimo, *Escuela Charcas*, *Imposición de la Casulla a San Ide-*  
*fonso*, óleo sobre lienzo, siglo XVIII, en la exposición «Principio Potosí», Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía,  
Madrid, 2010. Foto: Joaquín Cortés/Román Lores, cortesía del MNCARS.

son explícitos: «Existe una acumulación originaria que sólo se llama así», «Existen los Derechos Humanos para tener derechos sobre los humanos» y «¿Cómo podemos cantar el canto ajeno en la tierra del señor?». El último trecho, «Mundo al revés», se plantea como la salida, pero aún en incógnita. Ni el montaje ni mucho menos las piezas y experiencias que se suscitan dentro de la sala buscan la contemplación, sino que demandan una comprensión crítica del espectador. Esa línea didáctica, aparentemente simplista, supone la participación de un espectador aguzado, al que demanda paciencia, tiempo y observación para que sea capaz de fundir la materia colonial con la contemporánea y extraiga de ahí la correspondencia política a la que quiere llegar la exposición. Con esto queda claro que la muestra retoma el carácter politizante perdido en el limbo de las grandes exposiciones pensadas y producidas en el cerco del mercado, y que han terminado por obviar sus apuestas políticas sin riesgo ni compromiso, sin crisis ni aventura.

La preocupación de los curadores sobre el lugar que ocupa una muestra de estas características en el marco del modelo, tanto económico, como político y cultural, queda expuesta y abierta a lo largo de la exposición y en los posteriores debates que se hicieron en torno a ella. Aunque responde con revisiones críticas sobre su propio diálogo con la institución Arte, parece que no puede más que comunicar la conciencia de dónde se ubica dentro del propio sistema. Evaluar la pertinencia de que un museo como el Reina Sofía acoja y produzca este tipo de exposiciones es discusión ya horadada, máxime si tenemos en cuenta que la actualización del discurso museístico absorbió la discusión al manifestar su necesidad de diálogo con otras partes del sistema arte, lo que podría conducir a otra orientación formal, si bien los resultados continúan siendo ambiguos.

En este sentido, vale la pena dirigirse a la discusión planteada por la socióloga Silvia Rivera Cusicanqui y El Colectivo, disidentes del primer equipo curatorial, a quienes, a modo de diálogo, también ha dado cabida el Museo con la edición del catálogo *Principio Potosí Reverso*, que entrega una visión pensada y sentida desde el Sur, como ellos mismos han mencionado. Aquí se buscaba con acierto un desvío para trascender desde el sistema del arte hacia una metanarrativa política más rica, compleja e independiente que no necesitara de la certificación de los lenguajes europeos para ser entendida. Sin embargo, cabe decir que hay algo que la exposición no traslapa con ningún falso recurso, y es que gracias a su visión interna-cional y antiidentitaria consigue centrar el debate en la responsabilidad que debe ponerse en los procesos históricos y políticos, sin perder de vista en ningún momento los vínculos directos con la economía global. Las obras presentes así lo detentan al menos en su intención, pero lo cierto es que el conjunto sobre todo enuncia pero no trasciende para contribuir a la elaboración de un relato más radical desde la cultura.

Si como se ha dicho anteriormente esta exposición sincroniza la narrativa pictórica de la colonia con los lenguajes contemporáneos para proponer la dislocación de la modernidad y mostrar la vigencia del colonialismo en su significación y esencia, debe considerarse que la empresa colonial y las factorías de poder de ayer y hoy conservan la misma identidad, y que sus métodos son el combustible del crecimiento de la sociedad moderna.

**Por Natalia Maya Santacruz**

Crítica de arte. Vive y trabaja en Madrid.



# LA REBELIÓN DE LOS NEUTRALES. *HACKLABS* EN LATINOAMÉRICA

Por años, meses y días, redes y comunidades de individuos han ido intercambiando saberes, proyectando mundos, experimentando juguetes y dispositivos. Venimos desde mil pensamientos diferentes, somos migrantes de la metrópoli y de la red, buscamos un lugar donde crear con prácticas semejantes un espacio-tiempo divergente. Queremos ensamblar otra vez la realidad y para ello necesitamos laboratorios en los que recombinar sus elementos. En una ciudad llena de falsas seguridades y verdaderos miedos, queremos hacer surgir un lugar hecho de imaginario, sueños, carne, metal y bits. ([hacklabs.org](http://hacklabs.org))

## **Hacks begun**

Quiero decir que una idea es. Ya sea una idea en pintura, ya una idea en novela, ya una idea en filosofía, ya una idea en ciencia. Y evidentemente no es lo mismo. A las ideas hay que tratarlas como espacios potenciales, las ideas son potenciales, pero potenciales ya comprometidos y ligados en un modo de expresión determinado. Y son inseparables del modo de expresión determinado. Inseparables del modo de expresión, así como no puedo decir: «Tengo una idea en general». ¿Qué es tener una idea en algo?

A mediados de los años ochenta, artistas plásticos, músicos y colectivos artísticos e ideológicos decidieron cambiar las herramientas en sus talleres. A lo tradicional, le incorporaron video, música, circuitos, técnicas de radioaficionados, ordenadores de primera época y hasta experiencias desde un Faro. En

Europa pasaban cosas, los artistas latinos también incursionaron en los medios digitales, el *net art* y la electricidad, y la llegada del Internet masivo formó comunidades, un sentimiento que antes no existía. Nació la comunidad latina de *Hacklabs*.

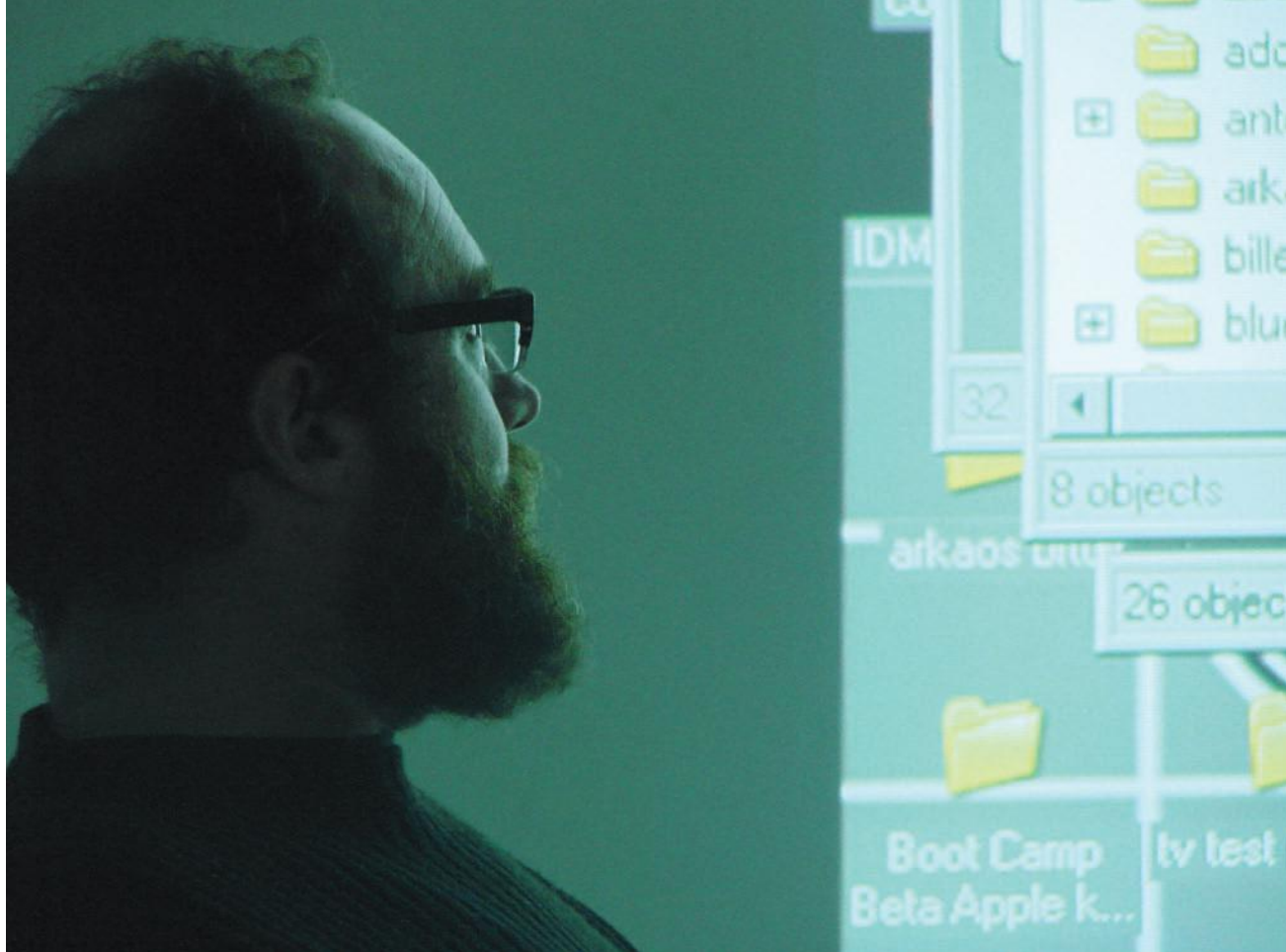
## **Dream team**

Brian Mackern en Uruguay, es el ejemplo de Beam Power Tube en 1996, o del Net Art Origin en 1997. Arcángel Constantini en México, con su proyecto «Unos y unos ceros», ha producido multimedia y video. Carlos Trilnick, en Buenos Aires, incursionó en el manejo de nuevos medios y en la inclusión de la ideología en el video arte. Andrés García La Rota en Colombia, el poeta maldito del video arte, es creador de Experimenta Colombia. Marcello Mercado, quien comenzó en Córdoba (Argentina) y luego se mudó a Alemania tiene como principal motivo de su obra la poética de lo cadavérico en relación con la tecnología.

Este *dream team* de artistas inició muchos de los procesos de arte y tecnología desarrollados por artistas y productores, que son la clave del nacimiento de los *hacklabs* en Latinoamérica.

Un colectivo artístico crea un banco de conocimientos —como Aloardi en Perú, Pueblo Nuevo en Chile y Fuga en Buenos Aires—, una laboratorios desde lo sonoro hasta las artes y tecnologías, y es un foco de

Brian Mackern en el workshop Net Art – Sound Toys / Interfaces sonoro-visuales reactivas, Galería Artis, Lima, 2008. Foto: Jorge Castro, cortesía del autor.



producción de artistas y programadores como Félix Lazo en Santiago de Chile (con procesos de multimedia y piezas interactivas en programación), o el caso de Christian Galarreta (con la energía sonora residual y su Extreme Noise en Lima).

Lila Pagola y Laura Benech en Córdoba, con el proyecto web de arte, tecnología y comunicación *Liminar* trabajaron en las Jornadas de Arte y Medios durante casi diez años, y son parte de la cara *Open Source* y del cambio de los laboratorios después de lo ocurrido a comienzos del 2002, tras el surgimiento de ciertas reglas de Internet 2.0 y del Creative Commons que se popularizaría en nuestros circuitos.

Otros ejemplos de usinas colectivas, como KiloCiclo en Montevideo, Los Aparatos en Tucumán, Jorge Crowe y Sudamérica Experimental en Buenos Aires, tienen puntos en común en técnicas, ideologías, redes e información, y son generadores de espacios de cultura y

tecnología en sus ciudades. Son nodos que transmiten y bajan los datos por los cuales la cultura electrónica ingresa en Latinoamérica.

#### **Los rebeldes, o ¿qué es un Hacklab?**

Según Wikipedia, un «*Hacklab* o *laboratorio hacker* es un espacio físico donde se reúne un grupo de personas a investigar, debatir y difundir temas relacionados con Internet, las nuevas tecnologías y los derechos civiles». Los rebeldes descreen de las convenciones, definen un *Hacklab* como un laboratorio de medios donde un artista puede estar más de cuarenta y cinco días sin cruzar el umbral del estudio. Entre sus requisitos, es indispensable el equipamiento, materiales para construir sus kits de supervivencia, herramientas de video y audio, conexión a Internet, hardware y un wok. Es un espacio de supervivencia online (*media lab*). Los laboratorios de medios crecieron en formato de atelier: abundantes en herramientas electrónicas; sumaron equipamiento de músicos, de canales de



César Castillo Agüero (Aloardi, Perú), en el Ciclo de Arte Sonoro > Multimedia del Centro de Arte Contemporáneo Château, 2009. Foto: Jorge Castro, cortesía del autor.

televisión y bandas de radios caseras. El carácter de experimental implica un trasfondo ilegal, o *no oficial*, que se relaciona con el grado de rebeldía del artista o del colectivo, y eso generó técnicas como el *tinkering*: el uso de la tecnología de una forma que no fue concebida, nuevos cambios en la búsqueda del arte y la tecnología.

Cuando el pensamiento se mueve agrega libertad y vitalidad a la civilización, une y crea, moviliza; esa es la esencia de un *Hacklab*. El auge del *net art* (netart.org.uy) provocó que en el campo social existiera una especialización en redes y el uso libre de Internet. Esto ocurrió por los años del 2002 o 2003. Crecía aceleradamente la comunidad virtual.

Estos nodos convierten el planeta en un medio globalizado, sin límites, circulable, sin marcas ni especificaciones, y provocan el nacimiento de las nuevas relaciones tecnológicas.

De las mutaciones de la cultura electrónica, surgen transmutaciones maravillosas e increíbles, técnicas como oficios de artesanías, trabajos con tecnología en desuso y el desarmado de juguetes, hoy llamado *circuit bending*. Surge el desarrollo de canales de TV a través de la distribución de audio y video, el *streaming*

y el desarrollo de los *ogg*, formato contendedor y nativo para los códecs multimedia, libre de patentes y abierto, y que otorga un alto grado de eficiencia en el *streaming* y la comprensión de archivos.

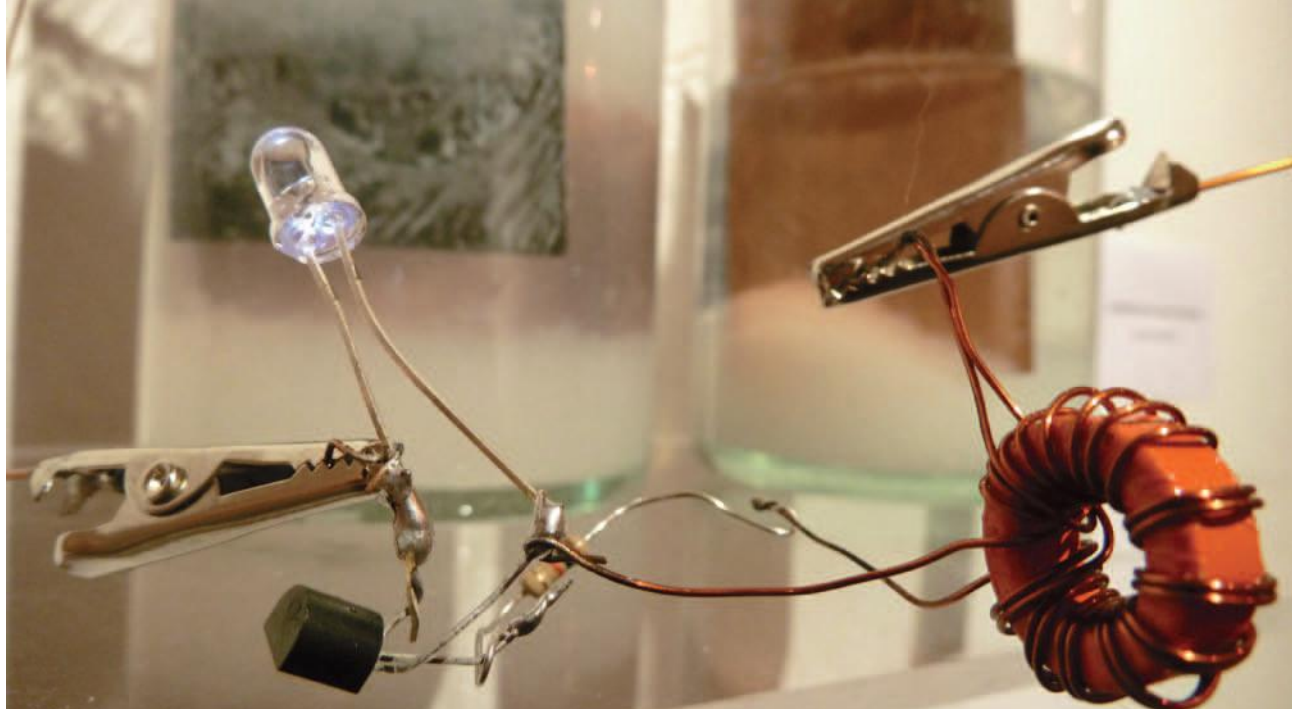
Otros trabajaron por el derecho común, por la implementación de leyes, por el cambio de *copyright* a *Creative Commons*, y por nuevos canales de distribución. Hoy, 2011, las redes funcionan luego de más de diez años de la creación de esos *protolabs* y estudios, y dan frutos a las comunidades locales, lo que las hace fuertes y visibles. Hoy los *Hacklabs* cumplen una función pedagógica, social y cultural, y lo importante es que son estables, sostienen seguidores, públicos y tendencias estéticas en el contexto del arte latino.

Los talleres privados o no oficiales, al crecer, dejaron de ser personales para transformarse en espacios colectivos, como pasó con la Galería de Arcángel Constantini en México en el 2004, o con el *media lab* La Cúpula en Córdoba, sede de Fundación Sudamérica Electrónica (Red de Producción y Label Latinoamericano).

Todo esto es una evolución natural que hoy funciona como entorno de comunidad; laboratorios que cuentan con herramientas aplicadas a las artes, además



Julieta María, objeto lumínico. Foto: Jorge Castro, cortesía del autor.



del apoyo de músicos, escritores, artistas plásticos, directores de cine, performers y, en general, con cualquier creación artística basada en la tecnología *low-tech*. Ya es suficiente el poder que otorga brillo estético e ideológico al camino de la identidad latina en el arte y la tecnología.

Una vez más, los rebeldes hicieron lo suyo.

#### Links rebeldes o Bonus Track

Brian Mackern: [netart.org.uy/brian.html](http://netart.org.uy/brian.html)

Artefactos virtuales: [www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm](http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm)

Lila Pagola (Liminar): [www.liminar.com.ar/](http://www.liminar.com.ar/)

Arcángel Constantini: [www.unosunosyunosceros.com/](http://www.unosunosyunosceros.com/),  
[www.arc-data.net/](http://www.arc-data.net/)

La Cúpula Galería – Media Lab: [lacupulagaleria.com.ar/sitio/](http://lacupulagaleria.com.ar/sitio/)

Experimenta Colombia: [www.experimentacolombia.net/](http://www.experimentacolombia.net/)

Fuga Jurásica: [www.fugaweb.com.ar/](http://www.fugaweb.com.ar/)

Los Aparatos (Tucumán): [losaparatos.blogspot.com/](http://losaparatos.blogspot.com/)

Aloardi (Perú): [aloardi.net/](http://aloardi.net/)

Jorge Crowe (Sudamérica Experimental): [jorgecrowe.com.ar/](http://jorgecrowe.com.ar/)

Félix Lazo: [www.lazo.cl/](http://www.lazo.cl/)

Colectivo Pueblo Nuevo (Chile): [www.pueblonuevo.cl/](http://www.pueblonuevo.cl/)

#### Por Jorge Castro

Artista digital con Máster en Artes Digitales. Desde 1994 trabaja en video performances y arte digital, y es uno de los artistas precursores del video arte en tiempo real en Sudamérica. Es director de Sudamérica Electrónica, junto a otros 34 artistas latinoamericanos. Actualmente desarrolla obras audio/media experimentales y trabaja como curador y productor del Centro de Arte y Tecnologías La Cúpula, Córdoba, Argentina.

# RESONANCIAS COPYLEFT EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN ARGENTINA\*

¿Qué resonancias genera el modelo del software libre cuando ingresa a la escena del arte contemporáneo en Argentina y algunos países de Latinoamérica?

El modelo de producción, circulación y recepción «participativa» que practica y difunde el movimiento de software libre tiene múltiples resonancias —potenciales y realizadas— entre los artistas, en cuanto creadores de «programas» y usuarios de herramientas digitales para la creación y circulación de sus producciones. Estas resonancias se producen en un contexto socio-cultural amplio —del cual forman parte, incluso, las interacciones «globales» de las que participan los actores locales— que incluye las prácticas artísticas institucionalizadas, así como aquellas que tienen lugar en las esferas de la comunicación cotidiana; estableciendo ecos y retroalimentaciones diversas entre los campos en interacción.

Las preguntas claves y mutuamente compartidas giran alrededor del estatus artístico de las herramientas

digitales y de las producciones resultantes, así como de sus copias. También tratan el tema de la naturaleza del proceso creador, cuando intervienen tecnologías previamente diseñadas para otros usos; el grado de conocimiento y control por parte de los artistas de estos nuevos materiales y procedimientos; el potencial de ruptura e innovación de un nuevo medio e, incluso, su capacidad de generar «convergencia» y poner en diálogo campos disciplinares en principio alejados, como la informática y el arte.

Muchas de estas preguntas no son nuevas para los artistas. Desde la invención de la fotografía, aunque localmente, han sido dadas respuestas vagas y diversas a lo largo del siglo XX por parte de la institución artística, en contraposición a una intensa experimentación por parte de los artistas. Todo esto ha tenido lugar en países privilegiados en la recepción de tecnología y, en cierto sentido, también de «tendencias» artísticas.

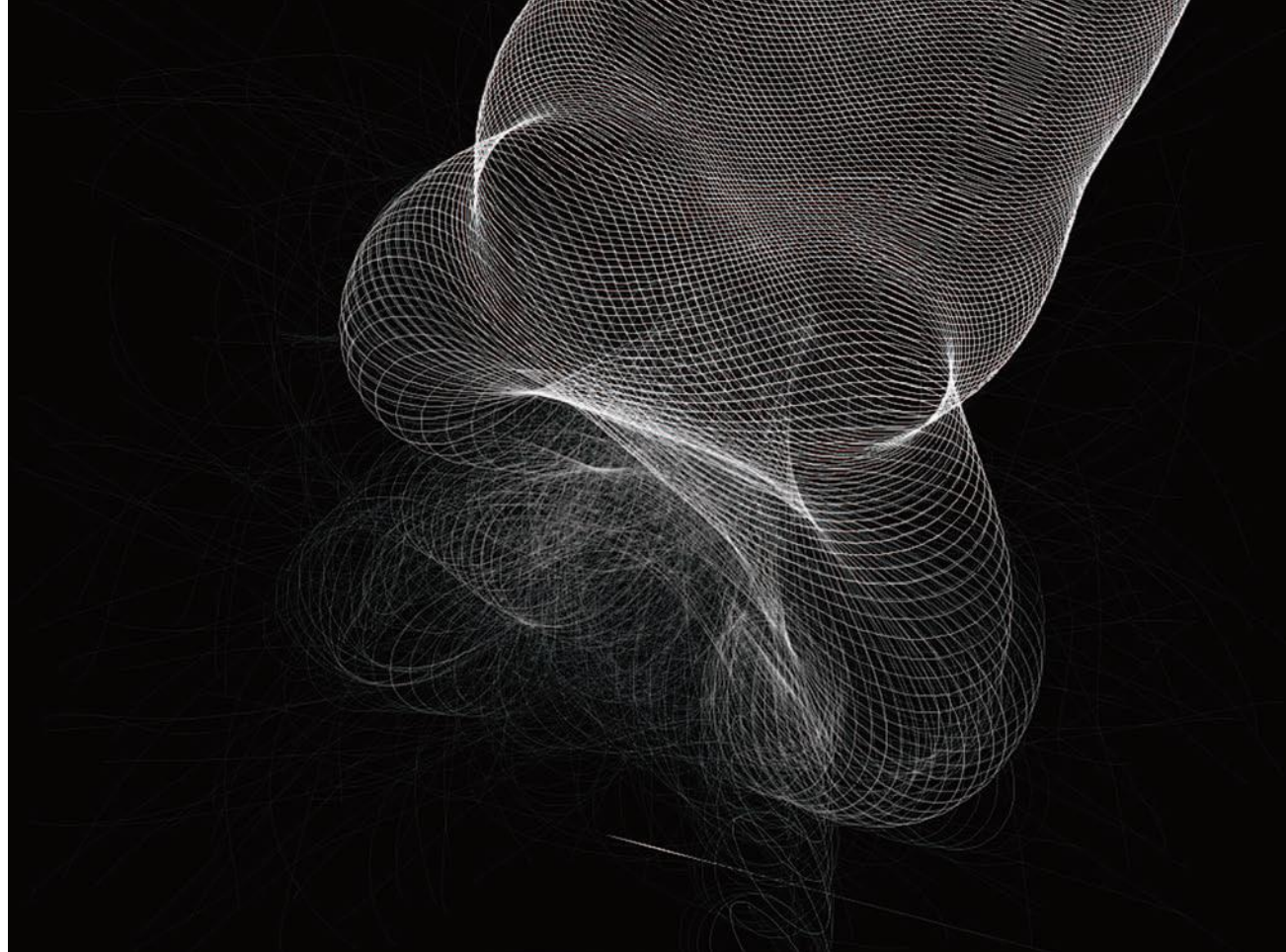
## **Software libre y arte: conexiones locales**

Las principales vías de conexión directa entre los artistas «digitales» y el software libre son principalmente dos: una es la que lo presenta como *un nuevo conjunto de herramientas experimentales* y con fuerte potencial de apropiación respecto de sus funcionalidades preprogramadas y, aun, de su capacidad para crear *nuevas* funciones. Un nuevo material a dominar, un envoltorio que ya no es opaco, sino abierto y

---

\* Este texto fue presentado bajo el título «Desde el software libre a la crítica a la noción de autor en las prácticas artísticas en Argentina» en el Foro Latinoamericano del ISEA (agosto de 2010, Alemania), en el panel «Recent Histories». El texto está bajo una Licencia Creative Commons by-sa Argentina 2.5 ([creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/ar/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/ar/)). Puede ser copiado y modificado siempre que se mencione a la autora y se redistribuya con la misma licencia.

Leonardo Solaas, Sin título, de la serie «Linear Landscapes», dibujo algorítmico creado mediante Processing. © Leonardo Solaas, imagen cortesía del autor.



transparente para quien posea los conocimientos y habilidades requeridas para «subvertir el interior de la caja negra» (Flusser, 1976).

### La vía instrumental

El código abierto del software libre es una estrategia que potencia la exhibición de lo que algunos artistas neomediales conciben como la obra: el programa en sí. En estos casos, muchas veces el uso de software libre es solo instrumental, una opción más eficaz, más que una decisión explícita y posicionada.

Algunos ejemplos de esta forma de aproximación al software libre pueden encontrarse en el desarrollo de software-art de Leonardo Solaas y en las instalaciones interactivas y el bio-arte en el Proyecto Biopus de Emiliano Causa. Ambos artistas usan el software Processing en varios de sus proyectos, y otras herramientas de programación según requerimientos específicos, como Pure Data o Drupal.

Solaas —que es un programador autodidacta— manifiesta haber llegado al software libre después de trabajar con herramientas privativas como Adobe Flash, al cual se acercó inicialmente por el dibujo y la animación, pero que le permitió descubrir el código vía Actionscript, con lo que se inició en la programación. Una entrada al código a partir de las herramientas más conocidas y usadas por los diseñadores que eran ajenos a la lógica «dura» de la programación, y para quienes las herramientas visuales (WYSIWYG, «What you see is what you get») resultaban «puertas de acceso» al diseño web.

En la mayoría de los procesos relevados (aprendizajes autodidactas o en instancias informales y entre pares), la elección de las herramientas no está guiada, en un primer momento, por el origen y la forma de distribución del software usado, ni por sus usos «programados», que en general están alejados de las necesidades o intereses de los artistas; por el

contrario, se orienta hacia la productividad y los resultados «esperados» por el mercado del diseño gráfico y web.

Solaas dice al respecto: «Mi elección de herramienta siempre está guiada por consideraciones prácticas: en cada caso elijo la que me parece más apropiada para el contexto y los problemas técnicos que plantea un trabajo particular» (Solaas 2010)

Emiliano Causa, también formado en la programación de modo autodidacta, comenta al respecto:

En el trabajo con el grupo Proyecto Biopus, las herramientas *open source* las fuimos conociendo al mismo tiempo que nos fuimos adentrando en el software para el control de sonido y video en tiempo-real. Cuando empezamos a explorar las primeras herramientas y lenguajes de programación para hacer instalaciones interactivas, nos encontramos con que, de los ocho que conocíamos en ese momento, salvo dos, todos eran *open source*. La cuestión era clara: nuestro desarrollo y búsqueda estaban enmarcados en el campo de la investigación académica que era de donde surgían estas herramientas. (Causa 2010)

Si bien esa afirmación es válida para el origen de los programas, no se corresponde con la realidad de la relación de la universidad argentina con el software libre, que se produce mayormente por fuera de las universidades.

A pesar de las diferencias en los procesos de los artistas mencionados, se desprende de lo anterior que ambos llegan al software libre desde la práctica, y no guiados o interesados por cuestiones políticas o preocupaciones legales. Estas inquietudes no prioritarias, sin embargo, son las que los llevan a elegir software libre en sus tareas de enseñanza, y también las que sustentan luego algunas decisiones en relación a la circulación de sus obras, tales como la libre disposición del código fuente o la publicación de detallados tutoriales que explican cómo resolver algunas cuestiones técnicas.

Una variante peculiar de este grupo interesado principalmente en cuestiones instrumentales del software es que «abre el código» de producciones hechas con software privativo de fácil acceso en Latinoamérica. Como ejemplos tempranos puede citarse el de Brian Mackern: las ediciones en CD-ROM de *Chamanic Interferences* (2001–2004), de libre circulación aunque sin una licencia de uso explícita (como suelen circular muchas obras de arte reproducibles técnicamente, como videos y fotografías, que por defecto quedan bajo el copyright); *Living Stereo* y *XCTS Temporal de Santa Rosa*, en cuya versión web se encuentra el audio en bruto para descarga, así como algunos remixes hechos por otros artistas.

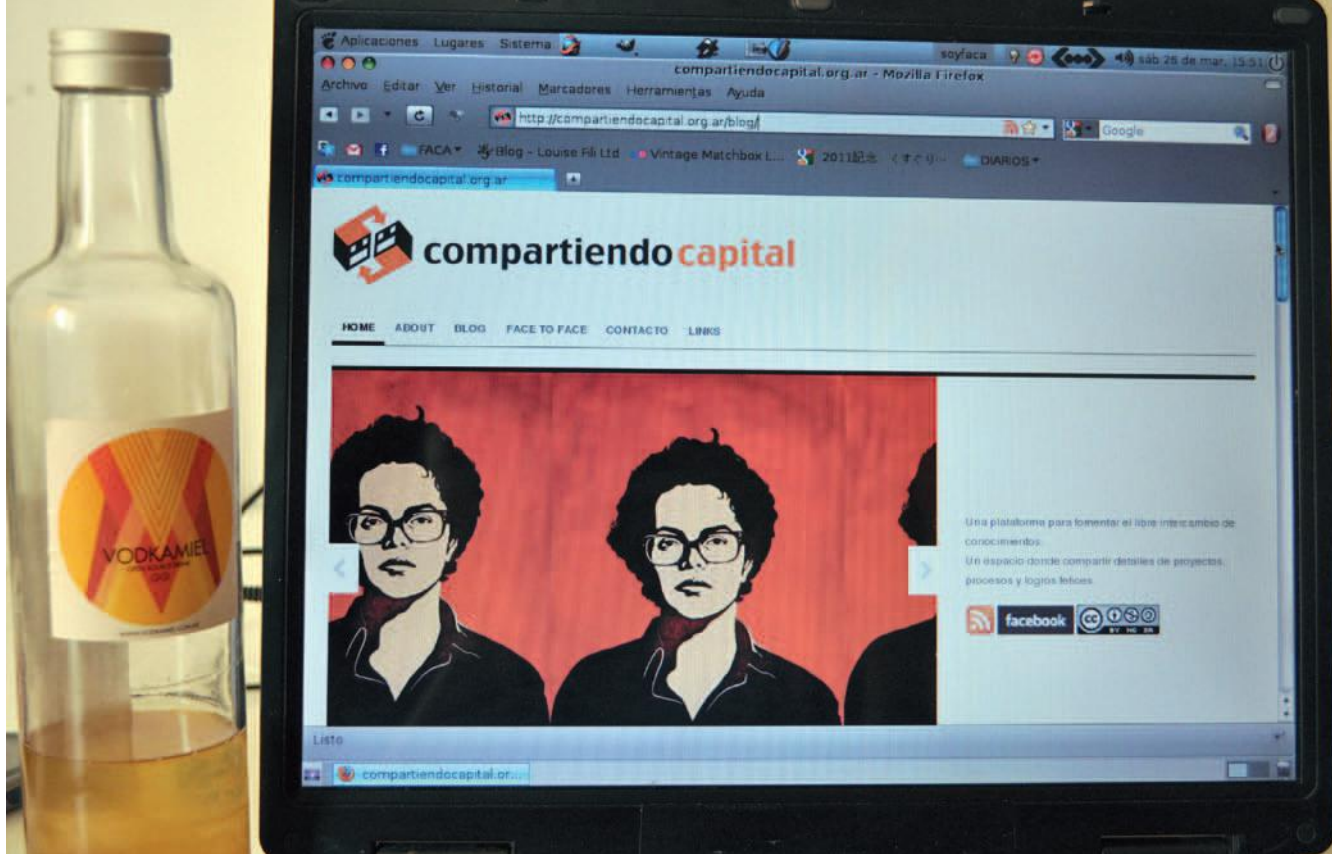
En una línea similar, y solo por citar algunos viejos ejemplos locales, pueden mencionarse proyectos como *Visionario* (2002) y *Casa de juego* (2003): dos discos de música electrónica experimental producidos por Andrés Oddone. En *Casa de juego*, se invitó a varios artistas a «derivar» una grabación original de 30 segundos del sonido ambiente de un local de videojuegos, y luego se extendía la propuesta del remix a los visitantes del sitio web, permitiendo la descarga del audio en bruto y de las obras derivadas, aunque sin explicitar una licencia de uso libre. Un gesto mínimo, no muy consciente o establecido claramente en aquellos tiempos, pero relevante al momento de reconstruir los recorridos de las iniciativas «proto-copyleft» y explícitamente copyleft de la actualidad.

### La vía política

La otra vía de conexión, distinta y posterior en el tiempo, está constituida por aquellos artistas que innovan a partir de las primeras apropiaciones sociales de las tecnologías de información y comunicación —especialmente la red Internet—, promesas utópicas de nuevos modos de organización social y distribución del poder (Brea 2002). Este momento se ubica en una primera época que podría llamarse «net. art 1.0». En la segunda época se encuentran artistas que acceden o migran al uso de tecnologías de plataformas web 2.0.



Compartiendo Capital, sin título, 2010. Foto bajo licencia Creative Commons Argentina Atribución-NoComercial 2.5 (CC BY-NC 2.5), cortesía del colectivo.



En estos casos, el acercamiento al software libre (y a la tecnología en general) está propulsado políticamente como una radicalización de las ideas y acciones que acercan estas prácticas artísticas al despliegue del potencial crítico facultado por la técnica en sí misma, así como por los usos periféricos, no previstos o estimulados por el mercado y la sociedad, en general. Problematizan la celebratoria convergencia arte-tecnología, común al interior de la institución artística, o buscan modos de superar la ineficacia comunicacional percibida en las prácticas artísticas contemporáneas,<sup>1</sup> al tiempo que señalan la colonización de las subjetividades por el mercado, imperante en el escenario 2.0. (Prada 2008).

#### *Iniciativas proto-copyleft*

Analizando las producciones de los netartistas latinoamericanos, resulta significativa una cierta aproximación irreverente al medio «Internet» que busca escapar a la lógica institucional de publicación,

1 Véase la nota de Reinaldo Laddaga titulada «Las artes del presente» en [www.amphibia.com.ar/etica-hacker-made-in-rosario/](http://www.amphibia.com.ar/etica-hacker-made-in-rosario/).

circulación de obras y legitimación, aun en el débil escenario que se podía construir en la web si se considera el acceso limitado de la mayoría del público y el completo desconocimiento de sus posibilidades, especialmente en los años noventa.

La web proponía un espacio de juego y exploración en el que se intentaba —en los casos más interesantes— no reproducir la lógica del mundo real. Por el contrario, es frecuente la proyección de nuevos modos de crear (participativos, colectivos, lúdicos), de distribuir (sin mediadores, sin condiciones) y de invitar a otros (al principio, en una comunicación de dudosa dinámica) a sumarse y contribuir en las propuestas. Una idea clave que caracterizaba la representación del espacio de la red entre los artistas era la de «zona temporalmente autónoma» (Bey 1991, Brea 2002).

De este modo, se encuentran múltiples iniciativas en las que, sin tener conocimiento del movimiento de software libre ni del copyleft, los artistas generan estrategias individuales que están totalmente alineadas con la llamada «actitud copyleft»: créditos que

estimulan la copia y el intercambio, obras con el código a la vista, construidas colectivamente o que inician procesos de deriva y remix usando la web como medio.

Esta primera época «heroica», «proto-copyleft», que atrajo a muchos artistas a los nuevos medios por su potencial de crítica a los modos de hacer instituidos, es la que se encuentra en el origen de muchas aproximaciones posteriores al software libre por parte de los artistas. Es el proceso que habilita la convergencia presente, no siempre fácilmente comprendida por todas las «partes involucradas».

Muchos de esos proyectos hoy han desaparecido sin dejar documentación,<sup>2</sup> o han quedado tecnológicamente obsoletos e inaccesibles, en muchos casos por falta de convicción de sus autores en el sostenimiento de los datos en línea o por el completo desinterés de las instituciones de conservación para resguardarlos.

Otros proyectos se presentan instalados en su estricta dimensión política al interior del mundo del arte, despreocupados de otras lecturas o afinidades posibles en relación a su naturaleza digital o a su forma de circular sin restricciones. Un ejemplo lo representa el «Progetto Umidita 3.0», de Fernando Fraenza y Alejandra Perié, quienes presentaron recientemente una reedición artesanal del libro *La línea analítica del arte moderno* de Filiberto Menna, de profusa utilización académica en la Universidad Nacional de Córdoba, pero cuya última edición en español (1977) se agotó hace varios años, por lo que solo quedaban las fotocopias del libro (incluso en la biblioteca de la universidad). En esta nueva edición no oficial, los artistas traducen nuevamente del original italiano algunas partes del texto, suman artículos propios y de otros artistas invitados a comentar (y actualizar) el texto, y lo ponen a circular como «libro de artista».

---

2 Mearte, por ejemplo, fue un e-zine realizado en Córdoba por Luciano Ferrer desde 1999; allí se introdujo por primera vez la propuesta del copyleft en el medio artístico local y seguidor de la web.

### Segunda época: copyleft y web 2.0

Un segundo momento en esta vía política está constituido por la convergencia con el movimiento de software y cultura libre, en propuestas artísticas que reivindican y adaptan algunas de sus premisas, en una clara voluntad de difusión y puesta en acto de las apropiaciones posibles en el campo del arte.

Fabrizio Caiazza e Inés Martino son artistas pioneros en este sentido, con proyectos como *Pinhole Copyleft Camera* (2005), *Pinche empalme justo*, *Vodka miel* (2006) o el clásico «hub» del arte y la cultura libre en Argentina: *Compartiendo capital* (2005).

*Compartiendo capital* se define como «una plataforma que fomenta el libre intercambio de conocimientos y procesos. La filosofía del *open source* ligada al software y los valores de libertad, el trabajo colaborativo y la organización en red son los articuladores nodales de este proyecto» (Caiazza s.f.). Es decir, es una suerte de «repositorio» (el término usado en la comunidad de software libre para designar los sitios donde se habilita la descarga de programas), un repositorio de proyectos DIY («Do it yourself») de fácil apropiación a nivel técnico, y que en general se orientan a prácticas artísticas antiinstitucionales. Además, *Compartiendo capital* propone acciones «face to face» en lugar de «peer to peer», con lo que devuelve la reflexión sobre el mundo real y el contexto local a las acciones que se inician o circulan por la red Internet.

Iniciativas cercanas a estos artistas, y también con nuevos referentes como Ramiro «Rama» Cosentino, son las derivadas locales del proyecto Burn Station de Platoniq, realizadas en la ciudad de Rosario (la caja quemadora, 2006), en Córdoba (la cocina donde arde la música, 2007) y en Buenos Aires (la copiona, 2007).

En relación a su participación en el proyecto Burn Station, Rama dice:

En un momento dado nos fuimos de gira por Suiza (Ginebra-Zurich-Basel) donde ellos [el colectivo Platoniq] presentaban la Burn Station,



Iván Kozenitzky, *Radical ATM Service*, en el *Hatware Medien Kunst Verein HMKV*, Dortmund, Alemania. Foto bajo licencia Creative Commons Argentina Atribución-NoComercial 2.5 (CC BY-NC 2.5), cortesía del artista.



que para entonces no era más que una PC llena de música libre donde el usuario podía arrastrar las canciones que le gustaban hasta un programa de grabación de CDs para poder quemarlos y llevar a casa. Fue allí que se me ocurrió proponer a los Platoniq que hiciéramos un software especializado para cumplir con dicha función (la de escuchar, seleccionar y grabar) y que fuera controlado por un mando de videojuego para hacerlo más divertido y novedoso. (Cosentino 2010)

Otros ejemplos muy claros se encuentran en proyectos más recientes, como el *Radical ATM*, de Iván Kozenitzky y Federico Lazcano, o el proyecto *Articuladores*, coordinado por Judith Villamayor. Estos últimos casos serán examinados con mayor detalle, por cuanto asumen la propuesta política del software y la cultura libre, y la adaptan a su desarrollo artístico.

*Radical ATM Service*. Esta obra consiste en una simulación de un cajero automático, instalado en un stand de banco, como un cajero común. El público ideal de esta obra son aquellos que no se dan cuenta de que la máquina es falsa e insertan su tarjeta, la cual es retenida por algunos minutos, mientras fuerza al usuario a mirar algunas piezas de crítica radical al capitalismo y al sistema de consumo del cual el sorprendido espectador forma parte.

El *Radical ATM* está construido con Arduino, una pieza de hardware abierto y programable con software libre, y la construcción en sí misma es revelada incluso en su precariedad y simpleza, de un modo completamente opuesto al habitual secreto y opacidad que rodea este tipo de dispositivos.

Articuladores. Proyecto colectivo que mezcla principios de cultura libre, desarrollo sostenible y libre tránsito en varias acciones destinadas a propiciar la creación de huertas urbanas y difundir el conocimiento relacionado con ellas. Ejemplos de sus acciones varían desde «bolas de semillas» arrojadas en espacios públicos, con un cierto estilo «Guerrilla gardening», hasta charlas sobre herramientas de software libre o proyectos e ideas de cultura libre al interior de espacios de arte. El proyecto tiene grupos de trabajo en varias ciudades de Argentina, de distintas formaciones y prácticas profesionales o militancias.

#### *Open hardware y circuit bending*

En relación a los dispositivos físicos también se encuentran afinidades, explícitas o sugeridas, entre proyectos artísticos y la propuesta del software libre a nivel dispositivos: el *open hardware*, o su versión en ingeniería inversa: el *circuit bending*. Se trata de fenómenos más recientes, que tienen ejemplos

notables en la obra de Jorge Crowe (*toylab*) y Mateo Carabajal (*los aparatos*), y también en la recientemente creada plataforma Sudamérica Experimental.

Además de crear sus dispositivos únicos para la performance en vivo, ambos artistas tienen diferentes niveles de participación en las iniciativas de cultura libre de Argentina, pero comparten la convicción en relación a la práctica del *circuit bending* o el hacking como potencialmente «populares». Mateo enseña a estudiantes de secundaria a desarmar aparatos electrónicos viejos o rotos, para transformarlos en juguetes para la exploración estética y el aprendizaje a partir de la desmitificación; Jorge tiene un laboratorio en su propia casa, donde enseña «electrónica creativa». En palabras de Mateo Carabajal:

Sin duda, la electrónica tiene todavía una gran «aura» de inaccesible, parecida a la que tenía la informática antes de la aparición de sistemas operativos de entorno gráfico. [...] Escuchar el sonido de la corriente eléctrica, variar el tono con la luz o con el cuerpo, esas cosas lo sumergen a uno en una experiencia llena de rarezas y a la vez de revelaciones. El hecho de que uno mismo pueda provocar esos efectos en aparatos antes vistos como «cajas negras» intocables, lo hace más vertiginoso, más deseable. [...] Es buenísimo ver los rostros de la gente al final del taller de *there-rag* cuando conectamos los pianitos a un amplificador (suenan bastante fuerte) y les damos una varita con luces rítmicas y se dan cuenta de que las luces están controlando las «notas» del pianito... (Carabajal 2010)

### Proto-copyleft y efectos performativos

El software libre, en cuanto «modo de hacer» cultura, proyecta un modelo practicado con abrumadora frecuencia por los artistas contemporáneos. Este modelo es el que incluye las prácticas de la cita, la apropiación, el remix, la posproducción, etc., como estrategias artísticas contemporáneas presentes en gran cantidad de obras (Bourriaud 2009). En muchos casos, estas formas de producir no se explicitan ni se ejercen como «programa» extensible a todos los sujetos, todos los lenguajes y soportes. En general,

estas estrategias creativas se sostienen como válidas solo al interior de la institución artística y para los roles ejercidos en ese marco, y no suelen proyectar su potencial transformador hacia afuera, por lo que se convierten en «excepciones» permisibles por estar desactivadas políticamente por su lugar de emisión.

En el caso argentino, es importante señalar el peso que tienen en este campo los artistas que no viven o trabajan en Buenos Aires, sino en ciudades del «interior» como Rosario, Córdoba y Tucumán. Considerando la tradición centralista de Argentina en el mundo del arte, cabe preguntarse por qué en esta selección encontramos diversas y destacadas prácticas fuera de Buenos Aires, y la mayoría de ellas categorizadas dentro de la «vía política». Un ensayo de primera respuesta podría considerar precisamente que en contextos institucionales débiles y evidentemente disfuncionales —pues el único relativamente «real» se encuentra en la capital—, los artistas se encuentran con sus contradicciones más claramente y algunos buscan salir del propio campo para comunicarse, dialogar con otros artistas y compartir sus habilidades y miradas, con todas las potencialidades y conflictividades que eso supone.

Quizá la discusión más potente alrededor del software libre y el copyleft es la que se genera desde la práctica y el discurso de la llamada «actitud copyleft» entre los artistas contemporáneos, actitud que intenta profundizar las bases comunes con las propuestas de la informática o el derecho más allá de las dimensiones técnicas o legales de la redefinición en la que nos encontramos en el presente.

El principal efecto de la «actitud copyleft» en el arte es de tipo performativo: un ejercicio de autoconciencia sobre los propios modos de hacer, de distribuir, de habilitar la participación de otros y su efectiva apropiación de los procesos culturales; una aproximación al reconocimiento de una dinámica de ida y vuelta en las prácticas culturales con distintos grados de implicación, interés, competencias y deseos entre los agentes.

Pueden señalarse dos aspectos que comienzan a vislumbrarse como muy potentes en la articulación arte-software libre. El efecto performativo del copyleft como actitud o «concepto» —más allá de no tener la función ni el impacto que el copyleft (la licencia GPL) ha generado en la creación de software— representa un disparador de discusiones urgentes y estructurales acerca de los modos de creación y circulación en el arte contemporáneo, especialmente en el señalamiento de transformaciones profundas en la noción de autoría y la consecuente concepción del «receptor» en los entornos tecnológicos del presente.

Por otra parte, las interacciones concretas y recurrentes de algunos artistas con la comunidad de software libre se revelan tan problemáticas como enriquecedoras: representan el encuentro de dos mundos fuertemente endogámicos y alejados, que por un conjunto de principios en común se ponen a dialogar e intentar comprenderse en sus mutuos intereses, intencionalidades, prioridades, destrezas, etc. En sí misma, esa convergencia configura un escenario muy propicio para la desnaturalización del propio campo y para la autocrítica.

### Referencias bibliográficas

- Benjamin, Walter. 1934. «El autor como productor», en: *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, Walter. 1935. «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», en: *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- Bourriaud, Nicolás. 2004. *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, José Luis. 2002. *La era postmedia*. Disponible en: <[http://www.sindominio.net/afe/dos\\_mediactivismo/LaEraPostmedia.pdf](http://www.sindominio.net/afe/dos_mediactivismo/LaEraPostmedia.pdf)>, consultado el 2 de mayo de 2011.
- Carabajal, Mateo. 2010. «Entrevista a Mateo Carabajal (Los Aparatos)». Entrevista de Lila Pagola. Disponible en: <<http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=266>>, consultado el 2 de mayo de 2011.
- Caiazza. s.f. *Compartiendo Capital*. Disponible en: <<http://boladenieve.org.ar/node/3231>>, consultado el 2 de mayo de 2011.

- Causa, Emiliano. 2010. «Entrevista a Emiliano Causa (Proyecto Biopus)». Entrevista de Lila Pagola. Disponible en: <<http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=270>>, consultado el 2 de mayo de 2011.
- Cosentino, Ramiro. 2010. «Entrevista a Rama Cosentino». Entrevista de Lila Pagola. Disponible en: <<http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=454>>, consultado el 2 de mayo de 2011.
- Flusser, Vilém. 1976. *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas.
- Manovich, Lev. 2002. *Models of Authorship in New Media*. Available at: <[http://www.manovich.net/DOCS/models\\_of\\_authorship.doc](http://www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc)>, accessed May 2, 2011.
- Prada, Juan Martín. 2008. «La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la web 2.0», en: *Estudios Visuales*, «24/7: políticas de la visualidad en un mundo 2.0», n.º 5 (enero). CENDEAC. Disponible en: <[http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada\\_20.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf)>, consultado el 2 de mayo de 2011.
- Solaas, Leonardo. 2010. «Entrevista a Leonardo Solaas [pre ISEA 2010]». Entrevista de Lila Pagola. Disponible en: <<http://www.nomade.org.ar/sitio/?p=246>>, consultado el 7 de julio de 2011.

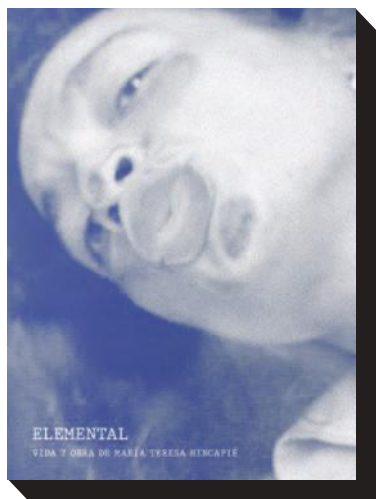
### Sitios de Internet

- Compartiendo capital en Bola de nieve: [boladenieve.org.ar/node/3231](http://boladenieve.org.ar/node/3231)
- Brian Mackern: [netart.org.uy](http://netart.org.uy)
- Casa de juego: [ccec.org.ar/casadejuego/](http://ccec.org.ar/casadejuego/)
- Chamanic Interferences* de Brian Mackern: [netart.org.uy/chamanic/cdinfo.html](http://netart.org.uy/chamanic/cdinfo.html)
- Emiliano Causa (Proyecto Biopus): [biopus.com.ar](http://biopus.com.ar)
- Leonardo Solaas: [solaas.com.ar](http://solaas.com.ar)
- Living Stereo* de Brian Mackern: [no-content.net/1st/SudamericaExperimental](http://no-content.net/1st/SudamericaExperimental)
- Sudamérica Experimental: [sudamericaexperimental.com/?page\\_id=2](http://sudamericaexperimental.com/?page_id=2)
- XCTS Temporal de Santa Rosa* de Brian Mackern: [34s56w.org/xtcs/archivos.html](http://34s56w.org/xtcs/archivos.html)

### Por Lila Pagola

Artista visual, docente universitaria y activista del software libre.

publicados



## PERFORMANCE: CUERPO Y ESCRITURA EN *ELEMENTAL: VIDA Y OBRA DE MARÍA TERESA HINCAPIÉ*

Felipe González, Nicolás Gómez y Julián Serna (eds.).  
Bogotá: Colectivo En un Lugar de la Plástica, Laguna  
Libros, 2010, 195 páginas.  
ISBN: 978-958-984-587-5

La exposición *Arte no es vida* —coordinada por la curadora Deborah Cullen y realizada originalmente para el Museo del Barrio de Nueva York— se presentó en Bogotá desde el 9 de diciembre del 2010 en las salas del Banco de la República. Con esta muestra, el Museo y la curadora buscan ubicar en una línea temporal las más importantes acciones y performance realizados en las «Américas» desde 1960 hasta el 2000. Para ello, se revisaron bases de datos y el archivo del Museo del Barrio, así como el del Instituto de Performance y Política de la Universidad de Nueva York. Se identificaron imágenes y publicaciones, lo que generó una muestra enciclopédica bastante extensa de fotos y descripciones en las que se enuncia de manera consecutiva nombres y actos, sin olvidar sus fechas. María Teresa Hincapié es nombrada, pero de manera sucinta, tal como sucede con muchos artistas colombianos.

La sección colombiana de la muestra fue desarrollada por María Iovino, quien estuvo a cargo del catálogo y de la línea del tiempo. En su texto, hace referencia a las acciones de María Teresa Hincapié y a los Laboratorios del Imaginario Social de Mapa Teatro en el barrio Santa Inés. Esto responde a que la definición de performance desarrollada por la autora y por las curadoras del proyecto consiste, entre otras cosas, en identificar todo tipo de acontecimiento autoral que tensiona una idea común de teatro: aquello que es simulado o representado por un actor que es dirigido y sigue un guión. De esta manera, en la muestra y en el texto son ignorados incluso aquellos ejercicios y propuestas desarrollados por Mapa Teatro y María Teresa Hincapié, al igual que por el Teatro la Candelaria, Acto Latino, El Sindicato, Grupo ETC, Grupo Utopía, Antonio Caro, José Alejandro Restrepo, Juan Fernando Herrán, Rosemberg Sandoval, entre otros, en cuyas propuestas se comprenden en sentido extenso y parateatral la corporalidad y el acto creativo. Por otro lado, hay que llamar la atención sobre el hecho de que en la exposición *Arte no es Vida* hay una ausencia en el reconocimiento de los autores e investigaciones, narrativas y gestores, de la recopilación visual que hacen a ciertos actos participe de su genealogía. Creo que

no podemos olvidar que llamar la atención sobre estos sucesos pasa también por los modos de visibilidad por los cuales aparecen en las agendas curatoriales.

A los pocos días se presentó también en Bogotá el libro *Elemental: vida y obra de María Teresa Hincapié*, proyecto editorial del grupo En un Lugar de la Plástica,<sup>1</sup> con el apoyo del Ministerio de Cultura de Colombia. En este libro se recopilan imágenes y textos críticos, se llama la atención sobre tesis y artículos de prensa, y además los editores analizan, a través de algunos textos historiográficos, los procesos de creación de la artista. El libro cuenta con textos introductorios de Marta Rodríguez y Lucas Ospina. Con esta labor, la publicación resulta importante para entender y discutir la trayectoria poética de María Teresa Hincapié.

Creo que no es una coincidencia que estas operaciones, la museología y la editorial, que configuran el libro y la exposición —revisión documental y recopilación sobre las prácticas del performance en América Latina, sus creadores y actos— sean tan cercanas. Ni es gratuito que otras dos operaciones de escritura inciten la noción metodológica del montaje de registros audiovisuales y fotográficos, textos y descripciones, para posicionar la trayectoria de los artistas en el campo en construcción de la performatividad en América Latina. Ni es gratuito ni una coincidencia que estemos presenciando la construcción por identificación de registros visuales, testimoniales y analíticos del panorama de las prácticas performativas, acciones corporales y acontecimientos artísticos en América Latina.

Por lo demás, aunque no necesariamente se ha discutido la noción de performatividad, en la escritura sobre el arte en Colombia han aparecido revisiones importantes sobre artistas y críticos activos desde mediados de la década de 1980 que permiten identificar algunas líneas de discusión que se intuyen en el libro reseñado: *El libro Efecto Mariposa*, con recopilación de textos críticos de Carolina Ponce de León; los catálogos de las exposiciones *TransHistorias: la obra de José Alejandro Restrepo* y *Objetivo Subjetivo: la obra de Miguel Ángel Rojas*, curadas por José Roca; el libro *Antes de Cuiabá* de Antonio Caro; los análisis testimoniales de Natalia Gutiérrez en *Miguel Ángel Rojas: esencial* y *Cruces: una reflexión sobre la crítica de arte contemporáneo y la obra de José Alejandro Restrepo*; el análisis de Sylvia Juliana Suárez en *Duda y disciplina: la obra crítica de José Hernán Aguilar*; y próximamente la recopilación crítica de la obra de Rolf Abderhalden editada por Marta Rodríguez. En esta medida, la labor de recopilación sobre la obra de María Teresa Hincapié no es solitaria ni mucho menos desafortunada.

Pero ¿qué se entiende por performance o performatividad? ¿Es performance algo diferente al teatro? ¿Es un nuevo género artístico o una condición política? ¿Es el

---

1 El colectivo En un Lugar de la Plástica está conformado actualmente por los investigadores Felipe González, Nicolás Gómez y Julián Serna. El grupo ha concentrado su labor en investigaciones sobre el arte moderno en Colombia a través de diversas exposiciones y publicaciones. Véase la página web del grupo: <http://www.losled.com/plastica/index.php>.



llamado de atención a la capacidad política de los cuerpos y las significaciones? ¿Es el uso del cuerpo como medio expresivo? Esto depende, parafraseando a Eleonora Fabiao, del modo particular en que de un acto se articulan elementos de dispares naturaleza física o poética, de sus memorias, de sus vestigios como potencia expresiva o política activa en el pasado y en el presente. En la mayoría de los casos, son los sujetos de la acción —realizadores o ejecutores, autores o espectadores, activistas o implicados— quienes configuran en el instante del acto y en el futuro recuerdo de la acción (documento o escrito) las coordenadas de su articulación y los discursos sobre ella (y también sobre el valor cultural presente para volver a un suceso pasado). No se puede discutir un performance sin llamar la atención en que algo ha sucedido y que alguien lo ha experimentado estando allí, y otros no. No se puede discutir performance sin destacar sus lecturas y textualidades actuales. Hablar de performance pasa por discutir operaciones de reconstrucción.

Para el caso que nos compete, el libro *Elemental* construye las coordenadas en las cuales la trayectoria de María Teresa Hincapié es discutida mediante una noción de performance, en términos de archivo, testimonio, registro y análisis historiográfico. En el libro se hace énfasis en categorías sensibles y teóricas que configuran un cuerpo de sentido autoral, como lo sagrado, lo cotidiano, el movimiento y el ritmo, y se demarcan asuntos vitales para la discusión sobre la performatividad de María Teresa Hincapié: la condición femenina del cuerpo; la ritualización como acto expresivo; la temporalidad diluida como forma de acentuar una potencia expresiva; y la relación entre las discusiones del teatro y la acción. En esta discusión son vitales los textos —recopilados en el libro— de Marta Rodríguez, Natalia Gutiérrez, Carolina Ponce de León, José Hernán Aguilar, Fernando Quiroz, José Ignacio Roca y Juan Monsalve.

En *Elemental*, además, se señalan los vestigios de su devenir creativo y las relaciones sociales que entabla, desde su formación en práctica en Acto Latino con Juan Monsalve hasta los procesos realizados con José Alejandro Restrepo y las plataformas del medio del arte donde realizó sus acciones individuales, así como las revisiones y activaciones textuales sobre lo que es el arte para María Teresa Hincapié (extractos de entrevistas, testimonios y tesis académicas).

La discusión historiográfica se desarrolla en los ensayos de los coordinadores del proyecto, en los que la pregunta sobre la historia de algo que no se presenció articula la lectura de archivos y testimonios. En el ensayo de Felipe González se plantean preguntas importantes sobre la relación entre los artistas, como la autoría y la influencia. La tensión entre teatro y performance es desarrollada a través del caso concreto de *Ondiana* (1985) y *Parquedades* (1987). En el texto de Nicolás Gómez, el autor trata de desenmarañar el hecho de que una artista que proviene del teatro gane un Salón Nacional de Artistas en 1990. Para Gómez, entender *Una cosa es una cosa* (1990) no es intentar describir el acto, aunque lo haga siguiendo un registro de este, sino recomponer una cartografía de enunciaciones críticas y del medio

artístico, rastreando la particularidad de María Teresa Hincapié en un conjunto amplio de propuestas artísticas.

Por su parte, el texto de Julián Serna resulta desafortunado. Cercano a la pregunta que hace Gómez por el premio en el Salón, Serna trata de analizar las operaciones de legitimidad tras *Hacia lo sagrado* (1995), presentado en el Museo de Arte Moderno de Bogotá. Para ello, Serna fuerza la conexión de documentos con testimonios y ficciones (mentiras o anonimato, no lo sabemos), buscando recalcar paradojas en la idea de lo sagrado en la artista, en el mercado de bienes simbólicos y en las construcciones discursivas sobre el arte contemporáneo a partir de una definición rápida de performance (aquello que la institución dice que es pero nunca diciendo qué es). Se trata de una conexión mal intencionada y explícita por parte del autor en la que, como lectores, no sabemos ni reconocemos los entramados ideológicos y políticos sensatos de actores culturales del medio artístico bogotano de la década de 1990 —un tema en el que ha brillado el ensayo rápido y no la investigación concreta—.

Citar a Pierre Bourdieu, como lo hace Serna, no provee una explicación satisfactoria sobre las operaciones de legitimidad a las que se ve abocado todo artista; incluso la cita circunstancial confunde, ya que no permite reconocer cuáles artefactos de poder y enunciación, instituciones o redes sociales concretas, actúan y capitalizan la visibilidad de un artista o de una obra. Es así, no tanto porque sea de por sí un equívoco, sino por la manera como provee discursividad y significación cultural. Partir de una teoría sobre la legitimidad y el campo cultural pasa por seguir una interconexión histórica (por no decir real) entre trayectorias institucionales y personales con sucesos de construcción de valor cultural. Ciertamente en María Teresa Hincapié hay operaciones de legitimidad, pero estas no se explican a través de ficciones sobre una exposición en una galería o en un museo, sino en el entendimiento profundo de los actores, discursos y plataformas que la construyen hoy en día, gracias a su visibilidad internacional, como «madre del performance en Colombia».

En conjunto, *Elemental* funciona como artefacto enunciativo que llama al necesario reconocimiento de María Teresa Hincapié.

### Referencias bibliográficas

Fabiao, Eleonora. 2006. *Precariedad, Precariedad, Precariedad: Historia Performativa y Energías de la Paradoja*. Arthur Bispo y Lygia Clark. *Trabajos en Río de Janeiro*. Disertación para Título de Doctora en Filosofía del Departamento de Performance Studies de la Universidad de Nueva York. Sin publicar.

### Por David Gutiérrez Castañeda

Sociólogo de la Universidad Nacional de Colombia y candidato a maestro en Historia del Arte de la Universidad Nacional Autónoma de México.

# páginas azules

## COLOMBIA

### EL PARQUEADERO

Espacio de proyectos del Banco de la República y la Fundación Gilberto Alzate Avendaño

Calle 11 # 4 – 21, Bogotá

<http://www.banrepcultural.org/el-parqueadero/>

Lunes a sábados: 14 a 19 h

Martes y domingos cerrado

#### «Zeitgeist 2210\* Cosmovisiones, panorámicas y narrativas a propósito del año 2210»

Colectivo Paramus: Margarita Vásquez y

David Anaya

11 de mayo al 9 de junio

#### «Memoria viva. La historia joven de la ciudad»

Colectivo Bogotesos

17 de junio al 14 de julio

#### «4 FIERAS. La gráfica de Jorge, Herrada, R.A.M. y Barreto»

Colectivo Popular de Lujo

21 de julio al 18 de agosto

#### «Arcade Labs»

Laboratorio Multisensorial

24 de agosto al 6 de septiembre

### GALERÍA SANTA FE

Centro Cultural Planetario de Bogotá

Carrera 6 # 26 – 07

Tel. (571) 284 52 23

[www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)

[gerenciaartesplasticas@idartes.gov.co](mailto:gerenciaartesplasticas@idartes.gov.co)

Visitas guiadas martes a viernes: 10 a 17 h

Domingos y festivos: 11 a 16 h

Cerrado los lunes

Entrada libre

#### Seleccionados al VI Premio Luis Caballero

##### «Figuritas en el suelo»

Camilo Restrepo

24 de marzo al 19 de abril

##### «Murmur(i)os»

Mauricio Bejarano

29 de abril al 25 de mayo

##### «Proyecto los BMR (Bamba, martillo y refilón)»

Fabio Melecio Palacios

4 de junio al 30 de junio

«Materia gris o la persistencia de la memoria»

Libia Posada

12 de julio al 5 de agosto

«Memoria y taxonomías del vacío»

Carol Young

15 de agosto al 10 de septiembre

«Versión libre»

Clemencia Echeverri

20 de septiembre al 16 de octubre

«Voy a hacer un horizonte para tu espacio»

Denise Buraye

26 de octubre al 21 de noviembre

«La flor caduca de la hermosura de su gloria»

Wilson Díaz Polanco

1 al 30 de diciembre

**FUNDACIÓN MUSEO BOLIVARIANO DE ARTE  
CONTEMPORÁNEO**

Av. Del Libertador, Santa Marta

Quinta de San Pedro Alejandrino

Tel. (575) 433 10 21

prensa@museobolivariano.org.co

www.museobolivariano.org.co

Domingo a domingo: 9:30 a 17 h

Boleto de ingreso

«Gisella Buchholz»

Desde el 11 de mayo

«Grandes Maestros»

Exposición de aniversario

3 de agosto al 20 de octubre

**MAMB – MUSEO DE ARTE MODERNO DE**

**BARRANQUILLA**

Carrera 56 # 74 – 22, Barranquilla

Tel. (575) 369 01 01 – 360 99 52

www.mambq.org

comunicaciones@mambq.org

Lunes a viernes: 9 a 13 h y 15 a 19 h

Sábados: 9 a 13 h

Domingos cerrado

«Gráfica Internacional y Christo Javacheff»

31 de marzo al 21 de mayo

«Réquiem NN»

Juan Manuel Echavarría

26 de mayo al 19 de julio

**MAMM – MUSEO DE ARTE MODERNO DE**

**MEDELLÍN**

Carrera 44 # 19A – 100, Medellín

Sede Ciudad del Río

Tel. (574) 444 26 22

www.elmamm.org

comunicaciones@elmamm.org

Martes a viernes: 9 a 18 h

Sábados: 10 a 18 h. Domingos: 10 a 16 h

Boleto de ingreso

«Transparencias»

Luis Fernando Roldán

18 de mayo al 14 de agosto

«Artificio. Naturaleza en el arte –  
Naturaleza del arte»

18 de mayo al 14 de agosto

«Sortilegio / En memoria a Germán Alonso  
García»

18 de mayo al 6 de noviembre

**MUSEO DE ANTIOQUIA**

Carrera 52 # 52 – 43, Medellín  
Tel. (574) 251 36 36  
[www.museodeantioquia.org.co](http://www.museodeantioquia.org.co)  
[comunicaciones@museodeantioquia.org.co](mailto:comunicaciones@museodeantioquia.org.co)

Lunes a viernes: 10 a 18 h  
Sábados, domingos y festivos: 10 a 16 h  
Boleto de ingreso

**«Muntadas, información–espacio–control»**

Curador: José Roca  
7 de mayo al 7 de agosto

**«Ensayos para un mundo perfecto»**

Organizan: BBVA, Banco de la República  
y Museo de Antioquia  
26 de mayo al 7 de agosto

**Encuentro Internacional de Medellín MDE11****«Enseñar y aprender. Lugares del conocimiento en el arte»**

Curadores: José Roca, Nuria Enguita Mayo,  
Eva Grinstein, Bill Kelley Jr. y Conrado Uribe.  
1 de septiembre al 10 de diciembre

**MUSEO DE ARTE UNIVERSIDAD DEL  
MAGDALENA**

Carrera 2 # 16 – 44  
Claustro de San Juan Nepomuceno,  
Santa Marta

Tel. (574) 431 85 36  
[www.unimagdalena.edu.co](http://www.unimagdalena.edu.co)  
[museo\\_arte@unimag.edu.co](mailto:museo_arte@unimag.edu.co)

Lunes a domingo: 9 a 19 h  
Entrada libre

**«Feria de Vanidades» + «International Mail Art Project»**

Organiza: Colectivo N9vena Metáfora  
Desde el 7 de julio

**MUSEO DE ARTE DEL BANCO DE LA REPÚBLICA**

Calle 11 # 4 – 93, Bogotá  
Ingreso por la Casa de Moneda  
Tel. (571) 343 12 12. Fax. (571) 286 35 51  
[prensablaa@banrep.gov.co](mailto:prensablaa@banrep.gov.co)

[www.lablaa.org](http://www.lablaa.org)  
Lunes a sábado: 9 a 19 h. Martes cerrado.  
Domingos y festivos: 10 a 17 h  
Entrada libre

**«León Ferrari»**

Curaduría: Fundación León Ferrari  
31 de marzo al 4 de julio

**«Ética mundial»**

Organizan: Fundación Ética Mundial Colombia y  
Banco de la República  
Sala de exposiciones bibliográficas, Biblio-  
teca Luis Ángel Arango  
21 de junio al 11 de agosto

**«Beuys y más allá. El enseñar como arte»**

Exposición organizada por el Deutsche Bank  
y el Banco de la República  
Curadores: Friedhelm Hütte, Christina März y  
Liz Christensen  
Curadoras capítulo colombiano: Sylvia Suárez  
en colaboración con María Wills  
Calle 11 # 4 – 14, Casa Republicana  
19 de mayo hasta el 22 de agosto

**MUSEO DE ARTE MODERNO DE BOGOTÁ**

Calle 24 # 6 – 00, Bogotá  
Tel. (571) 286 04 66 – 283 31 09  
[prensa@mambogota.com](mailto:prensa@mambogota.com)  
[www.mambogota.com](http://www.mambogota.com)

Martes a sábado: 10 a 18 h. Lunes cerrado.  
Domingos: 12 a 17 h  
Boleto de ingreso

**«Beat Presser. Klaus Kinski en América del Sur»**

28 de abril al 30 de junio

**«15 Testimonios»**

**Fotográfica Bogotá 2011**

México país invitado de honor

12 de mayo al 8 de julio

**MUSEO LA TERTULIA**

Av. Colombia # 5 – 105 Oeste, Cali

Tel. (572) 893 29 41

[museolatertulia@gmail.com](mailto:museolatertulia@gmail.com)

Martes a sábado: 10 a 18 h

Domingo: 14 a 18 h. Lunes cerrado.

Boleto de ingreso

**«Negrita»**

**Coco Fusco y Liliana Angulo**

Sala Alternativa, Espacio de arte contemporáneo

28 de mayo al 17 de julio

**«Espacios abiertos / espacios colectivos»**

**Rogelio Salmons**

Sala Maritza Uribe de Urdinola

5 de mayo al 6 de agosto

**«Miradas transversales»**

**Sala Subterránea**

5 de mayo al 6 de agosto

**MUSEO NACIONAL**

Carrera 7 # 28 – 66, Bogotá

Tel. (571) 334 83 66 ext. 300

[www.museonacional.gov.co](http://www.museonacional.gov.co)

Martes a sábado: 10 a 18 h. Lunes cerrado.

Domingos y festivos: 10 a 17 h

Boleto de ingreso

**«[Gabinete de Miniaturas]**

**Técnica y materiales de la miniatura»**

29 de marzo al 24 de julio

**«Hilos para la eternidad: textiles funerarios del antiguo Perú»**

19 de mayo al 31 de julio

**«La Constituyente era el camino»**

5 de abril al 4 de octubre

**PLATAFORMA BOGOTÁ**

Laboratorio Interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología

Fundación Gilberto Alzate Avendaño

Calle 10 # 4-28, Bogotá

<http://plataformabogota.org/>

[plataformabogota@gmail.com](mailto:plataformabogota@gmail.com)

**«Inserciones en espacio público con video»**

Taller de Fernando Llanos

Convenio con LIA Laboratorio Interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología

1 al 8 de junio

**«La Muerte de Videoman»**

**Fernando Llanos**

LIA: Calle 13 # 2-71

9 de junio al 8 de julio

**«Algas Verdes»**

Taller-laboratorio de Hamilton Mestizo

Organizado por: Coloquio Errata# 3

27 al 29 de julio, 9 a 12 h

**«Artes electrónicas y digitales»**

Taller de Carlos Trilnick

Organizado por: Coloquio Errata# 3

1 al 3 de agosto, 9 a 12 h



**«Wire wrap “entronchado”»**

Taller de Arcángel Constantini

Organizado por: Coloquio Errata# 3

3 al 10 de agosto, 9 a 12 h

**Inauguración y presentación de la sede y la página web de Plataforma Bogotá**

Artistas: Arcángel Constantini (México),

Carlos Trilnick (Argentina),

Hamilton Mestizo (Colombia) y Raúl Marroquín (Colombia–Holanda)

4 de agosto, 19.30 h

**«Paisajeando»**

Taller de Raúl Marroquín

16 al 20 de agosto, 9 h

**SALA ALTERNA**

Centro Cultural Planetario de Bogotá

Carrera 6 # 26 – 07

Tel. (571) 284 52 23

exposiciones@fgaa.gov.co

www.fgaa.gov.co

Martes a viernes: 10 a 17 h

Sábados, domingos y festivos: 10 a 16 h

Entrada libre

**«Proyecto sin título/colombiana»**

Andrés Mauricio Buitrago Tejada

8 de junio al 10 de julio

**«Life in Mono»**

Gustavo Niño

21 de julio al 16 de agosto

**«Privados»**

Lina González Vergara

24 de agosto al 20 de septiembre

**SALAS DE LA FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE**

**AVENDAÑO**

Calle 10 # 3 – 16, Bogotá

Tel. (571) 282 94 91 Ext. 226 y 228

exposiciones@fgaa.gov.co

www.fgaa.gov.co

Domingo a domingo de 10 a 17 hs.

Entrada libre.

**«Testimonio y Visión. Más allá de la reportería»**

Fotográfica Bogotá 2011

Francesco Giusti, Zoe Strauss, Martin Parr,

Marcos López, Juan Fernando Ospina y Mateo

Gómez

12 de mayo al 6 de junio

**«Marco Ospina. Pintura y realidad»**

17 de junio al 15 de agosto

**«Accesorios» de William Martínez**

**«Dibujos animados» de Inti Guevara**

**«Diorama» de Teresa Currea**

23 de agosto al 23 de septiembre

**«De foto en foto. Estrategias de iluminación en la documentación fotográfica de obras y proyectos artísticos»**

Taller a cargo de Pablo Adarme

9 al 11 de agosto

## INTERNACIONAL

**MACBA – MUSEU D'ART CONTEMPORANI DE BARCELONA**

Plaça dels Àngels, 108001

Barcelona, España

Tel. (3493) 412 08 10

www.macba.cat

press@macba.cat

Lunes a viernes: 11 a 19 h  
Sábados: 10 a 20 h. Domingos y festivos:  
10 a 15 h  
Martes no festivos cerrado

#### «Moderno y presente»

##### **Cambio de siglo en la Colección MACBA**

Curadores: Bartomeu Marí y Antònia Maria Perelló  
11 de febrero al 4 de agosto

#### «Museo de las narrativas paralelas»

Curadora: Zdenka Badovinac  
Organización y producción: Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), Moderna Galerija de Ljubljana, Július Koller Society (SJK) de Bratislava, Van Abbemuseum (VAM) de Eindhoven y Museum van Hedendaagse Kunst (MHKA) de Amberes  
14 de mayo al 2 de octubre

#### «En el laberinto»

##### **Àngels Ribé**

Curadora: Teresa Grandas  
15 de julio al 23 de octubre

#### «De paso»

##### **Natascha Sadr Haghighian**

Curadora: Chus Martínez  
Coproducción: Fundación Han Nefkens  
8 de julio al 12 de diciembre

#### **MAM – MUSEO DE ARTE MODERNO DE SÃO**

#### **PAULO**

Parque do Ibirapuera, portão 3 – s/n  
São Paulo, Brasil  
04094-000  
Tel. (11) 5085-1300. Fax. (11) 5049-2342  
[www.mam.org.br](http://www.mam.org.br)  
[imprensamam@mam.org.br](mailto:imprensamam@mam.org.br)  
Martes a domingo y festivos: 10 a 18 h  
Lunes y festivos cerrado

#### «Um Outro Lugar»

14 de Julio al 11 de septiembre

#### «No Ateliê de Portinari: 1920-45»

14 de julio al 11 de septiembre

#### «CadaVer»

14 de julio al 18 de diciembre

#### **MALBA – MUSEO DE ARTE LATINOAMERICANO**

#### **DE BUENOS AIRES**

Av. Figueroa Alcorta 3415 C1425CLA

Buenos Aires, Argentina

Tel. (5411) 4808-6500

[www.malba.org.ar](http://www.malba.org.ar)

[info@malba.org.ar](mailto:info@malba.org.ar)

Jueves a lunes y festivos: 12 a 20 h

Miércoles: hasta las 21 h. Martes cerrado

#### «Arte argentino actual» en la Colección de Malba.

##### **Obras 1989 –2010**

Organización y producción: Socios corporativos Citi, Consultati, La Nación, Telefe, Mercedes-Benz, Samsung, Knauf, Escorihuela Gascón, Tregar, BLUE 100.7 fm  
10 de junio al 29 de agosto

#### «Naturaleza Quieta»

##### **Guillermo Giambiagi**

13 de julio al 22 de agosto

#### «Selección de dibujos y pinturas»

##### **Ricardo Garabito**

13 de julio al 29 de agosto

#### «Enredamaderas»

##### **Pablo Reinoso**

Organización y producción: Malba – Fundación Costantini  
Hasta diciembre del 2011

**MUAC – MUSEO UNIVERSITARIO DE ARTE  
CONTEMPORÁNEO (UNAM)**

Centro Cultural Universitario  
Insurgentes Sur 3000  
Delegación Coyoacán, Ciudad de México  
Tel. (56) 22 69 72  
[www.muac.unam.mx](http://www.muac.unam.mx)  
[informes@muac.unam.mx](mailto:informes@muac.unam.mx)

Miércoles, viernes y domingos: 10 a 18 h  
Jueves y sábado: 12 a 20 h  
Lunes y martes cerrado

**«Dos expresos en dos tazas separadas»**

**Israel Martínez**

24 de marzo al 21 de agosto

**«Plegaria Muda»**

**Doris Salcedo**

Organización y producción: Fundación  
Calouste Gulbenkian (Lisboa) y el Museo de  
Arte Moderno de Malmö (Suecia)  
9 de abril al 12 de agosto

**«Visita al Archivo Olivier Debroise: entre la  
ficción y el documento»**

Colección del MUAC  
4 de junio al 16 de octubre

**«Obstruir, destruir, ocultar»**

Enrique Ježik  
11 de junio al 27 de noviembre

**«Entre Utopía y Distopía»**

Palestra Asia  
30 de junio al 27 de noviembre

**«Antes de la resaca»**

Colección del MUAC  
30 de junio al 27 de noviembre

**MACRO – MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE  
ROSARIO**

Bv. Oroño y el Río Paraná 2000  
Rosario – Santa Fe, Argentina  
Tel. (54) 341-480 4981/82  
[www.macromuseo.org.ar](http://www.macromuseo.org.ar)  
[comunicacion@macromuseo.org.ar](mailto:comunicacion@macromuseo.org.ar)  
Jueves a martes: 15 a 21 h

**«Los sueños de Daireaux»**

**François Daireaux**

Curador: Andrés Duprat  
8 de julio al 30 de agosto

**MAM – MUSEU DE ARTE MODERNA DE RIO DE  
JANEIRO**

Av. Infante Dom Henrique 85. Parque do  
Flamengo

**Rio de Janeiro, Brasil 20021-140**

**Tel. (5521) 2240-4944**

[www.mamrio.org.br](http://www.mamrio.org.br)

Martes a viernes: 12 a 18.h. Lunes cerrado  
Sábados, domingos y festivos: 12 a 19 h

**«José Resende»**

9 de junio al 14 de agosto  
Curador: Ronaldo Brito

Producción: Passante Produções Culturais

**«Hoje é sempre ontem»**

**Daniel Blaufuks**

6 de mayo al 21 de agosto

**«É assim mesmo»**

Colección del Museu de Arte Moderna

Curador: Luiz Camillo Osorio

18 de junio al 7 de agosto

**«José Damasceno»**

Colección del Museu de Arte Moderna y de Gilberto Chateaubriand

Curador: Luiz Camillo Osorio

18 de junio al 7 de agosto

**MUSEO DE ARTE DE SÃO PAULO ASSIS**

**CHATEAUBRIAN**

Av. Paulista 1578

São Paulo, Brasil

Tel. (5511) 3251-5644. Fax. (5511)

3284-0574

[www.masp.art.br](http://www.masp.art.br)

Martes, miércoles, viernes, sábados, domingos y festivos: 11 a 18 h

Jueves: 11 a 20 h

**«Papéis brasileiros: gravura 1910-2008»**

Colección del MASP

5 de marzo al 2 de octubre

**MUSEO MUNICIPAL DE BELLAS ARTES JUAN B.**

**CASTAGNINO**

Av. Pellegrini 2202 CP 2000

Rosario, Santa Fe – Argentina

Tel/Fax: (54) 341-480 2542/43

[www.museocastagnino.org.ar](http://www.museocastagnino.org.ar)

[comunicacion@macromuseo.org.ar](mailto:comunicacion@macromuseo.org.ar)

Lunes, miércoles, jueves y viernes: 14 a 20 h

Sábados y domingos: 13 a 19 h Martes

cerrado.

**«Abstracciones/Un recorte en la**

**Colección Castagnino+Macro»**

Desde el 3 de junio

**«0.1 Experimentaciones poéticas con dispositivos electrónicos»**

Curador: Carlos Trilnick

3 de junio al 31 de julio

**«Javier Carricajo»**

3 de junio al 31 de julio

**«70º Aniversario Escuela Provincial de Artes Visuales»**

1 al 31 de julio

**MUSEO NACIONAL CENTRO DE ARTE REINA**

**SOFÍA**

Edificio Sabatini: Santa Isabel, 52

Edificio Nouvel: Plaza del Emperador Carlos V

28012 Madrid, España

Tel. (91) 774-1000. Fax (91) 774-1056

[www.museoreinasofia.es](http://www.museoreinasofia.es)

[comunicaciones.mncars@mcu.es](mailto:comunicaciones.mncars@mcu.es)

Lunes a sábado: 10 a 21 h

Domingos: 10 a 14.30 h

**«Una luz dura, sin compasión. El movimiento de la fotografía obrera, 1926-1939»**

Edificio Sabatini, Planta 3

Curador: Jorge Ribalta

6 de abril al 22 de agosto

**«Leon Golub»**

Curador: Jon Bird

Palacio de Velázquez, Parque del Retiro

6 de mayo al 12 de septiembre

**«Yayoi Kusama»**

Curador: Frances Morris

Organizan: Museo Reina Sofía y Tate Modern

Itinerancia:

Museo Reina Sofía, Madrid: 11 de mayo al 12 de septiembre

Centre Pompidou, París: 19 de octubre al 9 de enero del 2012

Tate Modern, Londres: 9 de febrero al 5 de junio del 2012

Whitney Museum, Nueva York: junio a septiembre del 2012

**«Mostrar y almacenar»**

**James Castle**

Curador: Lynne Cooke  
Edificio Sabatini, Planta 3  
18 de mayo al 5 de septiembre

**«Espacio Imantado»**

**Lygia Pape**

Edificio Sabatini, Planta 4  
Curadores: Manuel Borja-Villel y Teresa Velázquez  
Itinerancia:  
Museo Reina Sofía, Madrid: 25 de mayo al 3 de octubre  
Serpentine Gallery, Londres: 7 de diciembre al 19 de febrero del 2012  
Pinacoteca do Estado de São Paulo, São Paulo

**«Continuará»**

**Maja Bajevic**

Palacio de Cristal, Parque del Retiro  
27 de mayo al 3 de octubre

**«Camina por ahí. mira por aquí / walk around there. look through here»**

**Leonor Antunes.**

Programa Fisuras. Edificio Sabatini, Planta 3  
10 de junio al 5 de septiembre

**«La naturaleza es sabia»**

**Lili Dujourie**

Curador: Lynne Cooke  
Abadía del Monasterio de Santo Domingo de Silos (Burgos)  
10 de junio al 25 de septiembre

**«Fragmentos de la memoria»**

**Elena Asins**

Edificio Sabatini, Planta 3  
15 de junio al 31 de octubre

**FUNDACIÓ ANTONI TÀPIES**

Fundació Antoni Tàpies, Aragó 255, 08007  
Barcelona, España  
Tel. (34) 934 870 315 Fax (34) 934 870 009  
[www.fundaciotapies.org](http://www.fundaciotapies.org)  
Martes a domingo: 10 a 19 h  
Lunes cerrado

**«Historias de archivo»**

**Pere Noguera**

Curadora: Pilar Parcerisas  
27 mayo al 25 septiembre

**MUSEO DE ARTE MODERNO DE BUENOS AIRES**

Av. San Juan 350  
Ciudad de Buenos Aires  
Tel. (5411) 4342-3001 y (5411) 4342-2970  
[www.museodeartemoderno.buenosaires.gov.ar](http://www.museodeartemoderno.buenosaires.gov.ar)  
[mambamail@buenosaires.gob.ar](mailto:mambamail@buenosaires.gob.ar)

**«El Imaginario de Ignacio Pirovano»**

Curadora: Cecilia Rabossi  
Hasta el 31 de julio

**«Pierrick Sorin»**

26 de mayo al 24 de julio

**«Interiores»**

Exposición fotográfica: Alberto Goldenstein, Jorge Miño, Carlos Herrera y Raúl Flores  
30 de junio al 31 de julio

# páginasnaranjas

**PROGRAMA DISTRITAL**

**DE ESTÍMULOS 2011**

**BOGOTÁ TIENE TALENTO**

**INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES**

**Gerencia de Artes Plásticas y Visuales**

**Calle 8 # 8 – 52, Bogotá**

**Tel. (571) 379 57 50 ext. 330**

**gerenciaartesplasticas@idartes.gov.co**

## **IX Premio de ensayo histórico, teórico o crítico sobre el campo del arte colombiano. Concurso nacional**

Descripción: concurso dirigido a investigadores(as) con el fin de seleccionar un (1) ensayo o una compilación de mínimo tres (3) ensayos, que posean una unidad temática de carácter histórico, teórico o crítico sobre el campo del arte en Colombia. El ensayo ganador se publicará en la colección “Ensayos sobre el campo del arte colombiano” en el año 2011.

Sobre el premio: se otorgará un premio de \$15.000.000. El ensayo (o compilación) ganador se publicará en la colección “Ensayos sobre el campo del arte colombiano”.

Recepción de propuestas: 22 al 26 de agosto del 2011 hasta las 17 h

## **III Concurso de publicación periódica sobre Artes Plásticas y Visuales. Concurso distrital**

Descripción: dirigido a diferentes agentes del sector de las Artes Plásticas y Visuales para seleccionar una (1) propuesta de publicación periódica de mínimo tres (3) números, que aborde temáticas sobre las artes plásticas y visuales en el ámbito distrital, nacional o internacional, y que circule entre noviembre del 2011 y noviembre del 2012.

Sobre el premio: se otorgará un premio de \$20.000.000.

Recepción de propuestas: 22 al 26 de agosto del 2011 hasta las 17 h

## **Residencias nacionales para artistas en el Encuentro Medellín 2011, MDE11. Concurso distrital.**

Descripción: concurso para seleccionar dos (2) artistas de mediana trayectoria para residencias de creación en el Museo de Antioquia, en las que trabajarán junto a uno de los dos reconocidos artistas



internacionales que formarán parte del programa «Trabajo de Campo», dentro del núcleo Laboratorio del Encuentro Medellín 2011, MDE11. Puede accederse a una información más detallada sobre el MDE11 en la página: [www.museodeantioquia.org.co](http://www.museodeantioquia.org.co); y a partir del mes de mayo en [www.mde11.org](http://www.mde11.org).

**Beca 1, arquitectura y urbanismo:** dirigida a artistas interesados en cuestiones de planificación urbana en relación con el arte y la comunidad. El artista seleccionado se integrará durante una semana al equipo dirigido por Teddy Cruz (Guatemala/San Diego), quien desarrollará durante tres semanas un proyecto de investigación en torno a estos temas en Medellín. Comienza el 3 de septiembre del 2011.

**Beca 2, edición y gráfica:** dirigida a artistas interesados en cuestiones de edición y gráfica experimental a partir del reciclado de materiales descartables. El artista seleccionado se integrará durante una semana al equipo dirigido por el colectivo Eloísa Cartonera (Buenos Aires), el cual desarrollará durante tres semanas un proyecto de investigación en torno a estos temas en Medellín y/o en sus alrededores. Comienza el 5 de noviembre del 2011.

**Sobre la beca:** se entregarán dos (2) becas de residencia por valor de \$3.000.000 cada una, para gastos de pasaje aéreo, seguro de salud, estadía, materiales y dietas.

**Duración de la residencia:** una (1) semana durante el 2011.

**Recepción de propuestas:** 13 al 15 de julio del 2011 hasta las 17 h

Programa Barrio Bienal. Salones locales para artistas empíricos. Concurso distrital  
**Descripción:** concurso dirigido a artistas empíricos colombianos o extranjeros mayores de edad residentes en Bogotá sin formación o título profesional en artes plásticas, visuales o afines para participar en tres (3) exposiciones colectivas que se realizarán en tres (3) espacios de las localidades de Bogotá.

**Sobre el premio:** el jurado seleccionará las obras que harán parte de las tres (3) exposiciones entre la totalidad de los trabajos inscritos. El jurado, junto con la Gerencia de Artes Plásticas del Instituto Distrital de las Artes, conformará cada una de las exposiciones de acuerdo al lugar de residencia de los artistas seleccionados. Se dispondrán tres (3) espacios para exponer que agruparán las diferentes localidades. En la inauguración de cada una de las exposiciones, el jurado otorgará tres premios y tres menciones así: un (1) primer premio de \$4.000.000; un (1) segundo premio de \$3.000.000; un (1) tercer premio de \$1.500.000; y tres (3) menciones de honor de \$500.000 cada una. En total se otorgarán dieciocho premios por los tres espacios de exposición.

**Recepción de propuestas:** 13 al 15 de junio del 2011 hasta las 17 h

**Residencia internacional para un artista en CRAC (Centro de Residencias para Artistas Contemporáneos), Valparaíso, Chile.**

**Concurso distrital**

**Descripción:** concurso dirigido a artistas plásticos y visuales, para realizar una residencia en noviembre del 2011 en cooperación con el Centro de Residencias para Artistas Contemporáneos CRAC Valparaíso – Chile. ([www.cracvalparaiso.org](http://www.cracvalparaiso.org))

Sobre la beca: se otorgará una beca de \$10.000.000, con la que el ganador asumirá los costos del tiquete aéreo, seguro de salud, alimentación, materiales, el pago del derecho de alojamiento, administración y oficina/taller en el espacio de residencia de CRAC, en el que podrá trabajar durante seis semanas.

Duración de la residencia: un (1) mes de estadía, convivencia y diálogo con artistas de Chile.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

#### **Residencia internacional para un curador en el Museo Municipal de Bellas Artes**

Juan B Castagnino+Macro, Rosario, Argentina. Convocatoria distrital  
Descripción: concurso dirigido a curadores colombianos mayores de edad residentes en Bogotá, para participar en una residencia en el Museo Municipal de Bellas Artes Juan B. Castagnino+Macro, Rosario, Argentina. En la primera semana de la residencia, el curador podrá vincularse con el campo artístico local ya que en las fechas se realizará la *7SAR011 Séptima Semana de Arte de Rosario*. Luego se trasladará a la Ciudad de San Javier (por un período de dos semanas) y participará, junto con artistas y curadores argentinos, del Programa de las Residencias San Javier 2011 que lleva adelante el Museo Castagnino+Macro y el Ministerio de Innovación y Cultura de dicha localidad. Finalmente volverá a la ciudad de Rosario donde residirá por un mes para continuar con su proyecto y realizar intercambios con el medio artístico local.

Sobre la beca: se otorgará una beca de \$10.000.000, con la que el ganador asumirá los costos del tiquete aéreo, seguro de salud, alimentación, materiales, gastos de

residencia y demás gastos que se generen de la residencia.

Duración de la residencia: dos (2) meses en el segundo semestre del 2011.

Recepción de propuestas: del 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

#### **Residencia internacional para un artista en Santa Cruz de la Sierra, Bolivia. Concurso Distrital**

Descripción: concurso dirigido a artistas plásticos y visuales colombianos residentes en Bogotá para participar en una residencia en Santa Cruz de la Sierra, Bolivia durante un mes. La residencia permite la convivencia y diálogo con artistas de Bolivia y está orientada a la reflexión, la investigación y el intercambio entre pares con el objetivo de conocer y potenciar la práctica artística contemporánea. Se organizarán encuentros, charlas y una muestra final – como parte de los eventos y actividades desarrollados durante la estadía– con el resultado de las residencias en las instalaciones de Kiosko Galería.

Sobre la beca: se otorgará una beca de \$10.000.000, con la que el ganador asumirá costos del tiquete aéreo, alimentación, seguro de salud y materiales. Al llegar al lugar de residencia deberá pagar el derecho a la estadía en Kiosko Galería.

Duración de la residencia: cuatro (4) semanas.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

**Residencia internacional para un artista, curador o investigador en París, Francia.**

**Convocatoria distrital**

Descripción: residencia dirigida a investigadores, curadores y artistas plásticos y visuales colombianos residentes en Bogotá para desarrollar un proyecto de creación o investigación en el 2011 con un mes de duración en la *Cité Universitaire Internationale* ([www.ciup.fr/](http://www.ciup.fr/)) en cooperación con la Alianza Francesa de Bogotá ([bogota.alianzafrancesa.org](http://bogota.alianzafrancesa.org)).

Sobre la beca: el ganador recibirá un estímulo económico de \$6.000.000, que cubre gastos de estadía en la *Cité Universitaire Internationale* durante un mes, seguro de salud, el tiquete aéreo Bogotá-París-Bogotá y un monto para alimentación. La residencia incluye una beca en la Alianza Francesa de Bogotá para el perfeccionamiento del idioma francés durante tres o seis meses y el apoyo de esta institución para el establecimiento de una agenda de trabajo durante la residencia.

Duración de la residencia: un (1) mes durante el 2011.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta la 17 h.

**Residencia internacional para un artista en El Levante, Rosario, Argentina. Concurso distrital**

Descripción: concurso dirigido a artistas plásticos y visuales con el fin de realizar una residencia de creación, en cooperación con El Levante, Rosario, Argentina ([www.ellevante.org.ar/](http://www.ellevante.org.ar/)). El resultado del proyecto será un trabajo colectivo que podrá incluir la realización de una publicación que serviría como dispositivo para ensayar nuevos intercambios y producciones. El Levante

es una iniciativa de artistas que surge en el 2003 a partir de un Taller para jóvenes artistas, que luego se articuló con un espacio de exhibiciones y debates y un programa de residencias e intercambios. Dentro de ese proyecto editorial concebido desde una perspectiva experimental, las residencias tienen lugar como seminarios, talleres o laboratorios constituyendo momentos de intercambio de saberes y de producción colectiva que a su vez puedan dar lugar a nuevas ediciones.

Sobre la beca: se otorgará una beca de \$10.000.000, con la que el ganador asumirá los costos del tiquete aéreo, seguro de salud, materiales, dietas, gastos de residencia y demás gastos que se generen durante la residencia.

Duración de la residencia: se realizará entre los meses de junio, julio o agosto del 2011.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta la 17 h

**Escuela de guías. Concurso distrital**

Descripción: concurso dirigido a estudiantes y recién egresados de programas de artes plásticas y/o visuales, para otorgar veinte (20) cupos en la Escuela de Guías del Instituto Distrital de las Artes. Los seleccionados participarán durante un año en el programa de formación e investigación que apoya las actividades desarrolladas por las entidades del sector cultura en el Distrito.

Sobre el estímulo: se otorgarán veinte (20) cupos para la conformación de un grupo de investigación y estudio que desarrollará una labor pedagógica en los espacios de exposición a cargo del Instituto.

Duración: un año a partir del mes de agosto del 2011.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

**Exposiciones en la sala alterna, sala virtual y otros espacios de Bogotá. Concurso distrital**

Descripción: concurso dirigido a artistas plásticos y visuales, docentes de arte y curadores para realizar propuestas de exposición de carácter individual o colectivo en la Sala Alterna de la Galería Santa Fe, Sala Virtual y en otros espacios de la ciudad durante el año 2011.

Los participantes podrán concursar en cuatro modalidades:

- 1) Propuestas de exposición con obra ya realizada.
- 2) Propuestas de exposición con obra por realizar.
- 3) Propuestas curatoriales.
- 4) Sala Virtual

Sobre la beca: se otorgarán hasta \$50.000.000. El jurado determinará el número de seleccionados y el monto del estímulo económico de cada una de las becas teniendo en cuenta como rango mínimo \$4.000.000 y máximo \$10.000.000, así como los presupuestos presentados por los concursantes.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

**Residencias nacionales para estudiantes de arte para «Taller de construcción» en el Encuentro Medellín 2011, MDE11. Concurso distrital**

Descripción: concurso con el apoyo del Museo de Antioquia y dirigido a estudiantes de Artes Plásticas y Visuales, con el fin

de seleccionar cuatro (4) concursantes en el programa «Taller de construcción» del Encuentro Internacional de Medellín 2011. Enseñar y aprender. Lugares del conocimiento en el arte. Se realizarán cuatro (4) talleres consecutivos de dos (2) semanas de duración cada uno, con grupos de quince (15) estudiantes de últimos semestres de las facultades de arte de todo el país, escogidos por convocatoria pública. Cada taller estará a cargo por uno de los curadores del MDE11.

La intención del «Taller de construcción» (realizado como una clínica) es permitir la presentación del trabajo de cada concursante para recibir retroalimentación por parte del curador que orienta el taller como de los asistentes. Durante doce (12) días los estudiantes discutirán colectivamente su producción individual. Cada integrante desarrollará un proyecto artístico bajo el seguimiento curatorial de los coordinadores. Al finalizar el taller se realizará una muestra colectiva en la Casa del Encuentro.

Sobre la beca: se otorgarán cuatro (4) becas de residencia por valor de \$3.000.000 cada una.

Duración: dos (2) semanas. Cada taller abarca doce (12) días y la muestra colectiva final.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17h

**Residencia para un artista en Casa Tres Patios, Medellín, Colombia. Concurso distrital**

Descripción: dirigido a artistas plásticos y visuales para realizar una residencia durante el segundo semestre del 2011

en cooperación con Casa Tres Patios, espacio para las prácticas artísticas contemporáneas ubicado en Medellín, Colombia ([www.casatrespacios.org](http://www.casatrespacios.org)). A través de un programa de actividades coordinadas con artistas y organizaciones locales, nacionales e internacionales, se desarrollan exposiciones, convocatorias, conferencias, residencias y talleres que están enfocados a investigaciones e intercambios artísticos e intelectuales.

Sobre la beca: se otorgará una beca de \$5.000.000, con la que el ganador asumirá los costos de transporte, seguro de salud, materiales, dietas. Además, al llegar al lugar de residencia el ganador está obligado a pagar el valor por el derecho a su estadía en el espacio de residencia de Casa Tres Patios.

Duración: un (1) mes durante el segundo semestre del 2011.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

**Residencia internacional para un artista en Des\_pacio, San José de Costa Rica. Concurso distrital**

Descripción: dirigido a artistas plásticos y/o visuales para realizar una residencia en Des\_pacio, residencia en San José de Costa Rica (<http://des.pacio.org/contacto>)

Sobre la beca: se otorgará una beca de \$6.000.000, con la que el ganador asumirá los costos del tiquete aéreo, seguro de salud, alimentación, materiales, y gastos de residencia.

Duración: un (1) mes de estadía durante el 2011.

Recepción de propuestas: 26 al 28 de abril del 2011 hasta las 17 h

**FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO**

**Artes Plásticas y Visuales**

**Calle 10 # 3 – 16, Bogotá**

**Tel. (571) 282 94 91 ext. 226 y 228**

**[www.fgaa.gov.co](http://www.fgaa.gov.co)**

**V Premio de curaduría histórica. Convocatoria nacional**

Descripción: convocatoria para seleccionar un (1) proyecto curatorial que implique la revisión histórica de la producción artística nacional desde perspectivas analíticas inéditas. Dicho proyecto será exhibido en las salas de exposición de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.

Sobre el premio: se otorgará un premio único e indivisible de \$20.000.000.

Recepción de propuestas: 29 al 31 de agosto del 2011

**Residencia para un curador internacional en Bogotá. Convocatoria internacional**

Descripción: dirigida a curadores interesados en indagar e investigar la producción artística en la ciudad de Bogotá con el fin de desarrollar un proyecto de investigación curatorial que pueda ser presentado en su país de origen. La residencia brinda la oportunidad de conocer y establecer relaciones con el campo artístico local y genera posibilidades de desarrollo profesional.

Sobre la beca: se otorgará una beca de residencia curatorial de \$20.000.000, menos el descuento de ley equivalente al 3,5%. Con la beca el ganador deberá cubrir los gastos de pasaje aéreo, seguro de salud, materiales,

alimentación, insumos de investigación y gastos de estadía.

Duración: 4 (cuatro) semanas en Bogotá.

Recepción de propuestas: 17 al 19 de agosto del 2011 hasta las 17 h

**Concurso de proyectos curatoriales sobre la producción artística bogotana para su circulación internacional. Convocatoria nacional**

Descripción: convocatoria para otorgar una beca de curaduría dirigida a curadores nacionales interesados en indagar y analizar la producción artística en la ciudad de Bogotá con el fin de consolidar un proyecto curatorial que pueda ser presentado en uno o varios países. La presente convocatoria está dirigida a curadores nacionales con experiencia profesional en la organización y difusión de proyectos curatoriales en el campo de las artes visuales y que tengan una comprensión de la manera en que operan las redes en las que los artistas y sus prácticas se desarrollan y circulan.

Sobre la beca: se otorgará una beca de investigación curatorial de \$15.000.000 con la que el ganador deberá cubrir los gastos inherentes al desarrollo de la investigación.

Recepción de propuestas: 17 al 19 de agosto del 2011 hasta las 17 h

**El Parqueadero. Laboratorios. Convocatoria distrital**

Descripción: convocatoria en cooperación con el Banco de la República para seleccionar ocho (8) proyectos de laboratorios de creación artística, investigación y/o formación. Lo invitamos a leer atentamente toda la cartilla, pues en ésta encontrará

los términos y condiciones para la presentación de propuestas para la presente convocatoria.

Sobre los premios: se otorgarán ocho (8) becas de \$4.000.000 cada una, para proyectos de laboratorios de creación artística, investigación y/o formación.

Recepción de propuestas: 17 al 19 de agosto del 2011

**V Salón de arte bidimensional. Convocatoria nacional**

Descripción: convocatoria para seleccionar obras realizadas en cualquier técnica bidimensional y tema libre. Las obras seleccionadas integrarán una exposición en la Fundación Gilberto Alzate Avendaño en la que concursarán por dos premios de adquisición.

Sobre el premio: se otorgarán dos (2) premios de adquisición así: un (1) premio de \$25.000.000 y un (1) premio de \$15.000.000

Recepción de propuestas: 13 y 15 de junio del 2011 hasta las 17 h.

**PROGRAMA NACIONAL DE ESTÍMULOS**

**MINISTERIO DE CULTURA**

**Calle 18 # 8 – 26, Bogotá**

**Tel. (571) 342 41 00, 01 8000 913079**

**[www.mincultura.gov.co](http://www.mincultura.gov.co)**

**Premio nacional a escuelas de formación artística**

Descripción: este premio es un estímulo a los procesos de fortalecimiento pedagógico-formativo, institucional y de organización comunitaria en torno a las escuelas de formación artística. El Ministerio de Cultura reconoce las experiencias significativas de



escuelas de formación artística del país cuyos resultados se evidencien de acuerdo a cinco factores de sostenibilidad.

Sobre el premio: cinco (5) premios de \$17.000.000 a cada escuela ganadora.

Recepción de propuestas: 1 marzo al 29 de abril del 2011

**Becas de creación para artistas con trayectoria sobresaliente en artes visuales**

Descripción: incentivar la generación de nuevos proyectos de creación de artistas que hayan tenido una continua labor creativa en el campo de las artes visuales. Las piezas resultantes de estos estímulos conformaran una plataforma de puesta en escena pública que circulara por diferentes ámbitos.

Sobre el premio: tres (3) premios de \$20.000.000 para cada artista ganador.

Duración: cinco (5) meses a partir de la expedición y comunicación de la resolución mediante la cual se designan los ganadores.

Recepción de propuestas: 1 marzo al 29 de abril del 2011

**Becas de investigación en artes visuales**

Descripción: desarrollar investigaciones de carácter exploratorio, teórico, conceptual e histórico sobre las artes visuales en el país. No se refiere a proyectos de creación (sin desconocer que estos involucran acciones de tipo investigativo). De esta manera, el producto esperado es un documento cuyo eje fundamental es un texto escrito.

Sobre la beca: tres (3) premios de \$20.000.000 para cada ganador.

Duración: cinco (5) meses a partir de la expedición y comunicación de la resolución mediante la cual se designan los ganadores.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

**Becas a la creación de material pedagógico que incentive la apropiación del arte contemporáneo en la primera infancia**

Descripción: generar material pedagógico que incentive la apropiación del arte contemporáneo en la primera infancia de tres (3) a seis (6) años. El material producto de esta convocatoria estará encaminado a la implementación de un programa piloto para la realización de un laboratorio de investigación-creación, dirigido a pedagógos que trabajen con primera infancia, el cual será itinerante por diferentes regiones del país.

Sobre el premio: un premio de \$15.000.000.

Duración: cinco (5) meses a partir de la expedición y comunicación de la resolución mediante la cual se designan los ganadores.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

**Becas para la realización de exposiciones individuales dirigidas a museos y salas de exhibición regionales**

Descripción: la convocatoria responde a la heterogeneidad de las regiones del país y a las diversas necesidades de circulación del trabajo de los artistas. Se busca generar un proyecto piloto de una plataforma de circulación artística, consistente en ciclos de muestras individuales de obras ya creadas, que se exhibirán en distintos escenarios artísticos en las diferentes regiones del país. Se espera contar con un ciclo de exhibiciones en cada una de las siete (7)

regiones en que se compartimenta el país para los Salones Regionales de Artistas.

Sobre la beca: se entregarán siete (7) becas de \$30.000.000 para cada entidad seleccionada.

Recepción de propuestas: 1 marzo al 29 de abril del 2011.

#### **Becas a laboratorios de formación en curaduría y montaje de exposiciones**

Descripción: realizar laboratorios de formación en curaduría y montaje de exposiciones durante el segundo semestre del 2011 en cuatro (4) ciudades del país, como parte del fortalecimiento de los procesos de formación, investigación y circulación de las prácticas artísticas.

Sobre la beca: se entregarán cuatro (4) estímulos de \$15.000.000) para cada laboratorio seleccionado.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

#### **Becas para la realización de laboratorios de investigación y creación en los departamentos de Antioquia, Bolívar, Boyacá, Caldas, Cauca, Quindío, Nariño, Putumayo y Risaralda**

Descripción: selección de propuestas formativas que se desarrollarán como parte del programa «Laboratorios de investigación-creación» de la Dirección de Artes del Ministerio de Cultura. Las propuestas formativas de los laboratorios deben estar dirigidas a la construcción de espacios para la investigación-creación, el diálogo y el pensamiento artístico dentro de la comunidad de artistas y docentes de artes visuales. Deben ser concebidas atendiendo las particularidades

de los lugares a los cuales se dirigen y con una disponibilidad abierta a personas y artistas con diversos perfiles y niveles formativos.

Sobre la beca: se entregarán nueve (9) estímulos de \$15.000.000 para cada laboratorio seleccionado.

Duración: hasta cinco (5) meses a partir de la expedición y comunicación de la resolución mediante la cual se designan los ganadores.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

#### **Becas para la investigación monográfica sobre artistas colombianos**

Descripción: desarrollar investigaciones de carácter monográfico sobre la obra de artistas visuales colombianos que hayan estado activos entre 1970 y 2010, y cuyo trabajo haya sido desarrollado de forma continua durante al menos una década.

Sobre el premio: se entregarán tres (3) premios de \$20.000.000 para cada ganador

Duración: hasta cinco (5) meses a partir de la expedición y comunicación de la resolución mediante la cual se designan los ganadores.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

#### **Premio nacional colombo-suizo de fotografía**

Descripción: dirigido a personas que trabajen con fotografía, para que presenten una serie fotográfica terminada e inédita, realizada en cualquier técnica o formato, cuya temática este relacionada con los Derechos Humanos, en particular con el ejercicio de

los derechos culturales, la construcción y ejercicio de las libertades, las diferencias sociopolíticas y culturales, o la memoria colectiva e individual encaminada hacia la reconstrucción del tejido social.

Sobre el premio: se entregarán \$30.000.000, la exhibición de la obra en un lugar determinado por el Ministerio de Cultura y la Embajada de Suiza, y la publicación del catálogo de las fotografías de la obra.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

**Premio nacional de artes visuales a nuevas prácticas artísticas**

Descripción: el premio es un estímulo a los diversos tipos de prácticas que configuran la actividad artística en la actualidad. En los últimos años, un creciente número de proyectos artísticos tienden a configurarse colectivamente, ya sea para extender los linderos del campo del arte hacia las prácticas culturales en general, o para proponer como epicentro de su actividad un grupo social externo al campo artístico.

Sobre el premio: se entregará un premio de cuarenta millones de pesos \$40.000.000.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

**Premio nacional de crítica y ensayo: arte contemporáneo en Colombia, Ministerio de Cultura – Universidad de los Andes**

Descripción: fomentar el estudio, la crítica y el ensayo sobre arte contemporáneo colombiano, premiando y publicando aquellas obras que aporten un estudio o reflexión crítica novedosa e inédita.

Sobre el premio: se entregarán dos (2) premios de \$15.000.000 para el ensayo largo y ocho millones de pesos \$8.000.000 para el ensayo breve.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

**Premio nacional al artista destacado en situación de discapacidad**

Descripción: estimular el talento, la inclusión social y la participación de la población en situación de discapacidad en proyectos artísticos y culturales.

Sobre el premio: uno (1) premio de veinte millones de pesos (\$20.000.000).

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011

**Premio para la realización de publicaciones sobre arte colombiano**

Descripción: realizar una publicación sobre el campo del arte colombiano, resultado de procesos de creación, circulación o investigación elaborados antes del 2011.

Sobre el premio: se entregará un (1) premio de \$30.000.000 para la publicación seleccionada.

Recepción de propuestas: 1 de marzo al 29 de abril del 2011



1951

2011

# EN MEMORIA DE GUSTAVO ZALAMEA

El artista no está aparte, separado del sistema global: elabora signos, envía señales, funciona en un territorio contradictorio y expansivo y puede situarse en los distintos puntos de enlace de sus redes. Por otra parte, la agitación tiene que ver con la política, en el mejor de los sentidos. La actividad del artista es una actividad pública y, por tanto, puede influir, modificar, contaminar. Cataliza y precipita.  
Gustavo Zalamea

La Revista de Artes Visuales ERRATA#, la Fundación Gilberto Alzate Avendaño y el Instituto Distrital de las Artes lamentan el fallecimiento del artista Gustavo Zalamea Traba, amigo y colaborador entrañable del arte y la cultura bogotana.

Manifestamos nuestro profundo respeto y gratitud por el maestro Zalamea, quien fue un colaborador permanente de la gestión de estas instituciones como expositor, jurado, consejero y miembro del comité editorial de ERRATA#. Artista, maestro y amigo, este artista no solo dejó como legado su obra sino su bondad y generosidad.

Nos unimos a sus familiares y allegados en este difícil momento.

Gustavo Zalamea  
Buenos Aires, 1951 – Manaos, 2011

Artista plástico, estudió Arquitectura en la Universidad Nacional de Colombia y Antropología y Diseño en la Universidad de Concepción en Chile. Desde 1974 expuso ampliamente su obra en Colombia y en el exterior. Participó en la segunda edición del Premio Luis Caballero (2001). Entre los reconocimientos que recibió, destacan el primer premio en el XXX Salón Nacional de Artistas, Colombia (1986), el Premio Nacional de Periodismo Simón Bolívar por el mejor aporte original al periodismo en diseño (1989) y el Premio ensayo, teórico o crítico el arte colombiano de fin de milenio IDCT (1999) por su escrito «Arte en emergencia». Coordinó el proyecto Arte para Bogotá del IDCT (1995) y fue consejero distrital de artes plásticas. Participó como conferencista en distintos certámenes nacionales. Fue profesor de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia desde 1994 y su director del 2004 al 2006. Se desempeñaba como director del Instituto Taller de Creación de la Facultad de Artes en esta misma universidad.



# ERRATA#

## CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN COLOQUIO ERRATA# 3

1, 2 Y 3 DE AGOSTO DE 2011

Esta cuarta edición del coloquio ERRATA# dedicada a la cultura digital y la creación artística, ofrece diversas perspectivas acerca de la incidencia de las "nuevas tecnologías" sobre el arte, aproximándose al video-arte, el trabajo colaborativo, el software libre, el reciclaje tecnológico y el artivismo, entre otros temas.

El coloquio incorpora tres bloques temáticos que enriquecen el escenario planteado por la revista a nivel del análisis de las prácticas contemporáneas del arte, en transformación y reconfiguración gracias a su creciente uso de medios digitales. Además, las mesas de discusión se complementan con una programación paralela de talleres.

## 1ER DÍA

LUNES 1º DE AGOSTO DE 2011

CULTURA LIBRE Y PENSAMIENTO DIGITAL

Biblioteca Luis Ángel Arango, 4:00 - 6:30 p.m.

NUEVOS MEDIOS, VIEJOS MEDIOS  
CARLOS TRILNICK (ARGENTINA)

LIBRE CULTURA Y ESTÉTICAS DE  
PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN INTERNET  
CAROLINA BOTERO (COLOMBIA)

<MODERA MARTÍN GIRALDO>

## 2DO DÍA

MARTES 2 DE AGOSTO DE 2011

RECICLAJE, APROPIACIONISMO Y LOW TECH  
BIBLIOTECA LUIS ÁNGEL ARANGO,  
4:00 - 6:30 P.M.

USOS TÁCTICOS DE LA TECNOLOGÍA DE  
USUARIO  
EN EL ARTE DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN  
RAÚL MARROQUÍN (COLOMBIA-HOLANDA)

AGUA, ARTE, TECNOLOGÍA Y ESPIRITUALIDAD  
ARCÁNGEL CONSTANTINI (MÉXICO)

<MODERA CARLOS TRILNICK>



# 3<sup>ER</sup> DÍA

Miércoles 3 de agosto de 2011

ARTIVISMO, HACKTIVISMO Y TACTICAL MEDIA  
FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO,  
4:00 – 6:30 P.M.

CONTRA EL PÚBLICO  
COLECTIVO DEMOCRACIA (ESPAÑA)

CNX \*/CALLE-->INTERNET ::: \*//  
CARTOGRAFÍAS  
COLECTIVO ANTENA MUTANTE (COLOMBIA)

<MODERA CAROLINA BOTERO>

## TALLERES

Inscripciones en <http://www.fgaa.gov.co/>  
Cupo limitado

27 AL 29 DE JULIO, HAMILTON MESTIZO

ALGAS VERDES – RECICLAJE TECNOLÓGICO  
PLATAFORMA BOGOTÁ, CALLE 10 # 4-28  
9:00 A.M. – 12:00 M.

1 al 3 de agosto, CARLOS TRILNICK

TALLER DE ARTES ELECTRÓNICAS Y DIGITALES  
CENTRO DE EVENTOS DE LA BLAA, 9:00 A.M. – 12:00 M.

4 al 10 de agosto, ARCÁNGEL CONSTANTINI

WIRE WRAP “ENTRONCHADO”  
Y CIRCUIT BEND (CACHARROS SONOROS)  
PLATAFORMA BOGOTÁ, CALLE 10 # 4-28  
9:00 A.M. – 12:00 M.

### LUGAR

Biblioteca Luis Ángel Arango, Centro de Eventos,  
auditorio de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño y Plataforma Bogotá.

**ENTRADA LIBRE** con inscripción previa, enviando un correo a: [coloquioerrata@gmail.com](mailto:coloquioerrata@gmail.com)  
y diligenciando el formulario en línea que se suministra allí.

**CERTIFICADO CON EL 80% DE ASISTENCIA.**

ORGANIZA LA FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO Y LA GERENCIA DE ARTES PLÁSTICAS Y  
VISUALES DEL IDARTES, CON EL APOYO DEL BANCO DE LA REPÚBLICA



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.





*Figuritas en el suelo*

Camilo Restrepo

24 de marzo al 19 de abril



*Murmur(i)os*

Mauricio Bejarano

29 de abril al 25 de mayo



**PREMIO LUIS  
CABALLERO**

Premio Luis Caballero

sexta versión

2011

*Memoria y taxonomías del vacío*

Carol Young

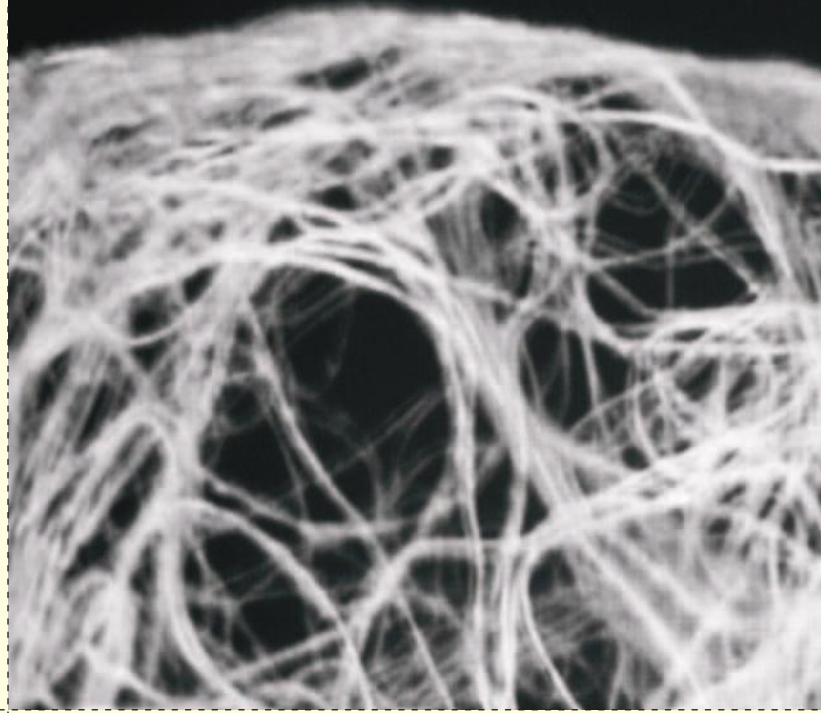
15 de agosto al 10 de septiembre

*Versión libre*

Clemencia Echeverri

20 de septiembre al 16 de octubre





*BMR (Bamba, martillo y refilón)*  
Fabio Melecio Palacios  
4 de junio al 30 de junio

*Materia gris o la persistencia de la memoria*  
Libia Posada  
12 de julio al 5 de agosto

Galería Santa Fe  
Calle 26B # 5-93  
Planetario de Bogotá

Visitas guiadas: martes a sábado  
10:00 a 5:00 p.m.  
Domingos y festivos: 11:00 a 4:00 p.m.  
Entrada libre

Más información:  
[gerenciaartesplasticas@idartes.gov.co](mailto:gerenciaartesplasticas@idartes.gov.co)  
T. 284 5223

*Voy a hacer un horizonte para tu espacio*  
Denise Buraye  
26 de octubre al 21 de noviembre

*La flor caduca de la hermosura de su gloria*  
Wilson Díaz Polanco  
1 al 30 de diciembre

A person is sitting at a desk in a dimly lit room, looking at a computer screen. The room appears to be a workspace or a laboratory. The person is wearing a dark shirt and is focused on their work. The background is slightly blurred, showing some equipment and a window.

**Laboratorio** de acceso libre que promueve la producción, investigación, formación y difusión del arte, la ciencia y la cultura digital. **Plataforma Bogotá** es un espacio de creación que propicia cruces interdisciplinarios entre un amplio público de diversas edades y niveles de formación interesado en realizar proyectos para el desarrollo y uso del software libre, el código abierto y la cultura digital desde el arte, la ciencia y la tecnología. Además, investiga las manifestaciones artísticas concebidas con medios técnicos, los desarrollos científicos y tecnológicos y el uso de tecnologías de la informática y las telecomunicaciones para la creación y la educación.

#### **Líneas de desarrollo**

Entornos colaborativos, low tech, espacios virtuales, ciudad y tecnología, software libre, realidad aumentada y entornos inmersivos, biocomputación, proyectos de inserción con la comunidad y espacios expositivos y didácticos.

**Destinado a** artistas, docentes, universitarios y profesionales involucrados en el uso y desarrollo de nuevas tecnologías; profesionales en el campo de la informática, software, programación, electrónica, telecomunicaciones y ciencias; comunicadores, diseñadores y artistas digitales y público en general interesado en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios relacionados con el arte, la ciencia y la tecnología.

### Inauguración

Jueves 4 de agosto del 2011

Calle 10 # 4 – 28

Apertura del espacio, sitio web y presentación de laboratorios de Plataforma Bogotá: Biolab, Laboratorio Social y Audio y Video Lab.

**Artistas invitados** a la exposición de apertura: Arcángel Constantini (México), Carlos Trilnick (Argentina), Raúl Marroquín (Colombia-Holanda) y Hamilton Mestizo (Colombia).

### Más información

Fundación Gilberto Alzate Avendaño

T. (571) 282 94 91 ext. 226 o 228

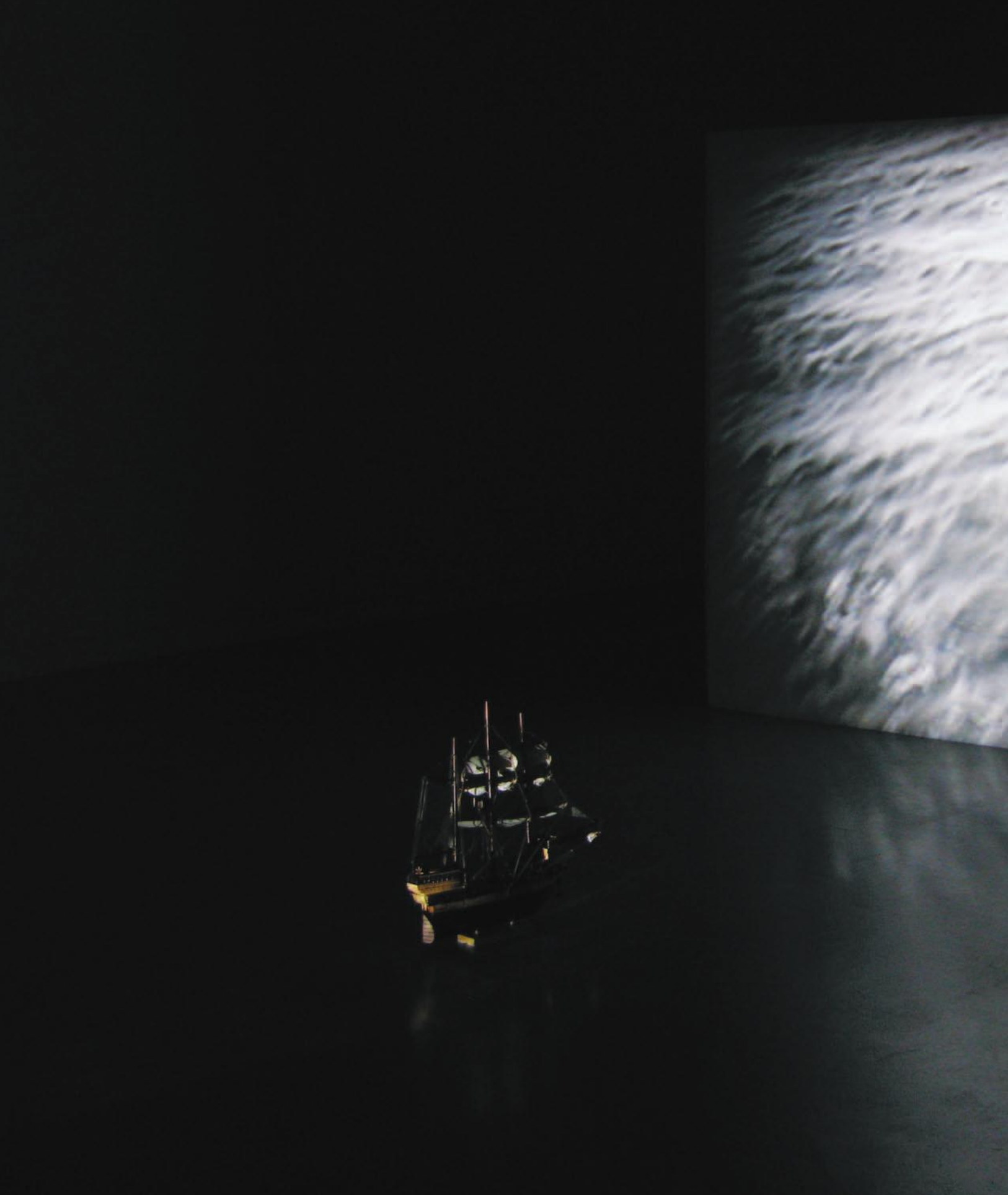
[www.fgaa.gov.co](http://www.fgaa.gov.co)

<http://plataformabogota.org/>

[plataformabogota@gmail.com](mailto:plataformabogota@gmail.com)



LABORATORIO INTERACTIVO DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
FUNDACIÓN GILBERTO ALZATE AVENDAÑO







**PREMIO LUIS  
CABALLERO**

Mario Opazo, Expulsión del paraíso  
Ganador del Premio Luis Caballero, quinta versión, 2009  
Galería Santa Fe, Bogotá



Foto: Helena Producciones y Konvertible, «Escuela Móvil de Saberes y Práctica Social», Juanchaco, Ladrilleros y La Barra, 2010. Archivo Helena Producciones

PRÓXIMO NÚMERO

# ERAVT #

Nº 4

PEDAGOGÍA Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA

# publicados + páginas **azules** + páginas **naranjas**

Si usted desea que sus publicaciones e información de exposiciones, eventos y convocatorias sean publicados en ERRATA#, puede ponerse en contacto con nosotros al correo: [artesplasticas.revista@gmail.com](mailto:artesplasticas.revista@gmail.com)



punte en **ERRATA#**



## Fe de Errata# 2, La escritura del arte, agosto 2010

**Pág. 140** en el pie de foto, **donde dice** Adolfo Bernal, Carteles y volantes de la serie Obra impresa/urbana, intervención en el espacio público, noviembre de 1979, V Salón Atenas, Museo de Arte Moderno de Bogotá. Archivo del artista, **debe decir** Adolfo Bernal, Carteles y volantes de la serie Obra impresa/urbana, 1975, Medellín. Archivo del artista.

**Pág. 141** en el pie de foto, **donde dice** 1974/2007, **debe decir** 1974–2007.

**Pág. 142** en el pie de foto, **donde dice** Adolfo Bernal, Carteles y volantes de la serie Obra impresa/urbana, 1975, Medellín. Archivo del artista, **debe decir** Adolfo Bernal, Carteles y volantes de la serie Obra impresa/urbana, intervención en el espacio público, noviembre de 1979, V Salón Atenas, Museo de Arte Moderno de Bogotá. Archivo del artista.

EDITORIAL 12

ERROR 404\_DEMOCRACIA  
NO ENCONTRADA / Ricardo Dominguez 16

*Sistemas\_geo\_poéticos (GPS): fragmentos,  
fractales, formas y funciones contra la  
invisibilidad 22*

Electronic Disturbance Theater 2.0 y  
b.a.n.g. lab

*EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0 40*

Amy Sara Carroll

*La influencia de los no-lugares en el concepto  
de América Latina 66*

Eduardo Navas

MEDIA ART, REDES Y  
PARTICIPACIÓN /

Felipe César Londoño L. 86

*Producción artística y nuevas tecnologías 86*

Felipe César Londoño L.

*El arte y la técnica en la producción del  
campo expandido de la política 104*

Carlos Jiménez

*No-Tech «La red no es el territorio» 120*

Alejandro Duque

DOSSIER 138

Andrés Ramírez Gaviria

Belén Gache

Carlos Trilnick

Eduardo Imasaka

Jonathan Harker y Donna Colon

Juan Reyes

Hamilton Mestizo

Marcela Armas

Marcin Ramocki

Nelson Vergara

Raúl Marroquín

ENTREVISTA 194

*Miguel Ángel Cárdenas y la verdad del video*

Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas

por Sebastián López

A: FUERA 210

*«Principio Potosí. ¿Cómo podemos cantar  
el canto del Señor en tierra ajena?»*

Natalia Maya Santacruz

*La rebelión de los neutrales. Hacklabs  
en Latinoamérica*

Jorge Castro

*Resonancias copyleft en las prácticas  
artísticas en Argentina*

Lila Pagola

PUBLICADOS 235

PÁGINASAZULES 241

PÁGINASNARANJAS 250

INSERTO

Carlos Trilnick

ERRYTV#



Colombia \$25.000

ISSN 2145-6399



9 772145 639001 03