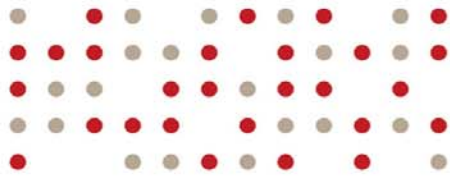


9° BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES

PRE
SIS
TEN
CIA





CENTRO CULTURAL
PALACIO
LA MONEDA

**CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN
ARTES VISUALES**

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción parcial y/o total. Conforme a la Ley N°17.336 sobre Propiedad Intelectual en Chile.



BNAM 2009

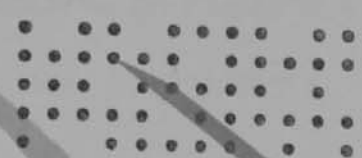
9° BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES - CHILE

REVISIT

20 DE AGOSTO - 13 DE SEPTIEMBRE 2009

MAC MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO - QUINTA NORMAL
SANTIAGO DE CHILE

NOCLIA



CENTRO CULTURAL.
PALACIO
LA MONEDA

CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN
DE LAS ARTES

PRESENTACIÓN / Néstor Olhagaray (Cl)	7
NOSOTROS / Enrique Rivera (Cl)	8
9° BVAM - CARTA CNCA / Claudia Gutiérrez (Cl)	9
MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO / Francisco Brugnoli (Cl)	10
A. CURATORÍA INTERNACIONAL /	13
TEXTO CURATORIA INTERNACIONAL: RESISTENCIA CRÍTICA / Valentina Montero (Cl)	14
SENSIBLE Emiliano Causa (Ar) Matías Romero Costa (Ar) Tarcisio Pirotta (Ar)	16
LOVE IS PATIENT Santiago Ortiz (Co) Kelly Castro (Usa)	18
IM Santiago Ortiz (Co)	20
34S56W / TEMPORAL DE SANTA ROSA Brian Mackern (Ur)	22
CONTACTO QWERTY Fernando Rabelo (Br)	24
MORFOLOGÍAS MEMÉTICAS (DE LA RESISTENCIA) Juan De la Parra (Mx)	26
IN THE AIR Nerea Calvillo (Es)	28
B. CURATORÍA NACIONAL /	31
TEXTO CURATORIA NACIONAL / Simón Pérez (Cl) - Enrique Rivera (Cl)	33
SOUVENIR, RECUERDOS DEL FUTURO Andrea Wolf (Cl)	34
THE FARM OF DISCURSOZ Mario Z (Cl)	36
QUICKSAND BOX UDK (URBAN DEVELOPMENT KIT) Daniela Peña (Cl) Nicolás Briceño (Cl) Alberto Cofré (Cl) Gonzalo Aspée (Cl)	38
LAME.9BVAM LAME (Cl)	40
RX1000 YTO Aranda (Cl)	42
LOS HÉROES / MONUMENTO A LAS VÍCTIMAS DE LA DICTADURA Viviana Bravo Botta (Cl) co-realización Héctor Capossello (Cl)	44
WIKI_DEL_PUEBLO: CACHUREO? VALPARAISO: PICHANGA URBANA Alejandra Pérez (Cl)	46
LOS PECES GORDOS Mónica Palma (Cl)	48
FRAGMENTOS DE UNA HISTORIA FUTURA ESPACIO-G: Jocelyn Muñoz (Cl) Mauricio Román (Cl) + colaboradores	50
HABITAR Klaudia Kemper (Cl)	52
[VI]GIL[ANTE] [TEMPORAL] Roberto Larraguibel (Cl) en colaboración con Nury Gaviola (Cl)	54
20.08.09 Nathalie Perret (Ve) Nicolás Spencer (Cl)	56
LA DESAPARICIÓN DE LA CLASE MEDIA EN CHILE Loyola Records (Cl)	58
C. MUESTRAS INTERNACIONALES INVITADAS /	61
VISIONARIOS [HTTP://WWW.ITAUCULTURAL.ORG.BR/VISIONARIOS]	63

IMAL [HTTP://WWW.IMAL.ORG]	71
SALT LAKE Yacine Sebti (Be)	72
JUMP! Tom Heene (Be) Yacine Sebti (Be) Charo Calvo (Be)	74
LE FRESNOY [HTTP://WWW.LEFRESNOY.NET/]	77
FABRICE CAVAILLÉ [HTTP://WWW.ICF.CL]	81
D. CONCURSO "JUAN DOWNEY" /	85
E. HELLMUTH STUVEN / Manuela Ossa (Cl)	89
F. COLOQUIO: ESTÉTICA DE LA RESISTENCIA CRÍTICA /	93
PENSAR EN RESISTENCIA / Simón Pérez (Cl)	94
RESISTENCIAS MEDIALES EN LATINOAMÉRICA	97
INTRODUCCIÓN Néstor Olhagaray (Cl)	98
TECNOLOGÍA Y ARTE: COMO POLITIZAR EL DEBATE Arlindo Machado (Br)	100
LA INVASIÓN TECNOLÓGICA Y SUS EFECTOS EN LA SOCIEDAD Margarita Schultz (Cl)	116
RESISTENCIA, ARTE, SOCIEDAD Y POLÍTICA	121
ARTE POLÍTICO Y POLÍTICA DEL ARTE Carlos Pérez Soto (Cl)	122
RESISTENCIA, DESVÍOS Y ASTUCIAS. ESCUELA DE LA SUBVERSIÓN Rodrigo Alonso (Cl)	128
RESISTENCIA Y TECNOLOGÍA	133
INTERNET, ¿LA NUEVA "MÁQUINA DE LA FELICIDAD"? Claudio Gutiérrez (Cl)	134
RESISTENCIA Y DEMOCRATIZACIÓN TECNOLÓGICA: 20 AÑOS DESPUÉS José Miguel Piquer (Cl)	138
ARTE, ACTIVISMO Y REDES	143
EL ARTISTA COMO PRODUCTOR EN INTERNET Fran Ilich (Mx)	144
PHREAKERS, HACKERS Y HACKTIVISMO Héctor Capossello (Cl)	154
INTERFERENCIA ESTRUCTURADA Alejandra Pérez (Cl)	164
G. OTRAS ACTIVIDADES /	171
TALLERES	172
CONVERSACIONES CON ARTISTAS	174
DOCUMENTALES Y CHARLAS	176
CONCIERTOS AUDIOVISUALES	178
AGRADECIMIENTOS /	181
CRÉDITOS /	182



PRESENTACIÓN /

NÉSTOR OLHAGARAY (CHILE)

Director Bienal de Video y Artes Mediales

La Bienal de Video y Artes Mediales es una iniciativa de la Corporación Chilena del Video, desarrollada desde el año 1993. Se constituye como un espacio de diálogo entre arte y tecnología en el marco del arte medial contemporáneo, por tanto privilegia el concepto de obra, problematizando con los estatutos de producción, autoría, sistemas de lecturas y circulación, como también con las poéticas simbólicas.

Esta 9ª versión pone como urgencia la preocupación sobre la situación actual de la indistinción que se hace en el campo de los medios digitales convencionales con respecto a la sociedad de consumo y su tendencia tecnócrata, el uso irresponsable de los medios de comunicación y su efecto en la sociedad del conocimiento.

Es por eso que el eje fundamental de la Bienal es la "RESISTENCIA", y más específicamente la "RESISTENCIA CRÍTICA", la cual funciona como un filtro y amplificador de reflexiones y obras que evidencian esta condición.

Resistir no es atrincherarse en un ghetto conceptual,

menos aún inmovilizarse bajo una armadura rígida social. Resistir es una reacción posterior a la necesidad de ser consecuente con los principios fundamentales que componen nuestra identidad, la cual es constantemente tentada al cambio que conviene a los principios de la globalización. Resistencia es sinónimo de decir aquí estamos, existimos en la diferencia, la pluralidad y diversidad, fomentando la defensa de la acción libre, promoviendo acciones participativas y en el caso de la Bienal, potenciando la calidad estética de la producción de arte. La clave está en un arte inclusivo y experiencial contra un arte decorativo y epatante.

Latinoamérica tiene el mérito de situarse en los márgenes, en el pliegue y la lógica del intersticio, en constante revisión de su híbrida identidad e institucionalidad. Latinoamérica es el hiato, la bisagra desde la cual podemos cuestionar cuestionándonos, de mirarnos en el espejo opaco de la complejidad, sin deslumbrarnos por el encandilamiento que nos imponen.

NOSOTROS /

ENRIQUE RIVERA (CHILE)

Coordinador General y Curador 9° BVAM

En *Nosotros* (1921), novela precursora de la distopía del escritor ruso antimilitarista Yevgeni Zamiatin (1884-1937), se retrata una sociedad futurista donde la clase dominante utiliza diversos métodos para mantener a las clases “inferiores” fuera del campo de la toma de decisiones. La novela retrata un futuro pesimista influenciado por la reciente revolución en Rusia, en donde el estado dictatorial tiene el control total sobre la vida pública y privada de sus ciudadanos.

No existe la intimidad con el objetivo de mantener el control absoluto de las personas, llegando a los extremos de mantener una línea arquitectónica y urbanística donde es obligatorio que los edificios sean de cristal para observar el comportamiento de las personas. Esto conlleva en la novela a la anulación de las acciones individuales, eliminando el yo y obligando a la comunidad a actuar a través del otro con el objetivo de servir a un estrato superior.

Cuando en 1921 Zamiatin visualiza una sociedad donde no existían ni internet, ni la televisión, ni una masificación de los medios de comunicación a nivel global, y de seguro que si hubieran existido los hubiera integrado en la novela como el medio lógico para llevar a cabo las metodologías de dominación.

Durante la 9° Bienal de Video y Artes Mediales se instaló una Resistencia Crítica hacia esa posible e inminente realidad, denunciando las metodologías de una sociedad neo capitalista, hipnotizada por las estrategias de marketing de las multinacionales. Esta emergencia fue materializada mediante la actitud (más que el término conceptual) de la Resistencia Crítica, el cual fue uno de los puntos de partida y reflexión para comprender los paradigmas actuales de la sociedad, y como cohabitan la humanidad, las nuevas tecnologías masivas, y las tácticas de producción y gestión cultural en Latinoamérica.

Denominada como la “Bienal laboratorio”, términos como extimidad y estética relacional fueron fundamentales para comprender el tejido que componían las acciones desarrolladas. La 9° versión también fue escenario de cambios drásticos en su estructura principal, los que afectaron tanto su nombre como las metodologías de gestión que lo componen. De ser un encuentro dedicado casi exclusivamente al video arte, pasó a contener casi en su 90% obras de arte participativo, conscientes de la importancia de estas prácticas en el contexto del arte contemporáneo actual. Este movimiento no fue casual, ya que en la comprensión y esfuerzo por actualizar y poner en equilibrio la reflexión, investigación y desarrollo de arte contemporáneo, se representaron las prácticas actuales resultantes de más de 100 años de experiencia cultural desde la revolución industrial hasta hoy día.

Es en este proceso de eventual superación de la llamada revolución industrial, donde las prácticas artísticas se han trasladado desde las técnicas clásicas hacia las experimentales, mediante el uso de dispositivos electrónicos e interfaces interactivas. Este movimiento ha sufrido diversos traumas como la ya declarada muerte y renacimiento del net art, la constitución del arte participativo (o interactivo) como una expresión artística reconocida globalmente luego de su constante menosprecio -sufrido también por la fotografía y el cine-, y el uso de programas de código abierto.

En esta Bienal se desarrolló la acción de darse cuenta y resistir al uso y abuso de las tecnologías actuales, las cuales sin una contraparte cultural y una metodología coherente y consensual, permiten que escenarios como los expresados por Zamiatin en *Nosotros* emerjan como protocolos dominantes que avalan el salvajismo tecnocrático neo capitalista.

9 ° BVAM CARTA CNCA /

CLAUDIA GUTIÉRREZ (CHILE)

Secretaria Ejecutiva Consejo del Arte y la Industria Audiovisual - CNCA

El Consejo del Arte y la Industria Audiovisual tiene por objetivo desarrollar, fomentar, difundir, proteger y preservar las obras audiovisuales nacionales y la industria audiovisual, así como fomentar la investigación y el desarrollo de nuevos lenguajes audiovisuales.

En este sentido el apoyo entregado a la 9ª versión de la Bienal de Video y Artes Mediales es recíproco, ya que su realización significa una importante actualización en las dinámicas de exploración tanto de los lenguajes audiovisuales como de los medios de investigación, producción y difusión de éstos en el medio nacional.

La Bienal de Video y Artes Mediales al no ser sólo un evento orientado a la exhibición, abarca dinámicas de transferencia de conocimientos a un público especializado y general, a través de coloquios, talleres y mesas redondas, todos ellos gratuitos gracias al apoyo entregado por el CNCA. Esta labor educativa fomenta el aprendizaje y de paso, actualiza las metodologías de investigación y producción por parte de realizadores chilenos.

En la versión 2009 contó con importantes realizadores y artistas tanto de Chile como el extranjero, los cuales interactuaron, compartieron e instalaron gracias a sus obras y aportes teóricos, una importante contribución al escenario latinoamericano. El tema de la Bienal, Resistencia Crítica, contribuyó a identificar tanto técnica como conceptualmente la incidencia y aplicación de los medios tecnológicos en la sociedad como en las tácticas actuales de formación, investigación, producción, y exhibición de arte digital y cine expandido, problematizando y cuestionando desde el punto de vista latinoamericano estas prácticas.

Por casi dos décadas este encuentro ha sido parte de la historia audiovisual de Chile, y en miras a su próxima versión en el año 2011, esperamos que esta importante vitrina y dinamizador de cultura e innovación, celebre su 10ª versión como uno de los eventos latinoamericanos más importantes en la relación arte, ciencia y tecnología audiovisual.

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO /

FRANCISCO BRUGNOLI (CHILE)

Director Museo de Arte Contemporáneo

Una vez más el MAC se complace en acoger y presentar a la Bienal de Video y Artes Mediales (BVAM), como lo ha sido en su secuencia y consecuencia desde 1995. Al apoyarla, el museo cumple su misión en tanto lugar donde se da cuenta pública del estado de situación del campo específico de las llamadas artes mediales, y de este modo se transforma extensivamente en un laboratorio experimental para las nuevas tecnologías, las formas en que éstas simbolizan la cultura contemporánea y la confrontación dialogante entre la producción nacional e internacional.

La importancia y perseverancia de la BVAM en el tiempo, nos muestra que el amplio campo de las antiguas y nuevas tecnologías ya es parte del panorama y de la reflexión internacional del arte contemporáneo, cuestión que se manifiesta al observar cómo la relación arte-tecnología se ha instalado en los centros de arte y museos más importantes del mundo. El MAC se hizo parte muy tempranamente de esto al brindar espacio y acoger a la BVAM, sabiendo que cada una de sus ediciones sería un aporte significativo a la actual escena nacional. En este espíritu se enmarca el apoyo dado a Plataforma Cultura Digital, colectivo que ha venido a productivizar, desde y con el espacio museal,

la interacción entre arte, ciencia y tecnología.

La importancia de la BVAM nos remite históricamente a la Sociedad Chilena del Video Arte y a los Festivales Franco-Chilenos de Video Arte que contaron, en la década del ochenta en plena dictadura, con el generoso aporte del Instituto Chileno Francés de Cultura. Pero junto a esta raíz histórica, también deben señalarse algunas situaciones propias del contexto en el que se desarrollan las artes mediales en la actualidad. Por ejemplo, el alto consumo de telefonía móvil e internet que tiene Chile en comparación con otros países latinoamericanos, el significativo número de televisores y computadores por hogar, o el uso cada vez más masivo de cámaras digitales fotográficas y video que están muy presentes en nuestra cotidianidad pública. Estos hechos que nos hablan de una sociedad permeada por la tecnología pero que, paradójicamente, ostenta una enorme desconfianza hacia los otros, un estado de cosas donde la comunicación virtual se instala como una nueva forma de interacción personal, que resultaría favorecida por la distancia física que la caracteriza.

Dada la exigencia reflexiva y crítica de las artes, naturalmente los creadores se enfrentan a nuevos desafíos respecto al binomio arte-tecnología y a las trans-

formaciones culturales que genera. Así, cada BVAM representa una oportunidad no sólo para apreciar las nuevas tendencias y fronteras que ofrecen los soportes digitales y electrónicos, también forja una resonancia reflexiva sobre dos ámbitos de vital trascendencia. En primer lugar, el discurso crítico de esta producción de arte que, debido a su constitución, necesariamente apela al avance de dichas tecnologías, a la velocidad de sus consecuentes transformaciones y al hedonismo y exacerbación de la intimidad en el espacio virtual. En segundo lugar, la doble vinculación que significa trabajar con la técnica y al mismo tiempo subvertirla y re-simbolizarla. He allí el camino crítico, divergente y transgresor del arte contemporáneo que, utilizando los medios tecnológicos de los que dispone, se apropia de ellos y los transforma, transformando también, consecuentemente, a sus usuarios.

Bajo esta idea, la 9° BVAM ha trazado su emplazamiento en la Resistencia Crítica, ya por el acto primario de repliegue o de subsistencia, o ya por la problematización del arte a partir de los fenómenos de la sociedad contemporánea. Esta Bienal abrió un espacio para artistas resilientes, capaces de elaborar de manera radical una oposición ante el estado de cosas. Resis-

tencia Crítica es resultado de un quehacer sostenido y del gesto propio del arte. Las obras que componen este montaje reflejan el trabajo de artistas, chilenos e internacionales, que nos habla de un momento bulleante dinamizado por creadores que trascienden las fronteras y vinculan sus reflexiones político-estéticas con la producción de nuevos lenguajes.

De esta manera, el MAC se ha hecho parte de la Bienal de Video y Artes Mediales, asumiendo su mirada desde lo que ha definido como “zona de riesgo” y experimentación. En este sentido, se entiende que los desafíos artísticos, sociales y culturales de este nuevo siglo, pasan inevitablemente por dar cuenta de los cambios propios de esta época; allí el artista, desenvuelto, libre y creativo puede tener un rol crítico y subversivo ante las transformaciones que impone del mercado y la industria.

El MAC expresa su más alto reconocimiento a la organización de la Bienal, en su director Néstor Olhagaray y en Plataforma Cultural Digital, y también a todos quienes se involucraron con entusiasmo y perseverancia para hacer de esta exhibición una muestra atingente a las coordenadas de la escena internacional.



CURATORIA INTERNACIONAL /

[20.08.2009 > 13.09.2009]

VALENTINA MONTERO (CHILE)

Curadora Muestra Internacional

NÉSTOR OLHAGARAY (CL) RICARDO VEGA (CL) SIMÓN PÉREZ (CL) ENRIQUE RIVERA (CL)

Consejo Curatorial BVAM

Las obras y artistas convocados en esta Bienal responden a la inquietud de revisar el concepto de “Resistencia Crítica” desde una perspectiva no sólo de orden coyuntural, sino, sobre todo, como estrategia metodológica, propuesta estética y como opción ideológico-política, a fin de abrir un campo de problematización de múltiples matices al cual están invitados artistas, teóricos y público general.

SENSIBLE Emiliano Causa (Ar) Matías Romero Costa (Ar) Tarcisio Pirotta (Ar)	16
LOVE IS PATIENT Santiago Ortiz (Co) Kelly Castro (Usa)	18
IM Santiago Ortiz (Co)	20
34S56W / TEMPORAL DE SANTA ROSA Brian Mackern (Ur)	22
CONTACTO QWERTY Fernando Rabelo (Br)	24
MEME Juan De la Parra (Mx)	26
IN THE AIR Nerea Calvillo (Es)	28

RESISTENCIA CRÍTICA /

VALENTINA MONTERO (CHILE)

Curadora Muestra Internacional

Las obras y artistas convocados a esta Bienal respondieron a la inquietud por revisar el concepto de “RESISTENCIA” como estrategia metodológica, propuesta estética y como opción ideológico-política, desde la relación entre arte y tecnología en el contexto de las prácticas culturales contemporáneas surgidas en el ámbito latinoamericano, en donde el concepto Resistencia es necesario repensar.

Nos propusimos revisar este concepto en un sentido político, no sólo asociado a “soportar” o “subvertir” un modelo hegemónico por otro, sino a hacer visible proposiciones diversas que convergen al constituirse como acciones que van contra la abdicación o entrega a un modelo de sociedad tardocapitalista que ha intentado imponerse como camino único, pero que hoy en día comienza a mostrar sus fisuras a nivel global.

Desde el campo de las artes mediales, abordamos la Resistencia como toma de distancia a una mirada ingenua, emparentada con la lógica consumista tecnocientífica, en donde el dispositivo high tech opera de forma simbólica antes que crítica o poética. Desde una perspectiva cultural concebimos la Resistencia como un espacio de reivindicación de saberes olvidados u omitidos discursivamente, en el que las particularidades locales puedan reclamar un protagonismo no

residual o simplemente anecdótico. Desde la reflexión nos propusimos resemantizar el concepto Resistencia, enriqueciéndolo con el neologismo “re-existencia”, es decir, no sólo como reacción a, sino como actitud activa, propositiva y emergente.

Arte, Tecnología y Participación. La apropiación de recursos tecnológicos por parte de los artistas nace como una operación de desmantelamiento de la tecnología y de la realidad. Pero con el tiempo, el campo del arte se ha deslizado a menudo entre el conformismo, encandilado ante las posibilidades espectaculares del artefacto high-tech, y en su vertiente cínica, remedando la fetichización de la máquina. La propuesta de los artistas invitados pretende recuperar una mirada crítica y participativa, vinculando nuevamente la tecnología al hombre, la naturaleza y la sociedad.

En la obra de Brian Mackern, “34556w/Temporal de Santa Rosa”, es la propia naturaleza en su magnitud aún incontrolable la que se reproduce dentro de un cubo afectando al espectador. El proyecto de Emiliano Causa (Argentina), *Sensible 2.0*, con su proyecto *Biopus* intenta modelar procesos autónomos y crear dinámicas autogenerativas, en la que el espectador juega un papel activo recobrando la experiencia sensorial a través de una plataforma colectiva. El proyecto “In the Air” de

Nerea Calvillo (España), recrea una interfaz de visualización realizada como resultado de un taller con artistas y programadores nacionales, que interactúa con la dinámica de la ciudad de Santiago y su problemática ambiental, convirtiéndose en una potencial herramienta de injerencia comunitaria.

Lenguaje(s) y Realidad(es). El lenguaje, entendido también como una técnica, no sólo logra designar, apuntar con el dedo el objeto o la cosa, sino además la re-creación de nuevos conceptos y cosas, es decir, reproducir realidad. El artista Juan de la Parra (México) trabaja sobre el concepto de “meme” (unidad de transmisión cultural) para ofrecernos una visualización del flujo de palabras que circulan por la red desde blogs y páginas de noticias, filtrando aquellas cuya familia semántica esté relacionada con conceptos asociados a Resistencia. Cada “meme” tendría un comportamiento casi orgánico, pero que en el momento de clickearlo se desvanece como una piedra caída al agua, metáfora de la constitución aparente que es el discurso y la virtualidad de los medios que lo soportan.

La programación, el ejercicio de la informática también es escritura. La estructuración de un código, juega el papel de una suerte de conjuro mágico, desde el cual mediante cierta sintaxis es posible generar fenómenos y comportamientos, traducir en representaciones visuales procesos que en algunos casos actúan como metáforas de asuntos de orden social, o bien ponen de manifiesto las complejas relaciones lingüísticas inherentes al proceso creativo, estético y tecnológico y nuestra propia comprensión del mundo. Las tecnologías que operan en plataformas multimedia introducen nuevas narrativas, desde donde la relación sujeto-entorno es capaz de abrirse a nuevas formas de interpretación. Probablemente sea ahí donde radica la importancia y protagonismo con que la tecnología informática irrumpe en la escena del arte contemporáneo. En la obra de Santiago Ortiz (Colombia) nos encontramos ante la escritura de código como posibilidad de establecer nuevas formas de mirar a partir de la creación de proposiciones perceptuales. Su obra interactiva “im” establece un nuevo prototipo de navegación sobre su colección particular de imágenes referenciadas en Internet, dando énfasis a la relación entre geometría y arte. En la obra *Love is patient*, a su vez, nos encontramos con la construcción de un especie de puzzle caleidoscópico en el que la programación de una nueva forma de visualización de una serie de retratos nos permite la combinación de fragmentos faciales en donde la

hibridez y la mutación continuas constituyen el rasgo identitario, casi a modo de metáfora de los procesos culturales (históricos, económicos, políticos, artísticos) propios de nuestro continente.

Máquina y secreto. La distancia entre la comprensión de los procesos tecnológicos y su uso mediatizado por la interfaz, abre un abismo muy importante en la relación individuo-entorno. Si bien vivimos en una sociedad hiper-tecnologizada, probablemente tengamos menos conocimiento técnico que un campesino del siglo catorce, que podía fabricar un molino o reproducir la mecánica de un reloj. Hoy parasitamos de la tecnología multimedia encandilados por sus leds y botoncitos a apretar, completamente ignorantes de los procesos que se llevan a cabo detrás de la cortina del mago de Oz. Esta distancia se hace más crítica aún al constatar que se reproduce además en un determinado lenguaje verbal mediático en el que cada concepto opera apelando a un status simbólico de lo tecnológico antes que a una divulgación del conocimiento en sí. En la obra de Fernando Rabelo (Brasil) nos encontramos ante el hackeo de un teclado de uso cotidiano, el cual nos permite acceder a una comprensión casi pedagógica de los principios básicos de la informática. El entendimiento del código binario, base de la programación y del uso de tecnología, es mediatizado esta vez por el propio cuerpo de los espectadores como interfaz de uso, subvirtiendo la estética ascéptica de la interfaz de mercado. El diseño industrial y gráfico no sólo vino a facilitar la usabilidad de la tecnología, sino también a encubrir el funcionamiento real de la máquina. La obra de Rabelo ahuyenta esa ilusión, desocultando el artificio.

Contra la noción de “desfase”. Nuestro desafío ha sido plantear la Resistencia, además, desde una territorialidad simbólica en la que nuestra condición de periferia no resienta el concepto de “desfase” que la historiografía se ha encargado de señalar y muchos artistas de reproducir, como si se tratara de una marca inherente a la periferia. Tal compulsión histórica pareciera exigir el que tuviéramos que comportarnos sincrónicamente con una cultura con la que compartimos herencias y rasgos, pero con la que mantenemos y queremos seguir manteniendo diferencias consustanciales. Con este evento hemos querido constituir una plataforma para el encuentro de propuestas que no sean entendidas como remedos de lo que se hace en los centros hegemónicos artísticos, sino como una instancia local abierta a la crítica, la reflexión y la participación.

SENSIBLE /

Emiliano Causa (Ar) Matías Romero Costa (Ar) Tarcisio Pirotta (Ar)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2008

Instalación interactiva, programada en Processing. Sensible está conformado por 3 grandes sistemas: el de la pantalla sensible al tacto, el de simulación de vida artificial y el de composición musical en tiempo-real. Utilizando una cámara y dispositivos infrarojos para rastrear el movimiento, un computador para los procesos, un proyector de video para la imagen y un equipo de amplificación para el sonido.



[[HTTP://WWW.BIOPUS.COM.AR](http://www.biopus.com.ar)]



Grupo Proyecto Biopus (Argentina)

El Grupo Proyecto Biopus está conformado por artistas que investigan el arte interactivo, explorando nuevas formas de relación entre la obra y el público. Este grupo de artistas, que trabaja principalmente en la docencia e investigación universitaria en diferentes instituciones de Buenos Aires y La Plata (Argentina), investiga (a través de la producción) la relación entre el público (usuario, navegador) y la obra. El grupo fue fundado por Emiliano Causa, Christian Silva, Tarcisio Pirotta y Julián Isacch. Actualmente se encuentra integrado por Emiliano Causa, Matías Romero Costas y Tarcisio Pirotta.



Sensible es una instalación interactiva, dotada de una pantalla sensible al tacto, que permite a las personas manipular un ecosistema virtual y, a partir de esta acción, producir música en tiempo-real. En función de los distintos tipos de intervenciones realizadas por los participantes, los algoritmos de vida artificial desarrollan un ecosistema virtual que produce, a su vez, diferentes ambientes musicales.

El ecosistema de Sensible se conforma de tres tipos diferentes de organismos virtuales: los vegetales, los herbívoros y los carnívoros. Los vegetales (círculos) son incapaces de moverse o devorar a otros organismos. Los herbívoros (triángulos) pueden desplazarse y necesitan comer vegetales para permanecer vivos. Los carnívoros (rectángulos) pueden desplazarse y necesitan comer herbívoros para permanecer vivos. Todos los organismos, consumen energía que, en el caso de los herbívoros y carnívoros, deben recuperar alimentándose. Cuando un organismo se mueve, consume mucha energía. Estas leyes hacen que cada organismo deba tomar decisiones

a la hora de moverse y procurarse su alimento.

El ecosistema de Sensible es un “sistema cerrado” y como tal tiende rápidamente al desequilibrio. La única forma de mantener su equilibrio, es a través de una gran inversión de energía desde fuera del sistema, es decir, a través de la participación del público. Por eso, las personas son las encargadas de regular este ecosistema y su evolución.

Para crear cada tipo de organismo, las personas deben intervenir con distintos gestos sobre la pantalla sensible. La música de Sensible, se genera a través de algoritmos de composición en tiempo-real que evalúan diferentes variables del ecosistema para producir el material sonoro. La densidad de población, la cantidad de energía que despliegan los organismos en sus acciones, así como los niveles de placer y displacer de cada organismo (en función de lograr sus objetivos, como alimentarse o no ser atrapado por un depredador), son las variables del ecosistema que rigen la evolución de la trama musical.

LOVE IS PATIENT /

Santiago Ortiz (Co) Kelly Castro (fotógrafo) (Usa)

PIEZA INTERACTIVA / 2009

Instalación interactiva, programada en Actionscript. Trabaja en base a la teselación de las imágenes por medio del algoritmo de Voronoi, utiliza un computador para los procesos de imágenes, un mouse para la interacción con el visitante y proyector de video para la visualización.



[[HTTP://MOEBIO.COM/LOVEISPATIENT](http://MOEBIO.COM/LOVEISPATIENT)]



Santiago Ortiz (Colombia)

Artista, matemático e investigador en temas de arte, ciencia y espacios de representación. Se desempeña activamente como profesor de seminarios y talleres en España, Portugal y países de Latinoamérica. Actualmente sus trabajos exploran la representación interactiva del conocimiento y los espacios de comunicación y creación colectivos.



Love is patient se creó a partir del increíble trabajo de fotografía de retrato de Kelly Castro, quien reside en Santa Mónica –y trabaja en el equipo de desarrollo de Photoshop–, y basándome en un algoritmo que subdivide el espacio en polígonos denominado teselación de Voronoi. Se combinan entonces un lenguaje de fotografía de rasgos emocionales viriles, y un lenguaje sintético de geometría poligonal y cambiante. ¿Para qué? Quizá la segunda cosa que más me interesa con este trabajo (la primera es que es una co-creación) es el reto que le supone a la mente trabajar en reconocer patrones emotivos y expresivos faciales, a la vez que intenta reconocer un orden coherente y racional geométrico.

Ahora bien, el algoritmo de Voronoi, aun en su representación desnuda, sin texturas ni color, sólo puntos

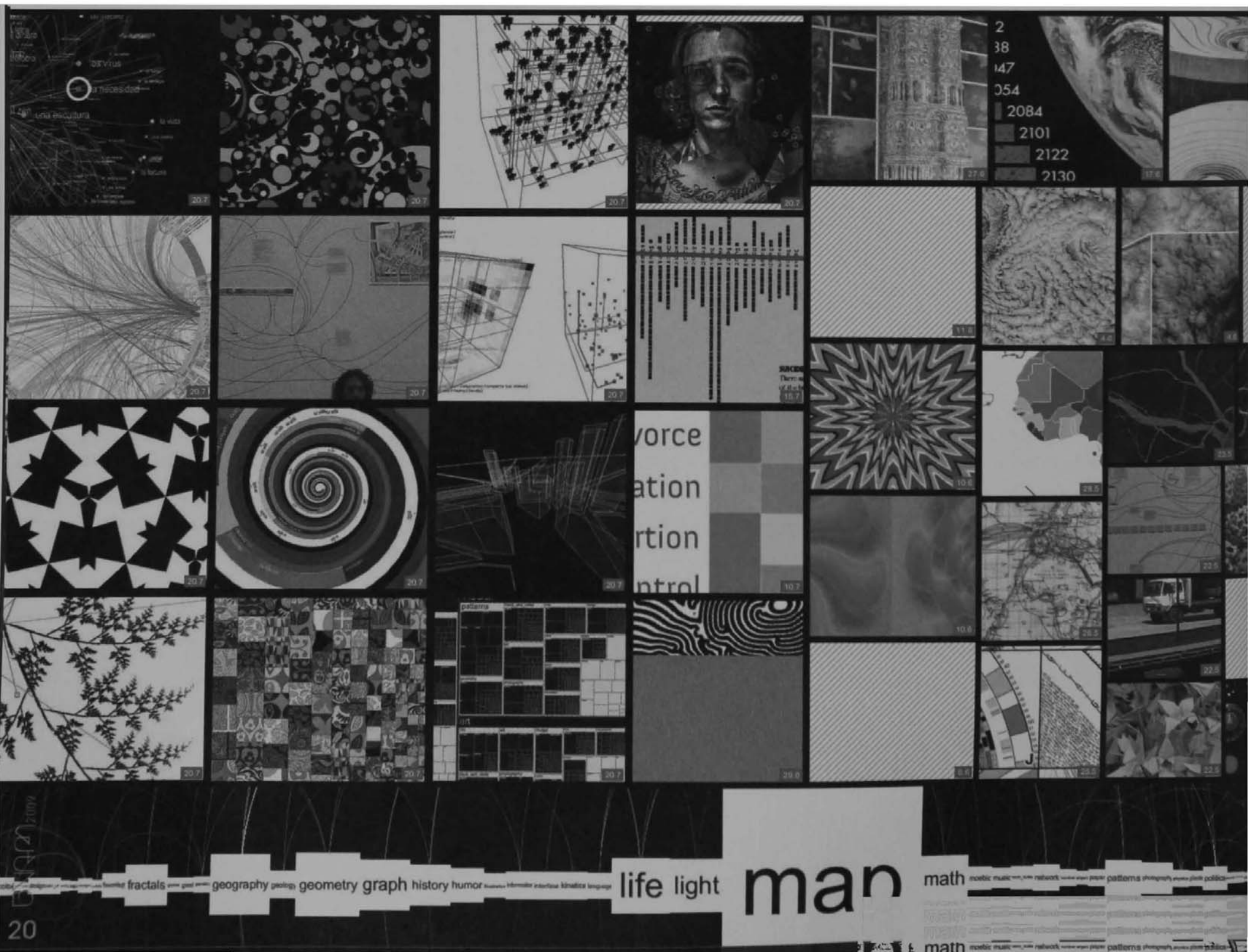
y segmentos, es ya de por sí misterioso. Una forma de entender cómo opera este algoritmo es pensando en un grupo de puntos en un hipotético territorio y un trazado de fronteras que aísla a cada punto en un país, y en donde cada frontera entre dos países está igual de alejada de sus respectivos puntos. Estos países operan en esta obra como máscaras: en el sentido digital, photoshopiano, en el que una textura o imagen se circunscribe a una forma; pero también en el sentido de un dispositivo útil para cambiar la apariencia del rostro tanto como para ocultarlo. Y hay una interesante paradoja en el hecho de que el proceso de fronterizar, al menos en este caso, no sirve para aislar, sino más bien para mezclar: las identidades se mezclan, generan multi-humanos semi-tatuados.

PIEZA INTERACTIVA / 2009

Instalación interactiva, programada en Actionscript. Base de datos de los trabajos de Santiago Ortiz que relaciona por medio de distintas etiquetas de manera visual y por sus características cada uno de los proyectos, utiliza un computador para los procesos de imágenes, un mouse para la interacción con el visitante y una pantalla para su visualización.



[[HTTP://BESTIARIO.ORG](http://BESTIARIO.ORG)] [[HTTP://MOEBIO.COM](http://MOEBIO.COM)]



Santiago Ortiz (Colombia)

Artista, matemático e investigador en temas de arte, ciencia y espacios de representación. Se desempeña activamente como profesor de seminarios y talleres en España, Portugal y países de Latinoamérica. Actualmente sus trabajos exploran la representación interactiva del conocimiento y los espacios de comunicación y creación colectivos.



IM es un prototipo de un espacio de visualización de contenidos. En principio estos contenidos son imágenes o al menos hasta ahora ha sido claro que con imágenes el sistema funciona bien, sin embargo, estamos experimentando otro tipo de formatos. La esencia de esta aplicación es que muestra diferentes contenidos asignándoles superficie de tamaño proporcional a su relevancia en función de una configuración de búsqueda. En este caso las configuraciones se dan por combinaciones de etiquetas: el usuario elige un grupo de etiquetas que le interesan y la aplicación le muestra los contenidos que más etiquetas compartan con la selección. La superficie de la imagen es proporcional a número de etiquetas en común con las seleccionadas por la persona. De esta forma al adicionar o eliminar una etiqueta en

la configuración, los contenidos se reorganizan, cambiando de tamaño y de posición.

Un prototipo es un objeto o idea inacabada, inédita, a veces indefinida (como en este caso en donde aún se están explorando sus posibles usos). Es también una entidad leve y virtual, no ha sido apropiada aún por la realidad, por usos y personas reales. Es también un ente en riesgo de nunca llegar a existir.

El contenido con el que se exhibe este prototipo es mi colección particular de imágenes referenciadas en internet (utilizando para ello la herramienta delicious.com). Es una colección en donde prima un interés por la relación entre geometría y arte, los patrones y las formas de la complejidad.

34S56W / TEMPORAL DE SANTA ROSA

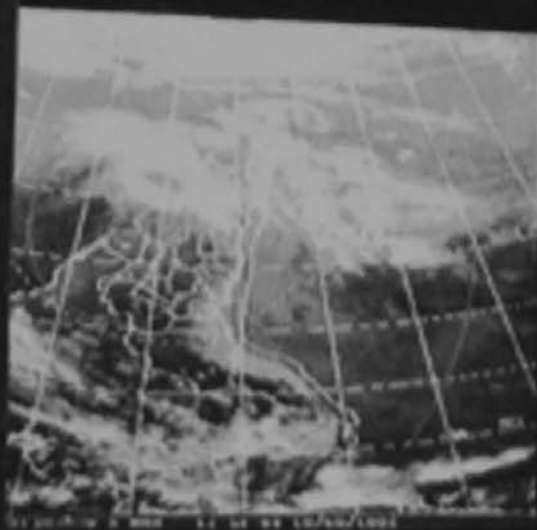
Brian Mackern (Ur)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2008

Instalación interactiva, programada en Flash. Utilizando una cámara como sensor, el visitante con su interacción modela tanto las imágenes como el sonido de la obra, que para este trabajo son capturas atmosféricas del paso del temporal sobre Uruguay. Utiliza un computador para los procesos de detección, imagen, equipo de amplificación para el sonido y proyector de video para su visualización. También el visitante vía un software de detección de proximidad, puede recibir en su teléfono celular una imagen de la instalación a través de bluetooth.



[[HTTP://WWW.34S56W.ORG/XTCS/INSTALACION.HTML](http://www.34s56w.org/xtcs/instalacion.html)] [[HTTP://NETART.ORG.UY](http://netart.org.uy)]



Brian Mackern (Uruguay)

Después de la Universidad técnica comenzó a explorar las potencialidades, principalmente relacionados con el sonido de la Web. En 1997 se convirtió en el director de Artefactos Virtuales n° 1, uno de los primeros espacios web en América Latina sobre la investigación y el desarrollo de proyectos de net art, mientras que en los últimos años se presenta entre los creadores de Netart_latino n° 2, una base de datos cuyo objetivo es documentar la labor del netartistas sudamericanos, y la creación de un vínculo entre sus diversas experiencias.



En 2002 a raíz de la primera noticia del Temporal de Santa Rosa, Brian Mackern realiza un CD con una selección, presentada en 20 tracks, de los registros de la interferencia eléctrica [radioestática] ocasionada por el temporal de Santa Rosa en diversas radiofrecuencias. El ordenamiento de los tracks guardaba relación con la magnitud creciente de los niveles de ruido en los canales de comunicación. Las grabaciones fueron realizadas entre el 20 de agosto y el 8 de septiembre del año 2002, en Montevideo-Uruguay.

En 2008 Mackern convierte este CD en una instalación mediante la construcción de un Cubo. En la página web [34s56w.org/xtcs/temporal de santa rosa](http://34s56w.org/xtcs/temporal-de-santa-rosa), se toma

contacto con la animación construida con las imágenes de los satélites meteorológicos del mismo período, también integradas a esta muestra.

Lo que ahora se presenta en el Cubo es una obra de inmersión. El discurso sucesivo del CD se ha disuelto en mezclas simultáneas y aleatorias. El Temporal de Santa Rosa ha sido capturado, al menos parcialmente. Su fantasma electrostático interactúa con la participación del espectador.

La incorporación de tecnología bluetooth a esta instalación, permite el envío automático de una estampita de Santa Rosa con la que usted acaba de ser bendecido en su celular.

CONTACTO QWERTY /

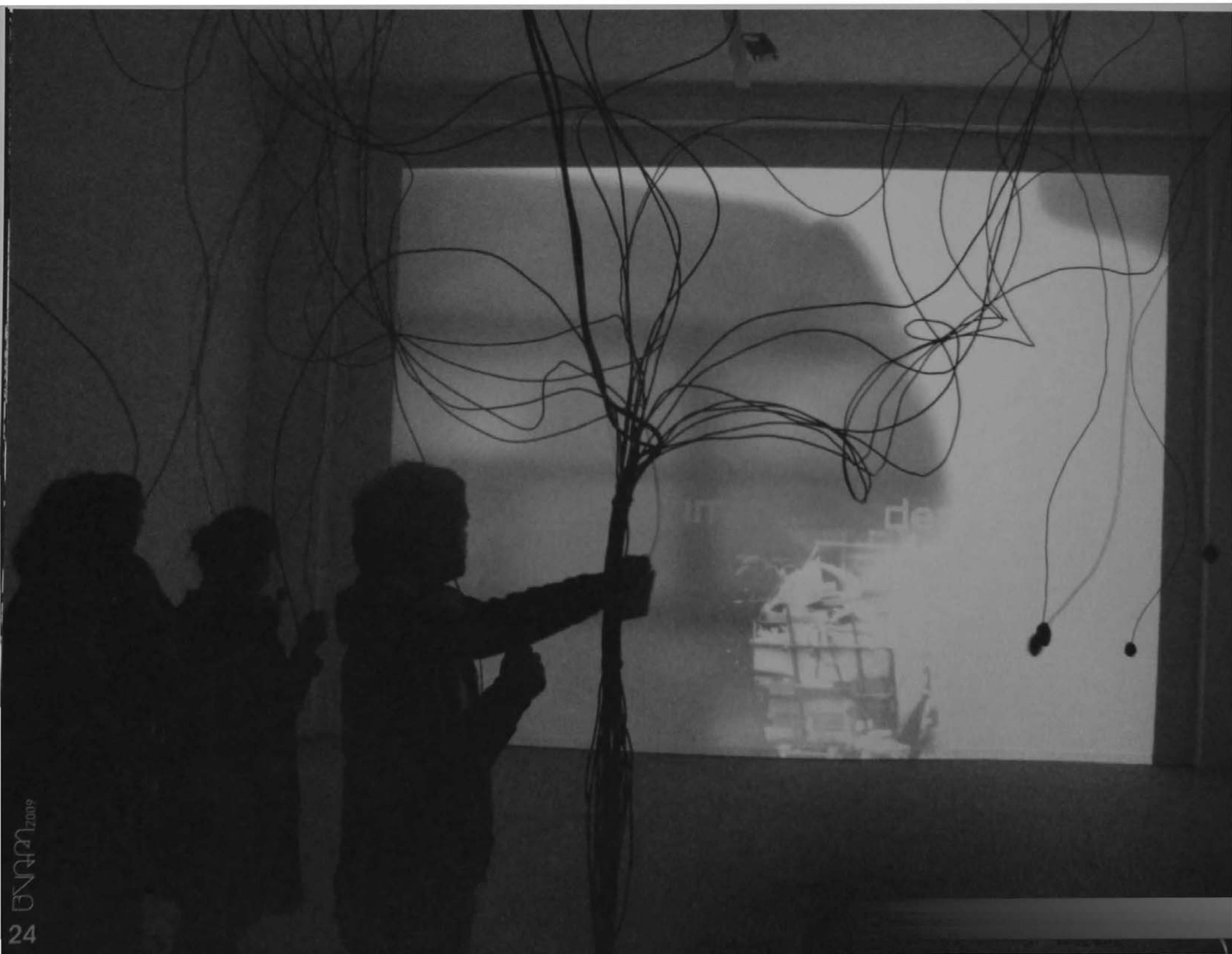
Fernando Rabelo (Br)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2006

Instalación interactiva, programada en Isadora. A través de un teclado (QWERTY) desarmado y utilizando algunas de sus teclas como sensor que gatilla la interacción, los visitantes por medio del contacto de con esponjas de uso común que están conectadas con cables al teclado, modifican las imágenes y el sonido de la obra. Utiliza un computador que realiza los procesos de las imágenes y el sonido, un equipo de amplificación y un proyector para la visualización.

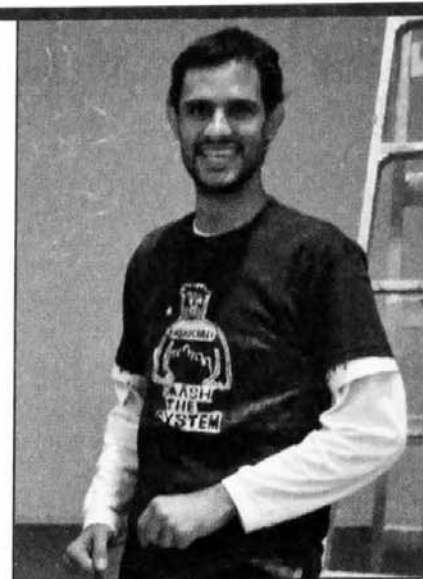


[[HTTP://WWW.HIPERFACE.COM](http://www.hiperface.com)]



Fernando Rabelo (Brasil)

Estudió cine de animación y tiene un máster en arte y tecnología en la escuela de Bellas Artes de Minas Gerais. Actualmente es uno de los coordinadores del proyecto de educación alternativa en nuevas tecnologías "Ocupar Espaços" y desarrolla un sistema de interacción y proyección panorámica en Vrije Academie/ World Wide Visual Factory - Den Haag/Holanda.



Instalación interactiva donde los visitantes accionan proyecciones audiovisuales a través del contacto entre pares de cables que penden del techo. Los cables son una extensión de un teclado de computador que ha sido hackeado, alterando la interfaz del hardware. Estos cables tienen una esponja de acero en sus extremos funcionando a modo de sensores.

Las esponjas son muy utilizadas en Brasil para, además de lavar vajillas, amplificar la recepción de las antenas de aparatos electrónicos como radios y televisores. Por el contacto de las manos con las esponjas de metal, es el propio cuerpo el que cierra el circuito del teclado, haciendo visible la operación electrónica 0-1 (abierto-cerrado) que estaba escondido en el interior de la máquina. El montaje también es abierto, es decir, no se han disimulado las conexiones.

Cuando el circuito está cerrado, son accionadas las proyecciones audiovisuales en pequeños fragmentos que muestran acciones mecánicas, automatizadas en nuestro cotidiano. Acciones propias de nuestras rutinas

de trabajo (como utilizar botones de aparatos), contenidas en rutinas de una casa (como abrir o cerrar puertas, encender y apagar el fuego de la cocina a gas) o contenidas en el tránsito (cambiar señales de tránsito, tocar la bocina, cambiar las marchas). A medida que más personas interactúen, las imágenes y sonidos también aumentan, volviéndose un juego colectivo.

La palabra QWERTY fue utilizada para caracterizar uno de los primeros patrones universales de disposición de teclado, que poseía como características principales la secuencia de letras qwerty en las primeras hileras de teclas. Son utilizadas también otras 14 letras localizadas debajo de la secuencia qwerty, sumando un total de 20 letras.

Lo que era un simple teclado se transforma en un instrumento complejo de interacción colectiva a través de la reconfiguración y apertura de su interface, haciendo visible y comprensible los mecanismos tecnológicos, desmitificando por tanto sus operaciones.

MORFOLOGÍAS MEMÉTICAS (DE LA RESISTENCIA) /

Juan De la Parra (Mx)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2009

Instalación interactiva, programada en Flash. Por medio de la interacción del visitante vía mouse se accede a una base de datos conectada al servidor del artista, donde conceptos relacionados a la palabra Resistencia comienzan a parecer en la pantalla; con la acción del visitante estos conceptos se disuelven. Computador para el proceso, pantalla para la visualización.



[[HTTP://BOTELLAALMAR.NET/MM](http://BOTELLAALMAR.NET/MM)]



Juan De la Parra (México)

Titulado en Informática y sistemas computacionales, y Máster en Sistemas Interactivos. Ha recibido las becas de Jóvenes Creadores, Creadores con Trayectoria y el apoyo de la Fundación Jumex. Sus videos han sido exhibidos en el festival de cine de Málaga, en el VAD de Girona, el VideoAkt de Berlin y el festival Antimatter en Canadá, entre otros.



El artista Juan de la Parra recopila cada día en su servidor, flujos de palabras que captura desde blogs y periódicos procedentes de distintos puntos del planeta, a fin de identificar las palabras que se articulan como “memes”, que nos van mostrando de manera dinámica no sólo el fluir de la información y conocimiento, sino también, factores de orden más subjetivo a nivel social.

Las palabras o “memes” recopilados son analizados y luego visualizados en una proyección en la que se resaltan conceptos o “memes” vinculados a temáticas de orden político e ideológico, cuya aparición va cambiando acorde a la temporalidad noticiosa y contingente. De la Parra utiliza ciertos patrones de comportamiento de las palabras: recurrencia, frecuencia o periodicidad, que contrasta con variables como tiempo y lugar, para establecer una correspondencia visual que se traduce en tipografía, tamaño y color de cada “meme”, otorgando a la teoría memética una representación gráfica que rescata el comportamiento orgánico de la palabra.

El espectador puede interactuar con este fluir memético. Al clicar alguna de las palabras resaltadas cuyo universo semántico se corresponde con el universo simbólico propio del campo ideológico elitista o marginal, se puede acceder a información adicional sobre este “meme”: significado, asociaciones y datos relativos a su frecuencia de uso.

Con este ejercicio de visualización de “palabras”, De La Parra intenta ofrecer una mirada global acerca de la evolución de los referentes políticos en el mundo interconectado.

“MEME” es un neologismo creado por Richard Dawkins para referirse a unidades mínimas de transmisión cultural. El término fue escogido por la semejanza fonética con el término “genes” (que designa las unidades mínimas del sistema de transmisión de la herencia biológica) y, además, para señalar la similitud de su raíz etimológica con la palabra “mimesis” y con “memoria”.

IN THE AIR /

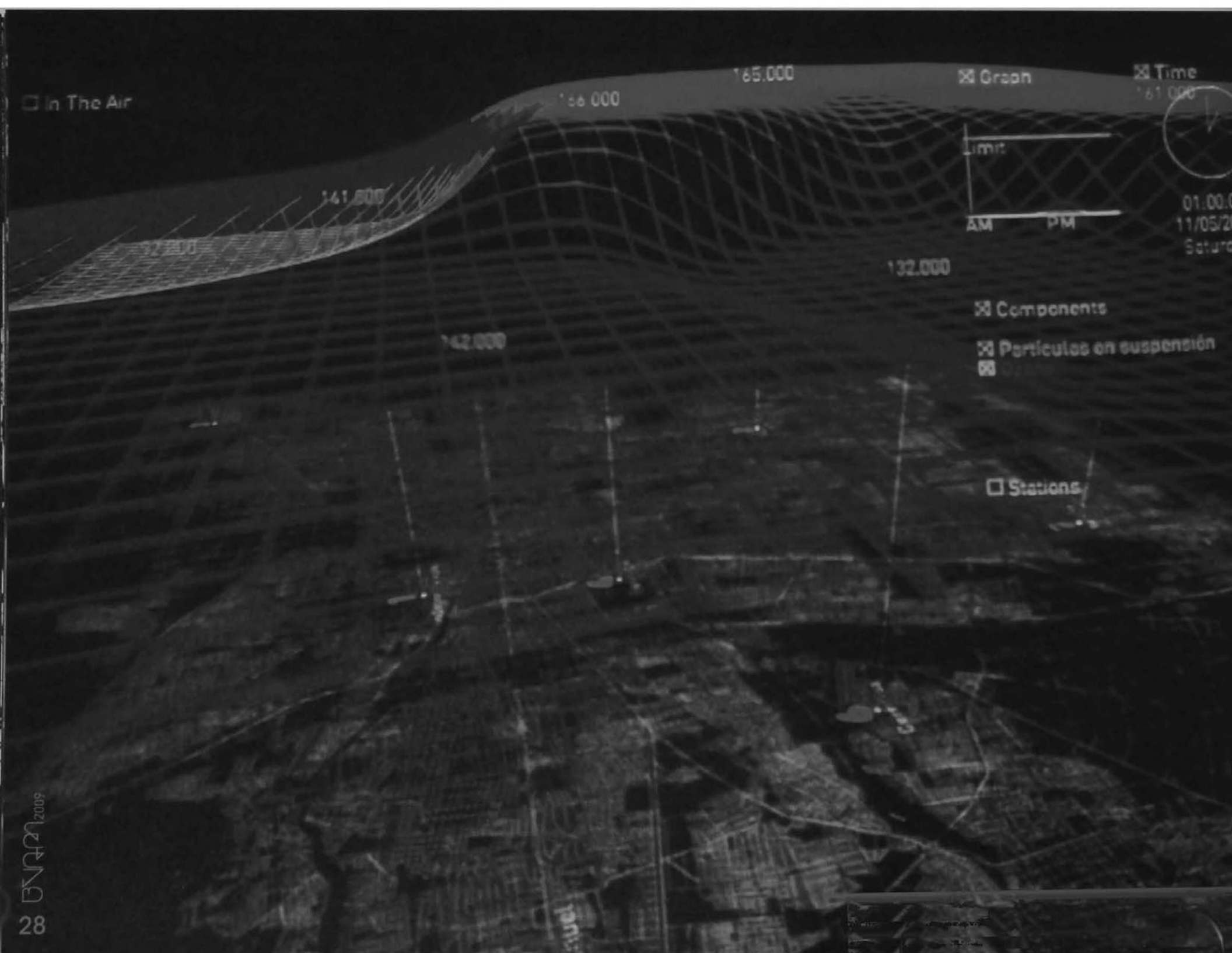
Nerea Calvillo (Es)

VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN / 2009

Instalación interactiva, programada en Java. La instalación se nutre de datos sobre la contaminación de la ciudad de Santiago, extraídos el año 2007; creando un entorno de visualización cronológico según las horas del día, el visitante tiene la posibilidad de modificar algunos de los parámetros de visualización y de datos de la obra. Utilizando un mouse para la interacción, un computador para los procesos y proyector de video para las imágenes.



[[HTTP://WWW.INTHEAIR.ES](http://www.intheair.es)]



Nerea Calvillo (España)

Nerea Calvillo es arquitecta. Estudió en la ETSAM y en el Istituto Universitario di Architettura di Venezia, ampliándolos con un postgrado en Columbia University de Nueva York. Actualmente es profesora de Proyectos Arquitectónicos en la ESAYA, Madrid, y ha impartido talleres y participado en jurados de escuelas como la Architectural Association y la Bartlett School of Architecture de Londres, la Betzalel School of Architecture de Jerusalén o la Universidad Javeriana de Bogotá.



Desde su aparición, la ciudad se convirtió en uno de los motivos literarios y pictóricos más recurrentes en la tradición artística moderna, experimentando distintas transformaciones conforme al uso o invención de nuevas estrategias de representación. Durante el siglo XIX, la tarea de transmitir la complejidad simbólica que el crecimiento de las ciudades acarrea, fue tarea principalmente de la literatura. Autores como Dickens, Flaubert, Victor Hugo o Balzac se encargaron de ofrecernos detalladamente un retrato de la intensidad incipiente de las metrópolis. Durante el siglo XX, fueron las artes visuales, principalmente, quienes tematizaron esta nueva y potente variante del paisaje. Desde el cine, la fotografía, pasando por el video y la imagen por ordenador, nos hemos acercado a una escenificación de las ciudades en sus distintos matices. Durante el siglo veintiuno nos encontramos ante una nueva forma de describir la ciudad, ya no sólo como escenario, sino intentando graficar el comportamiento cotidiano de sus habitantes y por lo tanto la relación casi orgánica que establecemos en ella.

La obra de Nerea Calvillo pretende hacer visibles agentes microscópicos del aire de Santiago en el año 2007 (gas, polen, partículas, enfermedades, etc.) registrando su comportamiento, reacción e interacción con

el resto de los agentes urbanos. Ya no se trata de una instantánea fotográfica o simplemente descriptiva de la realidad, sino casi de una radiografía de la ciudad como proceso y potencial plataforma de acción ciudadana. Con herramientas de modelado 3D se construye el espacio mediante topografías variables, donde a través del cruce de datos emergen patrones de conducta. Estas topografías permiten navegar la ciudad desde un nuevo punto de vista, detectar diferencias locales en el tejido urbano e identificar la variabilidad de cada componente en tiempo real. Los resultados de este análisis alimentan un prototipo físico de lo que se ha llamado “fachada difusa”: un indicador gigante de los componentes del aire formado por una nube de colores que difumina la arquitectura con la atmósfera que ha invadido y que media con los cuerpos que rodea.

Este trabajo se realizó en el contexto del Proyecto Visualizar, que lleva a cabo el MediaLab-Prado de Madrid. En Chile, Nerea Calvillo realizó un taller, en el que trabajó con colectivos sociales, artistas y científicos, para realizar un primer prototipo actual de visualización de las partículas en suspensión en la ciudad de Santiago, una de las ciudades más contaminadas del mundo, a fin de generar una plataforma de visualización, sensibilización, análisis y acción ciudadana.



CURATORÍA NACIONAL /

[20.08.2009 > 13.09.2009]

SIMÓN PÉREZ (CHILE) ENRIQUE RIVERA (CHILE)

Consejo Curatorial

La 9º Bienal de Video y Artes Mediales pone como urgencia la preocupación sobre la situación actual de la indistinción que se hace en el campo de los medios digitales convencionales, con respecto a la sociedad de consumo y su tendencia tecnócrata, el uso irresponsable de los medios de comunicación y su efecto en la sociedad del conocimiento, y la debilidad relacional y estética del paradigma actual en el arte digital.

SOUVENIR, RECUERDOS DEL FUTURO Andrea Wolf (CI)	34
THE FARM OF DISCURSOZ Mario Z (CI)	36
QUICKSAND BOX UDK (URBAN DEVELOPMENT KIT) Daniela Peña (CI) Nicolás Briceño (CI) Alberto Cofré (CI) Gonzalo Aspée (CI)	38
LAME.9BVAM LAME (CI)	40
RX1000 YTO Aranda (CI)	42
LOS HEROES / MONUMENTO A LAS VÍCTIMAS DE LA DICTADURA Viviana Bravo Botta (CI) co-realización Héctor Capossello (CI)	44
WIKI_DEL_PUEBLO: CACHUREO? VALPARAISO: PICHANGA URBANA Alejandra Pérez (CI)	46
LOS PECES GORDOS Mónica Palma (CI)	48
FRAGMENTOS DE UNA HISTORIA FUTURA ESPACIO-G: Jocelyn Muñoz (CI) Mauricio Román (CI) + colaboradores	50
HABITAR Klaudia Kemper (CI)	52
[VI]GIL[ANTE] [TEMPORAL] Roberto Larraguibel (CI) en colaboración con Nury Gaviola (CI)	54
20.08.09 Nathalie Perret (Ve) Nicolás Spencer (CI)	56
LA DESAPARICIÓN DE LA CLASE MEDIA EN CHILE Loyola Records (CI)	58

CURATORÍA NACIONAL /

SIMÓN PÉREZ (CHILE) ENRIQUE RIVERA (CHILE)

Consejo Curatorial

La 9° Bienal de Video y Artes Mediales es un espacio de diálogo entre arte y tecnología en el marco del arte medial contemporáneo, por tanto privilegia el concepto de obra, problematizando los estatutos de producción, autoría, sistemas de lectura y circulación, como también las poéticas simbólicas. Esta 9° versión pone como urgencia la preocupación sobre la situación actual de la indistinción que se hace en el campo de los medios digitales convencionales, con respecto a la sociedad de consumo y su tendencia tecnócrata, el uso irresponsable de los medios de comunicación y su efecto en la sociedad del conocimiento, y la debilidad relacional y estética del paradigma actual en el arte digital. Es por eso que el eje fundamental de la siguiente bienal es la “RESISTENCIA” y, más específicamente, la “RESISTENCIA CRÍTICA”, la cual funciona como un filtro y amplificador de reflexiones y obras que ponen en evidencia esta condición, contribuyendo a través de sus contenidos, al proceso formador y reflexivo del espectador.

La RESISTENCIA se puede desarrollar desde diversos puntos de interacción, siendo internet un espacio que se ha consolidado globalmente para desarrollar variados métodos de resistencia, posicionando ideas, conceptos y metodologías impensadas hace una década. Consideramos la evolución de internet como un medio que se posiciona físicamente cada vez más en la ciudad y no tan sólo en empresas, instituciones, computadores

caseros o portátiles, siendo este fenómeno, parte fundamental de los cambios paradigmáticos de la sociedad actual. Es por ésto, que a través de las obras buscamos identificar y crear un relato metafórico de esta relación entre virtualidad y materialidad, generando métodos de interacción en espacios públicos, posicionando la obra como un puente vinculante entre estas dos formas de percibir la realidad. Latinoamérica tiene el mérito de situarse en los márgenes, en el pliegue y la lógica del intersticio, en constante revisión de su híbrida identidad e institucionalidad. Latinoamérica es el hiato, la bisagra desde la cual podemos cuestionar cuestionándonos, de mirarnos en el espejo opaco de la complejidad, sin deslumbrarnos por el encandilamiento que nos imponen. Resistir no es atrincherarse en un ghetto conceptual, menos aún inmovilizarse bajo una rígida armadura social. Resistir es una reacción posterior a la necesidad de ser consecuente con los principios fundamentales que componen nuestra identidad, la cual es constantemente tentada al cambio que conviene a los principios de la globalización. Resistencia es sinónimo de decir aquí estamos, existimos en la diferencia, la pluralidad y diversidad, fomentando la defensa de la acción libre, promoviendo acciones participativas y en el caso de la Bienal, potenciando la calidad estética de la producción de arte. La clave está en un arte inclusivo y experiencial contra un arte decorativo y epatante.

SOUVENIR, RECUERDOS DEL FUTURO /

Andrea Wolf (CI)

VIDEO INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2009

Instalación interactiva, programada en Openframeworks. La obra está compuesta por una retro-proyección de un video que a simple vista está borroso, y que a medida que el visitante se acerca al punto de interacción va siendo nítido. Por medio de una cámara que detecta el movimiento, el computador procesa dicha información y va realizando la operación de hacer nítida la imagen. Computador para el proceso, cámara web utilizada como sensor, proyección de video para la visualización y sistema de audio para el sonido.



[[HTTP://WWW.MEMORYFRAMES.ORG](http://www.memoryframes.org)]



Andrea Wolf (Chile)

Andrea Wolf Yadlin se graduó de periodismo de la Universidad Católica de Chile en el año 2003. vivió en Barcelona hasta el año 2007 donde cursó un Master en Documentales en la Universidad Atutónoma de Barcelona y un Master en Arte Digital en la Universidad Pompeu Fabra. Junto a Silvia Laura Carli realizan la obra *memoryframes* en el MediaLab de Madrid (2007), exhibida en Tesla: Encuentro de Cultura Digital en el 2008-2009. Ha realizado actividades vinculadas a la pedagogía en Arte, el periodismo y producción de obras.



El proyecto propone un discurso sobre la relación entre imagen, historia y memoria, desde un estudio crítico de las representaciones, los discursos visuales y las estrategias de visualización. A partir de esto, se elabora una experiencia que gira en torno a las tecnologías de visualización, particularmente de visión por computador, siendo la cámara utilizada como sensor en este caso, la figura física y conceptual que no sólo observa, sino también entrega información relevante para que la imagen presentada (proyectada) sea manipulada en tiempo real.

A partir de los conceptos de “tiempo-ahora” de Benjamin y de “imagen-tiempo” de Deleuze, la obra propone una imagen fugaz, inaprensible, oculta; una imagen que se mantiene por la participación de la tecnología.

El sensor, así como la ambigüedad en la señalada participación interactiva del usuario/espectador, abre una situación que alegoriza la relación entre historia, memoria e imagen, en cuanto el presente proyecto entiende que el uso de sensores permite rastrear un estatuto de imágenes efímeras.

De esta manera, la instalación del sensor, la webcam, los softwares libres, la pantalla y el retroproyector traducen el estatuto benjaminiano y deleuziano sobre las imágenes y las problemáticas vinculadas a la compresión del presente y la resistencia de dejar el momento en el pasado, sin asegurar su retorno. En otro sentido, el uso de los softwares libres –de la misma manera cómo ocurrió con la masificación del video portátil en los años ochenta– pone en evidencia un paso más en la independencia artística de los trabajos audiovisuales dando cuenta así de una continuidad en mi trabajo personal desde mis obras previas en video-arte hasta el presente interés en lo multimedial.

El proyecto tiene por objeto proponer una experiencia artística de carácter interactivo utilizando soft-

wares libres o de código abierto (Processing, OpenCV), situando los procesos de creación en la experiencia del espectador, quien indistintamente, de manera pasiva o activa, desencadena un tipo de comportamiento cuya lógica está regulada por la cultura de los sensores, las webcams, las pantallas y los retroproyectores; y desarrollando un diseño de producción basado en la “ideología” del open source.

La instalación consiste en la retroproyección de un video, cuya imagen está distorsionada, por lo que no es posible para el visitante poder realmente ver su contenido, pero que se hace más nítida cuando éste se mueve frente a la imagen proyectada.

El desplazamiento del usuario/espectador es captado por una webcam – que funciona como sensor de movimiento – ubicada a una distancia aproximada de tres metros frente a la pantalla/proyección. La información recibida por la cámara web es procesada por un software especializado de visión por computador llamado OpenCV, el cual permite localizar las siluetas de las personas frente a la pantalla y traducirlas en mensajes OSC (Open Sound Control) para calcular su tamaño y localización en el espacio.

La única manera en que la imagen se vuelva nítida y legible requiere del esfuerzo del visitante, éste debe moverse, desplazarse frente al video proyectado para que la imagen se revele ante él (para que “descubra” el relato de la historia).

Los datos de localización de los cuerpos, capturados por la webcam y procesados por los softwares, permiten esta manipulación de la imagen en tiempo real. La instalación, así, expone dos tipos de imágenes: una visible y otra invisible. Lo que captura la webcam que no es vista por los espectadores a diferencia del video con la imagen distorsionada tras ser intervenida por los softwares, que es lo proyectado en pantalla.

THE FARM OF DISCURSOZ /

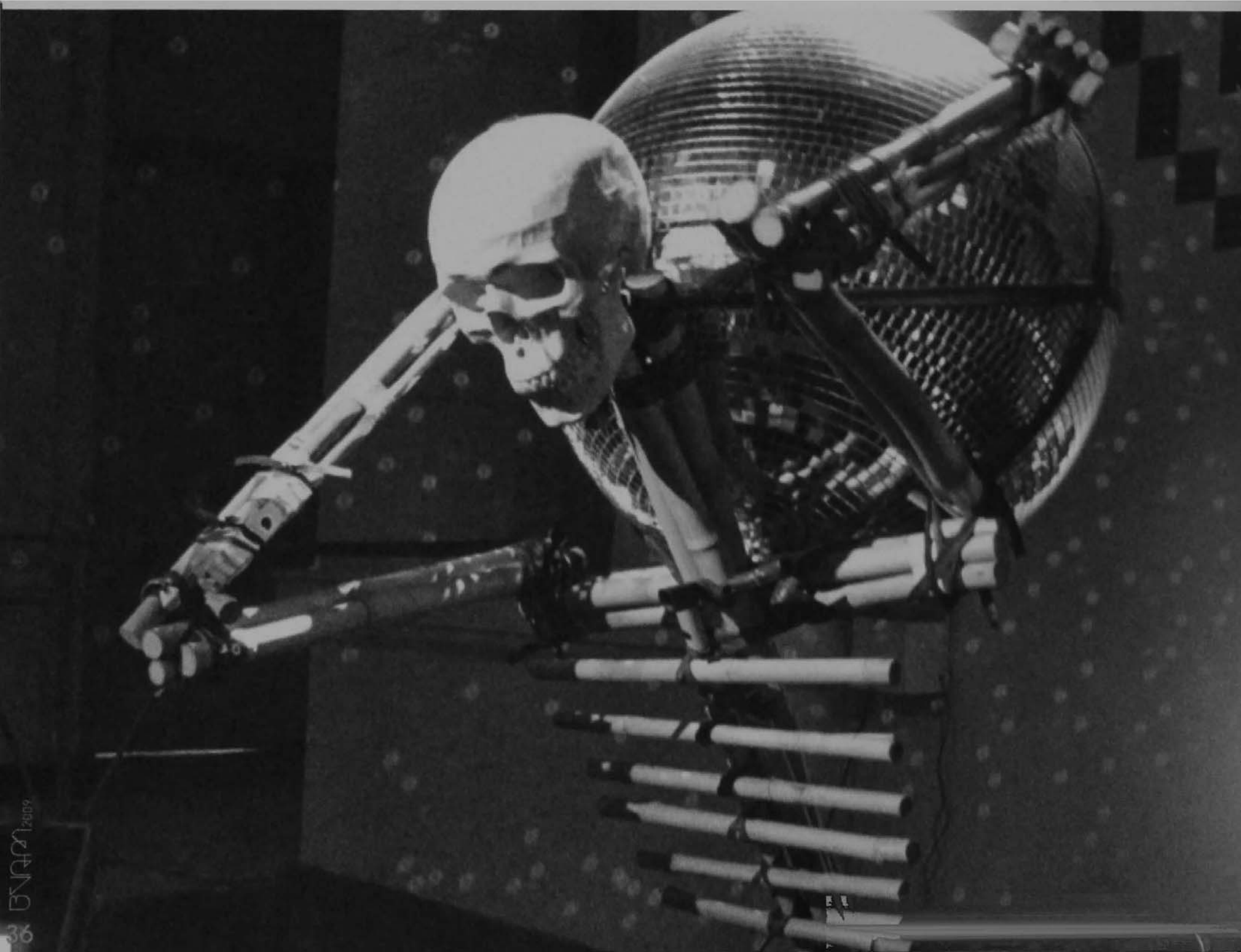
Mario Z (CI)

INSTALACIÓN SONORA / 2009

Se compone de un espacio auditivo y de interacción con el visitante, el cual por medio de su acción -golpear cajas y palos de un estructura de cerco- gatilla la amplificación de sonidos en el lugar, así como también se escucha la desarticulación de voces de manera constante, un esqueleto sostiene una bola de espejos, que ilumina el emplazamiento de la obra. Amplificación, mesa mezcladora, audífonos, computador para procesos de sonido, reproductores de dvd pequeños para imágenes, maderas de bambú para cercas y baquetas, iluminación ambiental.



[[HTTP://WWW.MARIOZPINTORZ.COM](http://www.mariozpintorz.com)]



Mario Z (Chile)

Percusión, Conservatorio Nacional de Música, U. de Chile, 1984-1987.
Licenciado en Bellas Artes, mención pintura, U. ARCIS, 1990-1995.



(Una palabra es cada uno de los segmentos limitados por pausas o espacios en la cadena hablada. Una palabra puede tener distintos significados según el lugar geográfico donde se diga, a pesar de pertenecer a la misma lengua. Una palabra dicha con diferentes énfasis y en diferentes situaciones puede ser interpretada de variadas maneras).

El proyecto "THE FARM of discursos" se sitúa en el contexto de la postproducción, utilizando así el registro en soporte sonoro de ciertos circuitos sociales y del mundo del arte como medio para la construcción de nuevos "discursos" en torno a una obra. Tal como un teórico escribe un texto por medio de pensamientos y palabras (lenguaje), los políticos roban ideas y frases célebres de colegas de antaño o un artista construye y apoya su discurso de obra desde citas, referentes e iconografías creadas por otros y resguardadas por la historia del arte; el proyecto "THE FARM of discursos" actúa recortando las palabras y sílabas del discurso ajeno, descargándolas del contexto de quien las emite para dejarlas solamente con su significado o representación cognitiva que se asocian generalmente; y su potencia sonora: variedad fonética de las voces, variedad de atmósferas, variedad de intensidades, timbres y tonos, construcción sonora abstracta.

El proyecto "THE FARM of discursos" y su modo de operar permite construir una variedad infinita de "discursos", los cuales vibran en una inquietante e irónica línea entre la realidad y la ficción, lo que provoca que se

haga perceptible el corte, la fisura, el collage.

Si hay perfección, el resultado no es el mismo, se debe mostrar el error, el parche. Esto permite cuestionar: el discurso como obra, el ¿qué está primero? ¿discurso u obra? ¿el parche o la herida?, las posibilidades de acomodo del discurso, las posibilidades de "escuchar el discurso", las posibilidades del discurso como producto. Por otra parte, el proyecto desea diferenciarse del discurso rígido y purista del arte sonoro, por lo tanto arremete con cuatro objetos para anular el "discurso". Estas "obras" -que están diseñadas antes que los "discursos"- poseen sus propios "discursos" visuales. El más importante de los objetos y que sirve de hilo conductor de la muestra es una cerca de coligüe que recorre las salas como un "camino amarillo" y que lleva al espectador hacia un tótem de parlantes o cajas de sonido, las cuales emiten el único sonido o "discurso" sin audífonos, "la voz de Oz". Las otras tres obras son una pintura mural abstracta, un esqueleto a escala 1 a 1 de coligüe que sostiene en sus hombros una esfera de espejos (atlas: personaje mitológico) y un armazón de coligüe con una cortina negra de lentejuelas. "Algunos pensamientos tienen un cierto sonido que equivale a una forma", texto sacado de contexto del film "DUNA" de David Lynch.

En resumidas cuentas el proyecto "THE FARM of discursos" es discurso blanco -sonido o ruido blanco procesado. "Discurso": concepto que hace referencia al sonido postproducido.

QUICKSAND BOX UDK (URBAN DEVELOPMENT KIT) /

Daniela Peña (CI) Nicolás Briceño (CI) Alberto Cofré (CI) Gonzalo Aspée (CI)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2009

Instalación interactiva, programada en un motor de video-juegos. Compuesta por una superficie (de masking tape y teclados desarmados) sensible a la presión, que a su vez sirve como telón de una proyección cenital donde un proyector muestra las señales provenientes de un computador encargado de ejecutar un video-juego. Sobre una estructura construida a partir de ventiladores y columnas inflables, dichos volúmenes se activan al visitante presionar zonas de la superficie sensible. Por último un programa corriendo paralelamente en el computador del video-juego, recibe información desde un sitio de internet, alterando e incluyendo, en la imagen proyectada, mensajes de texto junto a los personajes artificiales que participan en el video-juego. Desde el sitio web también se recoge información para modificar el mapa virtual en que se desarrolla la acción.



[-]



Grupo UDK (Chile)

El grupo UDK surge de manera casi natural, pensando en las necesidades del arte de nuevos medios: la asociación estratégica para el desarrollo de una obra abierta, que contempla el uso de múltiples tecnologías y conocimientos al tiempo que diluye los intereses particulares, para dejar de lado la estética hermética y subjetiva a cambio de la diversidad característica de los medios masivos.



Pensamos en los nuevos medios como una técnica diferente a las actuales para el desarrollo de una obra, pero principalmente en un tipo de obra diferente al actual, esta obra tiene la capacidad de regenerarse en el tiempo, si antes sólo podíamos apreciar el deterioro de una pieza, ahora, tal vez, es ese el fenómeno que podemos recrear infinitas veces sin perder el original.

La regeneración constante está dada por la interacción del sujeto, el cual es un ente modificador de la obra, esto es parte esencial de ella, y la proyección de la obra a su vez, son las infinitas resonancias de ésta en cada espectador.

Además de los aspectos más interiores del espectador, la obra genera su propia impresión de las acciones efectuadas sobre ella, entonces hay un registro inmediato e involuntario, sin intermediarios, y aquí es donde se abre el camino a un modelo de estudio. La metodología necesaria para el arte de nuevos medios se basa en la experimentación, en el método científico: el artista como parte de la cadena sería el encargado de diseñar los experimentos, testeando sus modelos, pensando en el museo como una posible zona de pruebas.

Quicksand Box se desarrolla a partir de este modelo como un bosquejo de espacio físico y virtual, modifica-

do por el espectador en la sala e intervenido además por los posibles actores desde internet, que juntos intentan determinar una narrativa en la evolución de la instalación, aunque ésta vuelva en algún momento a un estado original.

El espacio físico de la instalación está delimitado por un área de interacción separada de un área de apreciación, de esta manera el espectador que interactúa, también esta siendo representado por la obra como parte de la misma.

Si la construcción de cualquier obra supone un espacio de experimentación, ya sea material o solamente conceptual, la ciudad en este sentido podría tratarse de una obra puesta a prueba y modificada constantemente. Tomando en cuenta la fuerte intervención a la que se somete actualmente la ciudad de Santiago, proponemos una pequeña caja de arenas movedizas en la que experimentar, considerando una acción de parte del espectador en la sala, que dramáticamente afecta las condiciones de una segunda maqueta aislada de contenido gráfico, y contraponiendo este sistema a una proyección intervenida por los anónimos usuarios de internet que dialoga con el espectador y de esta manera modifica el resultado final.

LAME.9BVAM /

LAME (CI)

LABORATORIO MEDIAL / 2009

Laboratorio medial, obra electrónica procesual. Compuesta por un espacio de intervención y trabajo ubicado en el subterráneo del Museo de Arte Contemporáneo. Se trasladó el Laboratorio Medial de LaMe a la BVAM, donde se realizaron durante el período de la Bienal una serie de intervenciones progresivas que culminaron con la presentación del trabajo el día de clausura. Televisores, osciladores, sistemas de sonido, transistores, sensores, interruptores y cables.



[[HTTP://WWW.LAME.CL](http://www.lame.cl)]



LAME (Chile)

LaMe es una creación colectiva en que los aportes individuales son dispuestos para generar de forma creativa y dinámica una obra de arte. LaMe propone que el valor emergente de la suma de aportes personales no va en desmedro de la poética individual, si no que al contrario, se ve potenciada.



LaMe es una obra que consiste en establecer un laboratorio medial en la Bienal a modo de experiencia artística ligada tanto de proceso como a la obra, considera a ambos en igualdad jerárquica. LaMe no es un entorno generatriz de respuestas, sino mas bien “proponemos un espacio para preguntas” en torno a lo que nosotros consideramos arte y tecnología. Requerimos básicamente de “un punto con electricidad, un gran espacio para acumular material, un punto de red y una lista con la gente convocada” para poder llegar a producir, dentro de este entorno reflexivo, una obra híbrida con medios aterrizados a nuestra realidad, que surjan mas allá de una convergencia de ideas, de una divergencia de ellas.

La obra se inició el día 20 de agosto (inauguración de la BVAM) y se inauguró el día 13 de septiembre (día de cierre de la BVAM).

Se conformaron mesas de trabajo horizontales, con personas vinculadas a distintas áreas del campo de las tecnologías de la información para reflexionar en torno al arte y tecnología, teniendo como desenlace la producción de obra.

Para ello se convocó a personas que consideramos pertinentes para dialogar y desarrollar la obra, dejando

un espacio abierto a la participación de terceros que convergieran (o divergieran) de forma crítica con los cuestionamientos implícitos en el proceso de obra.

La obra se generó a partir de las charlas, mesas de trabajo, diálogo coloquial, etc. y de la apropiación, clasificación, transducción, sensorificación, rearticulación, reciclaje, análisis, objetualidad, composición cualitativa y cuantitativa, contextualización, grado de utilidad y diálogo de los elementos que LaMe se pudo apropiar.

Dentro de la sala dispusieron una librería con más de 100 libros ad-hoc, el espacio, herramientas y materias primas que junto a la metodología propuesta a partir de los colaboradores del proyecto, dio como resultado obra y conocimientos colectivos. Estos últimos fueron publicados en los medios pertinentes a la información generada en esta experiencia-obra. De esta manera los conocimientos son expuestos en forma transversal y horizontal, proponiendo un distinto modelo de aprendizaje, proceso y creación.

De esta forma de teoría y praxis se obtuvo como resultado la producción de LaMe. Se desarrolló un registro de todo el proceso de obra en video y texto.

RX1000 /

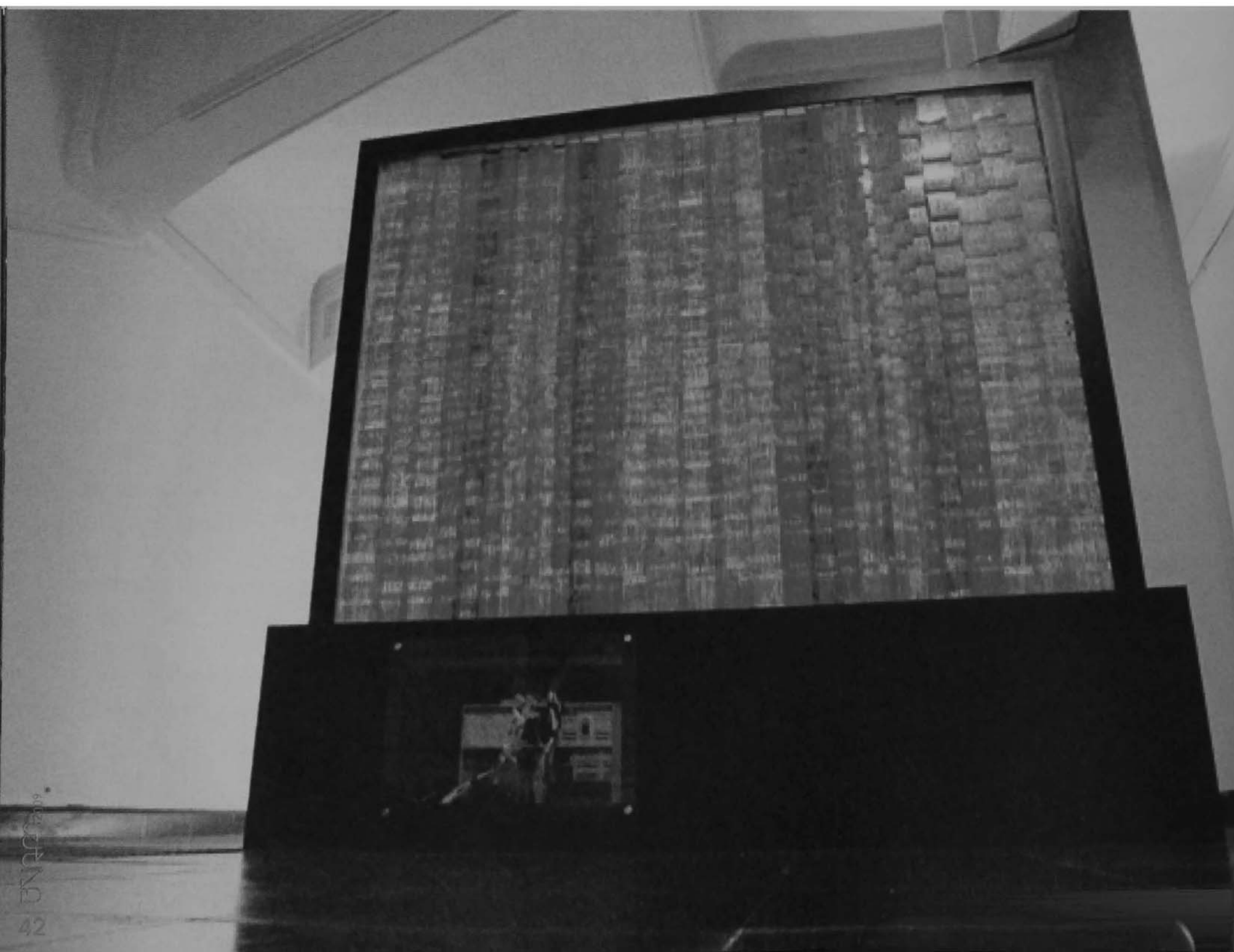
Yto Aranda (Cl)

PINTURA ELECTRÓNICA INTERACTIVA / 2009

Pintura electrónica, programación para interacción en web. Compuesta por una Pintura de 200 x 160 cm. conformada de 1.122 pinturas hechas a mano. Por medio de una convocatoria con la pregunta ¿Cómo interpreta usted la palabra RESISTENCIA?, se reunieron más de 1000 respuestas que fueron escritas en cada una de las pinturas, y publicadas en el sitio web Rx1000. Las pinturas pequeñas que componen la pintura mayor están unidas a través de hilos representando redes. Dispositivos conectados a circuitos permiten el movimiento vibratorio de la pintura-red. Esta intervención vibratoria es posible a través de las respuestas captadas desde internet. Computador, conexión a internet, pantalla y mouse.



[[HTTP://WWW.YTO.CL](http://www.yto.cl)]



Yto Aranda (Chile)

Yto Aranda investiga distintos lenguajes visuales, desde su formación pictórica a nuevos medios digitales, a través de desplazamientos y cruces multidisciplinares. Usa la visualidad del arte ASCII como base estética visual, punto de unión de sus diferentes obras. Titulada el año 1990 como Licenciada en Artes mención Pintura en la Universidad de Chile. Profesora Aplicaciones Multimediales, Universidad del Pacífico. Ha participado intensamente en circuitos expositivos nacionales e internacionales.



Resistencia a mil por Diego Cerda Seguel

Resistir por mil: este es el mensaje inclusivo de la obra de Yto Aranda, una convocatoria abierta en las redes sociales para plantear la definición de ¿qué entiendes por Resistencia?. Resistir es el mensaje y el medio, pero ¿Qué resistimos? Bueno, en esta obra hay mil y más respuestas posibles, pero el mensaje principal es el que viene dado por el acto de la participación de quienes han enviado las respuestas. Pues con su acto han tejido en común una esperanza, una Red Social, la que es el medio para pensar y plantear cómo resistir la prepotencia y la inhumanidad de un proceso que quiere hacerse pasar por una evolución natural del mundo. Esta obra integra tecnología como un medio de comunicar e interactuar entre todos, no quiere levantar un fetiche de la tecnología, quiere usarla como medio de una expresión de arte que es producto de la colaboración que permiten los canales electrónicos por los cuales se ha realizado esta convocatoria.

Confianza, paciencia, integridad: luz mental

La tecnología constituye un medio de dominación, de deshumanización y de destrucción, pero también constituye un medio de comunicación, creación y contradominación, de la misma manera que mucho tiempo antes las técnicas de la pintura en el Renacimiento servían tanto para reforzar la imagen de un monarca frente a su pueblo y a naciones extranjeras, esas mismas técnicas crearon también obras inmortales que enriquecieron el espíritu de quienes han podido contemplarlas. La técnica y la tecnología no son más que herramientas generales, por ello su uso dependerá de las intenciones y consecuencias de quienes las manejan. Es cierto que hoy por hoy están continuamente apareciendo tecnologías que nos obnubilan, nos dejan perplejos, y nos hacen caer en un inocente optimismo.

La internet es una de esas herramientas de comunicación e información que sorprenden constantemente con nuevas opciones de interacción y contacto con otros, las redes sociales electrónicas con su impresio-

nante crecimiento reciente constituyen lo que podría considerarse uno de esos avances. Sin embargo la red social describe las relaciones entre sujetos de una comunidad desde mucho antes que existiera Internet; y, puede decirse que es tan antigua como la humanidad. La novedad es que el soporte electrónico permite inmediatez, instantaneidad y ubicuidad global para la interacción de sus miembros.

La obra Rx1000 constituye una presentación pictórica y electrónica física de la red social constituida en torno de la palabra Resistencia. La interacción remota de los miembros de la red social activa sus componentes vibratorios en tiempo real sobre el objeto Obra. Con ella la artista consigue consolidar el proceso de Desplazamiento desde y hacia los medios digitales y los medios analógicos, capitalizando así su experiencia creadora e instaurando un continuo entre las formas de expresión que han llenado su práctica artística de 20 años, las que se pueden resumir en la pintura como expresión analógica física, el arte correo y su revista Web Escáner Cultural, como la experiencia del Arte recorriendo la red social, y el arte digital electrónico, centrado en su experiencia en el arte ASCII.

En conjunto, la unificación de plataformas que Yto ha denominado el proceso del Desplazamiento, logra sintetizar en un gesto la integridad de la acción de Arte de manera independiente del soporte para la obra, más aún integrándolas en ella. Con ello los tres niveles mencionados, lo analógico, lo electrónico y la malla social se convierten en un solo soporte común a la expresión de la Resistencia por Mil.

Resistencia por Mil es la obra que sintetiza con maestría consolidada la experiencia de multiplicar los medios de expresión llevándolos a la dimensión de la red interactiva sobre un soporte físico háptico y donde lo digital encuentra un espacio de expresión que se independiza de la exclusividad computacional para formar parte de una experiencia artística presencial.

LOS HÉROES / MONUMENTO A LAS VÍCTIMAS DE LA DICTADURA

Viviana Bravo Botta (CI) co-realización Hector Capossello (CI)

VIDEO INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2008-2009

Instalación interactiva, programada y ejecutada en PHP+MySQL+VLC+telnet+bash+CSS. Una proyección de video es intervenida por los visitantes vía el teclado de un computador que da la opción de subtítular el video o acceder a subtítulos ya realizados por otras personas. Dos computadores, uno para el video y otro para el proceso de subtitulación, conexión a internet, teclado y mouse, proyector de video para la visualización del video. Desarrollado por: Hector Capossello, Katawan y Daniel Pliscoff. Diseño de estilo (CSS) <http://www.delay.cl>



[[HTTP://WWW.ESTOESDUPLEX.CL](http://www.estoeduplex.cl)]



Viviana Bravo Botta (Chile)

Realizó su formación académica en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Especializada en el área de integración entre Arquitectura y Artes Visuales en la Kunstakademie Düsseldorf, posteriormente egresa con distinción del magister en “Diseño Conceptual de Espacios” por la Hochschule für Gestaltung en Offenbach, Alemania. Ha obtenido la beca DAAD del Servicio de Intercambio Académico Alemán y variados apoyos institucionales como Beca de Atelier Kulturverein Wacker Fabrik Darmstadt, el Programa de Intercambio Cultural Japonés-Alemán.



Constantemente vemos en la ciudad monumentos en estado de deterioro, cuya condición nos hace reflexionar sobre la representación del poder y acerca de la legitimidad de las obras escultóricas realizadas para celebrar o conmemorar hechos de la historia.

¿Existe una ética de la representación? ¿cómo interpretar el deterioro de obras solicitadas por el estado para el espacio público que evocan los hitos de la nación? ¿qué representan los monumentos destruidos? ¿cómo analizar el lugar de emplazamiento y vandalismo hacia algunas obras? ¿cómo leer la historia en estas obras-ruinas?

Este proyecto interactivo surge del video que registra lo sucedido en el año 2008, cuando mujeres familiares y amigas de ejecutadas políticas, se organizan para limpiar el “Monumento a las Víctimas de la Represión

Política”, emplazado sobre la Estación Los Héroes en Santiago, en reacción su grave deterioro. Con elementos de limpieza casera, paños y escobas, realizan la actividad un día de verano.

La documentación de esta acción es la base de la propuesta. Las imágenes son acompañadas de subtítulos bases que nos remiten al espacio de memoria modelado por los afectos y los ejercicios contra el olvido.

Cada visitante puede participar modificando el texto inicial e incluyendo su propia subtitulación total o parcial de las imágenes en alguno de los videos realizados, codificando de manera individual el sentido del video. El proyecto finalmente se compone del conjunto recopilado durante el tiempo de exposición, el cual puede ser revisado en cada lectura y posteriormente podrá visitar el diagrama de flujo de las modificaciones.

WIKI_DEL_PUEBLO: CACHUREO? VALPARAÍSO: PICHANGA URBANA

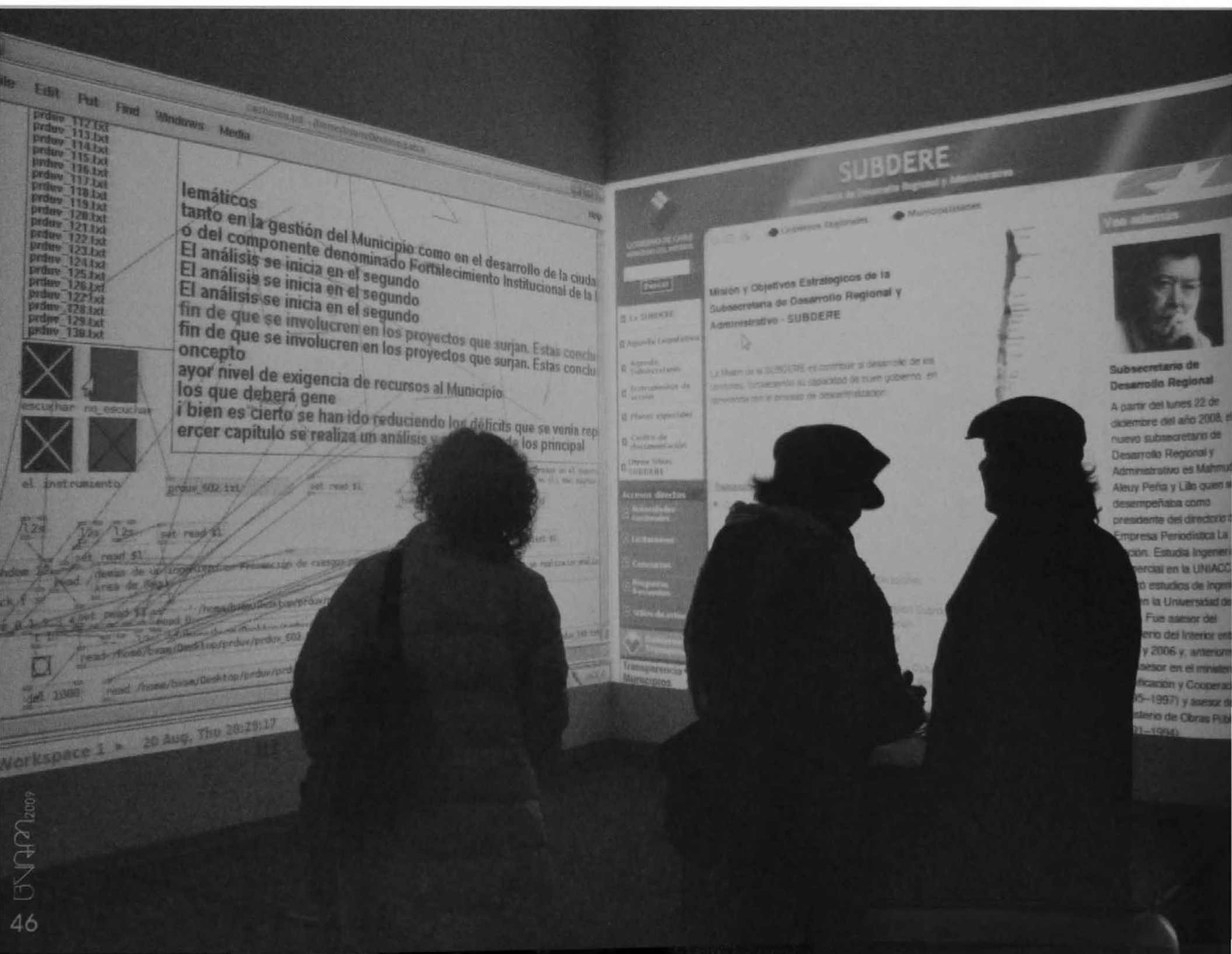
Alejandra Pérez (CI)

NET ART Y ARTE SONORO / 2009

Instalación interactiva, programada en Pure Data (PD). Obra construida en base la interacción por medio de teclado, mouse y sensor de presión, a través de los cuáles se modifican los contenidos, sonidos y visualización de la instalación. Dos computadores uno para el patch de PD y otro para la visualización del mapa de Valparaíso, además de dos proyectores de video y sistema de amplificación.



[[HTTP://ELPUEBLODECHINA.ORG](http://ELPUEBLODECHINA.ORG)]



Alejandra Pérez (Chile)

Alejandra Perez Nuñez es una artista independiente, músico, performer y escritora, miembro de un grupo diverso de desarrolladores que examinan el entorno electromagnético en relación a las economías post industriales. Como performer ruidista trabaja con hardware y software libres y participa en proyectos colaborativos de performance conectada y ciencia ficción social.



Este trabajo reúne varios websites, blogs y sonidos en un mapa georeferenciado de Google. La aplicación que se utiliza es Meipi, una plataforma libre y abierta para la colaboración en línea. Los websites congregados juegan una Pichanga Urbana. El campo es improvisado, cambia el volumen de la ciudad. Cambia su trazado y sus proyecciones.

Elpueblodechina, ruidista y web mistress, reúne en un mapa el trabajo de algunos nodos o “frentes de campaña” que se pelean en el puerto. El mapa de las antenas de celular de la ciudad de Valparaíso, marca la ubicación de cada antena de la ciudad. Cada una remite a websites de “peleas de antenas”, de varios cerros del puerto. Este trabajo está vinculado a vecinos y clientes en acción, activistas locales que organizan la Resistencia barrial contra los intereses privados de las empresas

telefónicas. (<http://valparaisoenaccion.cl>)

Otro nodo es <http://cerroconcepcion.org>, un website de gran tráfico que congrega de manera creciente a personas de toda la ciudad. La junta de vecinos mantiene activo el sitio que ha sido desarrollado con plataformas open source de manejo de contenidos (Drupal). Entre los cachureos está cahuin generator, un generador de patrones que opera sobre una base de datos de extractos de textos provenientes de la red, esto nos dará el background de la pichanga, juego armado de múltiples frentes, también está la nube, un cachureo semántico analizando información sobre el PRDUV (Programa de Recuperación y Desarrollo Urbano de Valparaíso) y rostros, un cachureo de Oli Mac Sagrav, esquema de relaciones de poder que ilustran la genealogía local de la corrupción.

LOS PECES GORDOS

Mónica Palma (Cl)

FOTOGRAFÍA / 2009

Dos fotografías de 60x80 cm, una campana, una pantalla de LED.



[-]



Mónica Palma (Chile)

Estudios superiores: 1997-2000 Escuela De Foto Arte De Chile. (Egresada)
1996 Foto sistema Publicitario, Facultad Tecnológica de la Universidad de Santiago de Chile.
1994 Periodismo, Universidad La República.



GANAR PARA COMER: Somos cazadores del inicio de la Prehistoria, el inicio en que fuimos monos. No sólo nosotros comemos, también otros animales que cohabitaban con nosotros.

Ellos también se alimentan buscando la mejor comida y superando su propia manada que a veces lidera el rango de cada especie animal. No sólo cazadores, también se refugian y protegen de todo lo que sea para ellos una amenaza.

También se refugia el hombre que no sólo es cazador, también es un negociante, el cual utilizó el trueque antes de la existencia de la moneda como medio de pago que llamamos dinero. La sal fue la primera moneda para comprar alimento y mercancía y también utilizamos como moneda los porotos o el maíz.

De ahí surge en aquellos tiempos una manera de sobrevivir, pero además surgían otros problemas mediáticos en las tribus de diferente cultura y lenguas. La guerra, tal vez una única fuente para resolver aquellas malas formas de resolver aquellos problemas a los que veían una definitiva solución.

En la actualidad hemos avanzado vertiginosamente ya que la sal ya no existe como moneda y tan solo es un simple y corriente condimento para sazonar los platos

que el hombre se prepara para comer. Ahora usamos el dinero y las tarjetas de crédito y por último de vez en cuando usamos el trueque para intercambiar alimentos o productos que se puedan usar.

¿Por qué digo en mi propuesta visual que somos cazadores?

Si lo somos, planificamos, organizamos todo para cada tipo de estrategia a realizar y para todo tipo de situación que se nos presente ya sea el obstáculo más mínimo.

Para mí quizás la moneda más sólida que pueda sobrevivir a los cambios difíciles que se presentan es nuestra propia inteligencia. De ahí la principal herramienta de subsistencia hace que seamos cazadores, casi siempre porque vivimos en constante alerta. Negociamos desde nuestra temprana infancia, debemos adecuarnos constantemente haciendo evolucionar nuestras propias herramientas de autodefensa o simplemente estaríamos perdidos y nos convertiríamos en comida de nuestros propios depredadores que son nuestros iguales.

Por último nosotros a la manera de ser cazadores viene a las herramientas que creamos para darnos una vida mas fácil y cómoda.

FRAGMENTOS DE UNA HISTORIA FUTURA /

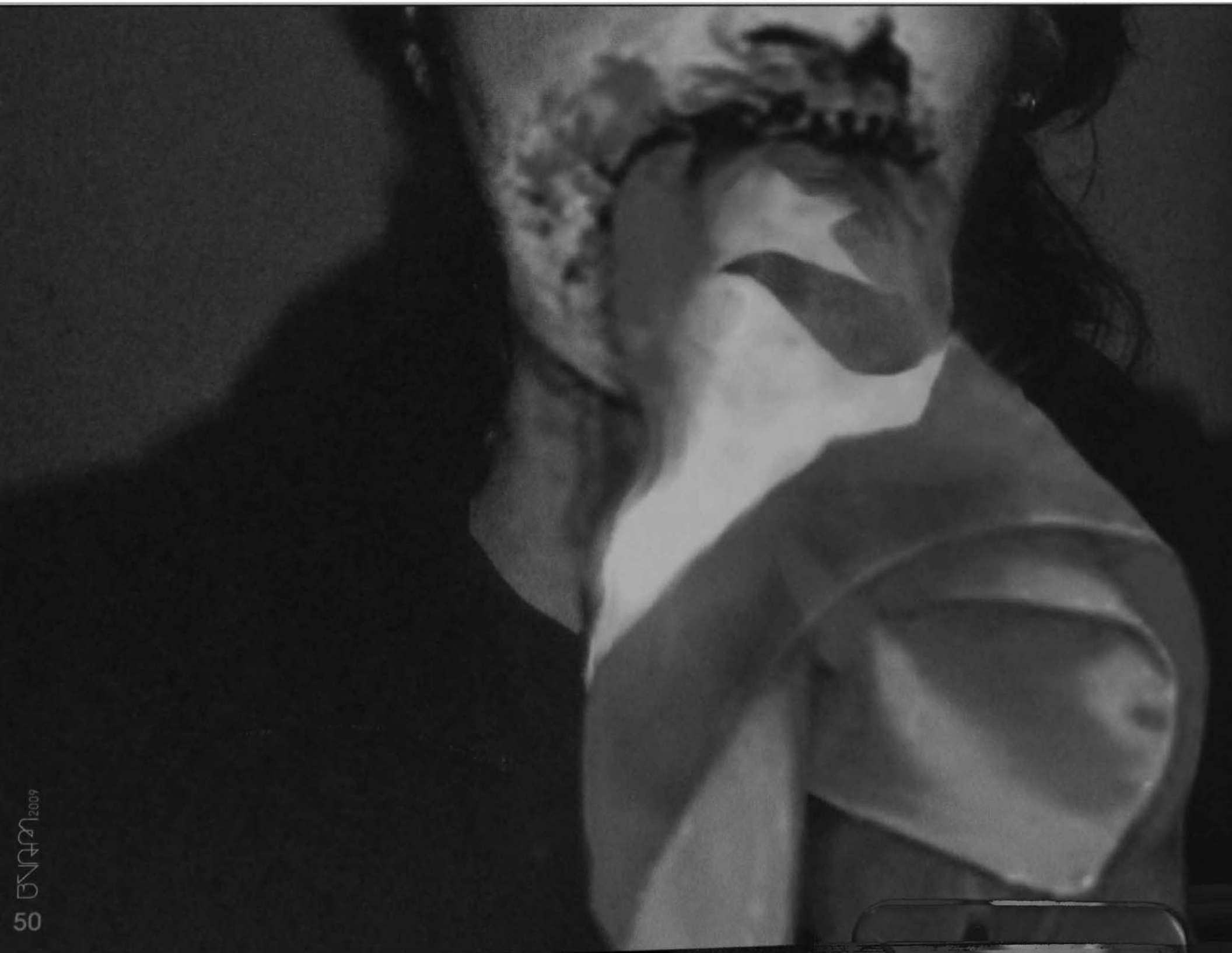
Espacio-G: Jocelyn Muñoz (CI) Mauricio román (CI) + Colaboradores

VIDEO INSTALACIÓN / 2009

Video instalación, video proyección, computador de consulta y sistema de sonido, proyectados en una superficie de papel construida a partir del texto El Ladrillo. Reproductor de sonido, sistema de audio, proyector de video, computador y conexión a internet.



[[HTTP://WWW.ESPACIO-G.CL](http://www.espacio-g.cl)]



Espacio-G (Chile)

Espacio G, ante todo, es un espacio de vida, vivienda ocupada para la construcción de un laboratorio de arte y reflexión social contemporánea; en este lugar se intenta devolver a las artes y los gestos aledaños, ese conocimiento y posibilidad de asumir las críticas de la representación, en favor de un uso discutido de los modos de hacer en lo social; pretendiendo, a través de la conexión con distintos artistas emergentes y creadores (nacionales y extranjeros), formar un referente de acción, como un lugar alternativo no institucional.



Sobre la voz, sobre la idea y sobre el tiempo... variaciones sobre el Chile Bicentenario.

Lo realizado en poco más de 16 años por los economistas de Chicago, marcó profundamente al país. El contexto económico, político y social del Chile actual, está atravesado por sus políticas; un “modelo” neoliberal que utilizó el territorio como campo de prueba, imprimiendo sus directrices en el “Ladrillo”, tratado escrito por los denominados Chicago Boys para la

dictadura de Pinochet.

El enfoque de las políticas contenidas en el Ladrillo, estuvieron y seguirán estando en función de hacer prevalecer por sobre todas las cosas, el libre juego de las fuerzas del mercado.

La propuesta de Espacio G busca explorar a partir de un ejercicio de “variación” y crítica a la representación de un modelo, un posible espacio rizomático entre un relato, un soporte y una acción.

HABITAR /

Klaudia Kemper (CI)

INTERVENCIÓN FACHADA DEL MUSEO / 2009

Proyección a gran escala y video instalación. Proyección de video en la fachada del Museo de Arte Contemporáneo en el día de la inauguración. Video instalación, fotográfica, textual y audiovisual. Proyector de video de 12.000 lumens para las imágenes, computador para el video, audífonos para el audio, fotografías y textos escritos.



[[HTTP://WWW.KLAUDIA-KEMPER.BLOGSPOT.COM](http://www.klaudia-kemper.blogspot.com)]



Klaudia Kemper (Chile)

Artista visual - titulada de diseño en la U. Católica de Chile, realiza estudios de Bellas Artes en la Université Paris V en Francia. En 1990 realiza su primera animación en cine 35mm. que gana el primer lugar en el concurso Chileno Francés de Video Arte y que es exhibido en el MoMa New York, Museo de Arte Reina Sofía en Madrid, Museum Contemporary Art en Sydney entre otros. Desde entonces ha realizado muchas muestras que van desde pinturas, animaciones, videos e instalaciones. Ha hecho exposiciones individuales en Chile, Argentina, Ecuador, Colombia, Francia y Brasil.



Habitar de Klaudia Kemper por Daniel Reyes León

“Hay, pues, dos maneras de falsificar: la una trabajando por embellecer; la otra, aplicándose a hacer verdad” (Paul Valery) ¹

“Habitar” de Klaudia Kemper es un proyecto en el que se cruzan diversas maneras de percibir los espacios construidos para el tránsito y la residencia de las personas. En primer lugar acoge la idea de espacio como lugar, cargándolo del relato biográfico que define su subjetividad en una paradójica utilización de los objetivos ópticos de la cámara de vídeo y las cámaras fotográficas. En el intento de asir las efímeras circunstancias que definen el habitar mediante imágenes –secuenciadas o no- se constituye un relato extremadamente frágil y, en la mayoría de los casos, ausente de cuerpos, es decir de personajes que se encuentran accionando la habitabilidad de esos lugares.

La artista realiza un ejercicio de registro con el video de la casa que habitaba y que en cierto momento debe abandonar. De manera similar, solicita a su red de contactos íntimos un ejercicio de registro de algún lugar significativo e íntimo, al cual deben agregar un relato escrito que lo despliegue. El relato solicitado establece la temporalidad que en el video realizado por ella agudiza una escenificación efímera de las circunstancias del habitar, transformando a la cámara en una cámara-stylo como decía Alexander Astruc ², una cámara lápiz que en el tiempo establece una escritura documental de “lo habitable”.

El hecho de solicitar una imagen de espacios íntimos a un grupo afectivamente cercano, detona la necesidad de compartir tanto la participación como la definición del “Habitar”, consintiendo la relación entre individuo y colectivo, desde la privado a lo público. “Las representaciones de la alteridad íntima, en los sistemas que estudia la etnología, sitúan la necesidad en el corazón mismo de la individualidad, e impiden por eso mismo

disociar la cuestión de la identidad colectiva de la identidad individual” ³.

La inmaterialidad del vídeo, en un principio, se dispuso en la puerta del museo durante la inauguración. La superposición de los elementos internos de una casa a la arquitectura clásica del edificio, establecía una sutil pero literal línea divisoria entre el tránsito público y la estancia privada. Si bien se podría establecer una lectura no menos acertada desde los lindes que ha trazado la arquitectura moderna y su consecuente colapso crítico en el tardo capitalismo, la experiencia se traslada a un plano menos público y más cercano.

Siendo esto último una de las características principales del circuito de arte y política local, esta obra no deja de ser significativa en el modo que, desde una posición extremadamente individual, pone al descubierto la administración de los espacios desde el arte a los artistas y desde los artistas al arte.

El vídeo de “Habitar” no deja de ser decisivo al momento de sujetar la convocatoria de fotografías y relatos. En una relación simbiótica, ambos se definen por contigüidad. En una metonimia propia de las anteriores acciones realizadas por Klaudia Kemper – leamos “cuerpo sobre cuerpo” y otras acciones que se pueden ver en el sitio web de la artista –. Proponiendo una actitud radical frente a la imagen tiempo, la cámara como forma de escritura se centra en la comprensión de los relatos personales como tiempos destinados a la asimilación del habitar. Asimilación que, sin embargo, es sólo posible en la medida que se comparta como cualidades del relato: es decir, su carácter íntimo y la dirección que adquiere desde la experiencia personal hacia la comprensión de un otro.

¹ Valery, Paul. “Variedad I”. Editorial Losada, Buenos Aires, 1961. Pág. 90.

² Sobre el término “caméra-stylo” Astruc la define como “...el cine se apartará poco a poco de la tiranía de lo visual, de la imagen por la imagen, de la anécdota inmediata, de lo concreto, para convertirse en un medio de escritura tan flexible y tan sutil como el del lenguaje escrito.”

³ Auge, Marc. “Los «no lugares» espacios del anonimato”. Ed Gedisa. Barcelona, 1996. Pág. 26.

[VI]GIL[ANTE] [TEMPORAL] /

Roberto Larraguibel (CI) en colaboración con Nury Gaviola (CI)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2009

Instalación interactiva, posee cuatro grupos operativos independientes para dar movimiento e interactividad a la obra. Un péndulo oscila al interior de una estructura de madera, el cual es monitoreado para sincronizar correctamente un sistema magnético de impulso, por medio de detectores de fuerza, la señal sincrónica que se obtiene alimenta un equipo "sampler" vía protocolo MIDI, el cual crea la sonoridad de respiración emitida. La instalación cuenta con iluminación RGB, la cual funciona independientemente al péndulo, para crear reactividad lumínica ante la presencia del espectador.

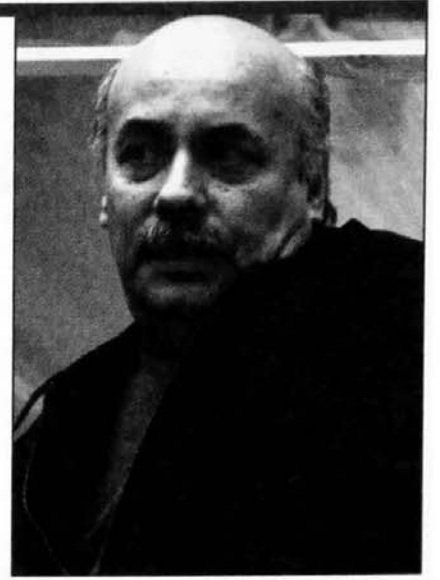


[[HTTP://WWW.ARTOFICIO.COM](http://www.artoficio.com)] [[HTTP://WWW.REDESARMO.CL](http://www.redesarmo.cl)]



Roberto Larraguibel (Chile)

Su background se remite a la ingeniería electrónica donde ha incursionado en los últimos 20 años, en el campo de la instrumentación. Su experiencia en la investigación y fabricación de máquinas electrónicas incorpora, a partir del año 1998, proyectos de investigación en HCI (Human Computer Interaction) con aplicación a Psicofísica, instrumentación y diagnóstico. Paralelamente, su inquietud creativa lo lleva a experimentar en obras de instalación artística con aplicación de nuevos recursos al medio audiovisual, al diseño de intervención de espacios monumentales, a la presentación innovadora de videos.



[VI]GIL[ANTE]^[TEMPORAL] surge como una nueva búsqueda inserta en nuestro acontecer artístico, el cual intenta relacionar arte y tecnología para desentrañar procesos inherentes a un mundo conectado e interconectado que vigila, monitorea, informa y decide en la arrogancia del poder.

Previamente, creamos un sistema de control jerárquico llamado [vi]gil[ante], quien se encargaba del monitoreo de un complejo sistema de interacciones hombre-máquina, para la instalación [re][des]arm[o]* exhibida a principios del 2009. Aquí el mecanismo fue construido con el fin de develar la intrincada relación entre las tecnologías de uso masivo, el individuo y la sociedad. Esta red de monitoreo y vigilancia condicionaba la atmósfera de toda la obra, de manera sutil y persistente, basado en la información del estado interactivo de cada instalación de este organismo cibernético llamado [re][des]arm[o]*.

Continuando con el trabajo realizado en esa primera etapa, vigilante nos plantea un nuevo paradigma: ¿Podrá la creación cibernética desafiar a un organismo (máquina) autónomo regido por causalidades aún indecibles?

La oscilación del péndulo, una máquina extremada-

mente simple, surge como manifiesto de los procesos fuera del control humano. Está acá para denostar nuestra precaria condición y soberbia. Es la manifestación complementaria y resistiva a los poderes fácticos cuestionados en la primera acción del sistema de vigilancia y control realizado en la versión original.

Tiempo incontrolable y factura tecnológica artesanal que dan cuenta de otra libertad y realidad que subyace en territorios donde el hombre habita con menos prepotencia, para asumir su inherente independencia y estado de movimiento, alejado del voluntarioso capricho del Ser por acomodar su entorno.

Ambas obras se fusionan y conviven en esta nueva propuesta: [VI]GIL[ANTE]^[TEMPORAL] donde observador y tiempo crean una convivencia disfuncional: el tiempo marca su presencia independiente al ojo-cámara que lo vigila, de la misma forma que el mecanismo pendular surge como manifestación de una autonomía, trascendente a los sistemas que intentan operarlos.

Por otra parte, el monitoreo y vigilancia da cuenta de los movimientos de asistencia y flujos de visitantes e intenta, vanamente, controlar ese espacio donde la libertad y el caos conviven a una velocidad imposible de ser gobernada.

20.08.09 /

Nathalie Perret (Ve) Nicolás Spencer (Cl)

PERFORMANCE (DÍA INAUGURAL) / 2009

Performance y Video instalación. Performance realizada el día inaugural, y video instalación durante el período de la Bienal. Estructura metálica utilizada como base para la plantación de papas, sistema de sonido análogo, proyección de video, DVD player.



[-]



Nathalie Perret (Venezuela) Nicolás Spencer (Chile)

Nathalie Perret, licenciada en Artes Visuales, con mención en grabado en BJO Formation (París, Francia), realiza estudios en la Escuela de joyería contemporánea, Afedap (especialización: Créateur indépendant/ bijou contemporain), bajo la dirección de Brune Boyer (París, Francia).

Nicolás Spencer, licenciado en Ingeniería Forestal en la U. de Chile, Diplomado en Realización y producción de Documentales y fotografía Cinematográfica en la EICTV. Postítulo en Artes y Nuevas Tecnologías U. de Chile. Diplomado en Curso de Especialización en Video y Tecnologías Digitales online y offline Media Centre D Art I Disseny MECAD (España).



No va sin par la Resistencia, que corre, dialécticamente abrazada, a la entrega; como lo hacen, durante la respiración, la inhalación de aire y su salida. La inspiración es tal vez la más primitiva forma de resistencia, como dejó entrever Spinoza, mientras inspiramos insistimos en nuestro ser; en tanto que expirando una parte de nosotros se entrega a la exterioridad, que recién acaba de penetrar en nuestro cuerpo. Intercambio entre lo visceral y lo atmosférico, entre un falso exterior y un pretendido interior. Pues ni el aire sale como entró de nosotros, ni nosotros, corporalmente hablando, somos los mismos cada vez que expiramos. Si el aire es el canal invisible de toda música, también es el imperceptible ejecutante de una partitura que, cumpliéndose en nosotros, casi apenas percibimos. El aire nos erosiona, nos percute y, si fuéramos capaces de escucharlo, oiríamos también el modo en que nos interpreta. Los instrumentos de ese concierto corporal son básicamente tres: nuestro cuerpo, el polvo y el aire. La respiración, escribe René Char, levanta más tierra de la que puede levantar un enterrador.

¿Cómo oír mejor esa partitura que haciendo de esos tres instrumentos uno solo –cubriendo al aire inspirado, es decir, in-corporado, de miles de millones de partículas de polvo condensadas?

La estructura de un sommier (dispositivo que podría recordar, lejanamente, a los resortes óseos de la caja torácica); ciento veinte litros de tierra vegetal; ciento noventa y nueve kilos de papas, cuyas raíces –en muy distintas etapas de germinación– se entremezclan con sucesivas urdimbres de cables, generando un tejido por igual orgánico y eléctrico.

En el interior de esa estructura férreo-orgánica: el sucesivo de un cuerpo; junto a dos altavoces cónicos conectados directamente a las narinas, a través de un collar-respiratorio. En el exterior, sobre sendas mesas, el esqueleto de dos amplificadores lumínicos, cuyas bombillas acompañan al ritmo respiratorio.

Pertrechados de esos mínimos instrumentos –Nathalie Perret y Nicolás Spencer, como compositores, y Paula Anguita, como intérprete– ejecutan no sólo una acción, sino una dramática, pero sobre todo una partitura, distinta cada vez, como la efímera atmósfera de cada una de sus ejecuciones. Si Benjamin buscaba a través del concepto de aura aprehender la atmósfera suscitada por la distancia en el transcurso de su mise en ordre (*Achtungsbietenden*), a través de 20.08.09 el concepto de acción parece recobrar su negada y sin embargo inevitable reproductibilidad, improntada antes en el aire que en el testimonio irrespirable del video.

LA DESAPARICIÓN DE LA CLASE MEDIA EN CHILE (IRÉSISTANCE)

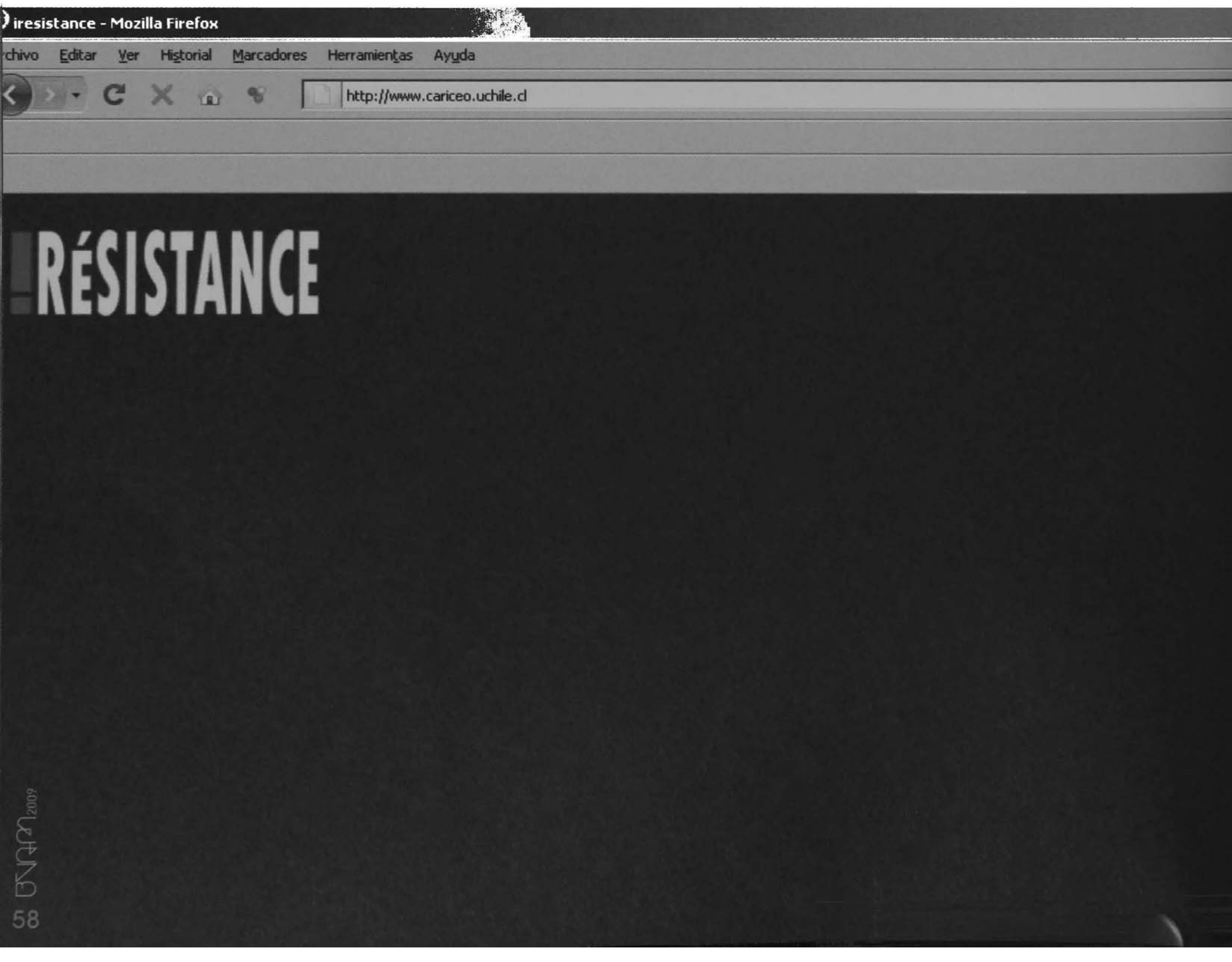
Loyola Records (Cl)

NET ART / 2009

Obra de Net.Art, subida al sitio web <http://www.cariceo.uchile.cl>. Conexión a internet.

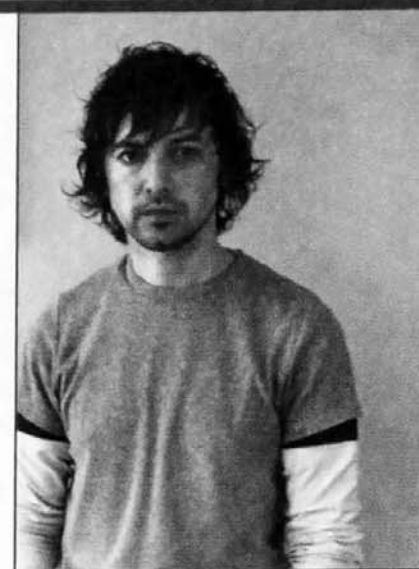


[[HTTP://WWW.CARICEO.UCHILE.CL](http://www.cariceo.uchile.cl)]



BIO Arturo Cariceo (Chile)

Artista visual y académico de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile desde 1993. Vive y trabaja en Santiago. Su área de investigación y creación es la noción de comparecencia de obra, realizando trabajos experimentales con carácter de Obras Invisibles. Ha realizado el documental inconcluso “Contradicciones, paradojas y paradigmas en el Flandes Indiano”, y publicaciones sobre arte chileno, entre ellas: “El Universo Expandido de Matilde Pérez” (2005) y “La Reforma Universitaria en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Chile 1966-1973” (2005).



La desaparición de la clase media en Chile (Irésistance) es el título de la obra electrónica que Loyola Records presenta en la 9º Bienal de Video y Artes Mediales.

Consiste en una página web estructurada en torno a nodos con información artística que directa o indirectamente dan cuenta del concepto de “Resistencia”.

La página será poblada diariamente con estos nodos desde el momento de la inauguración de la 9º Bienal de Video y Artes Mediales (20 de agosto). La desaparición de la clase media en Chile (Irésistance) es una obra para ser vista por Internet y su dirección es www.cariceo.uchile.cl.



MUESTRAS INTERNACIONALES INVITADAS/

[20.08.2009 > 13.09.2009]

VISIONARIOS [HTTP://WWW.ITAUCULTURAL.ORG.BR/VISIONARIOS]	63
IMAL [HTTP://WWW.IMAL.ORG]	71
LE FRESNOY [HTTP://WWW.LEFRESNOY.NET/]	77
FABRICE CAVAILLÉ [HTTP://WWW.ICF.CL]	81

VISIONARIOS /

AUDIOVISUAL EN LATINOAMÉRICA

[[HTTP://WWW.ITAUCULTURAL.ORG.BR/VISIONARIOS](http://www.itaucultural.org.br/visionsarios)]

**ARLINDO MACHADO (BRASIL) JORGE LA FERLA (ARGENTINA) ELÍAS LEVIN (MÉXICO)
MARTA VÉLEZ (COLOMBIA) ROBERTO MOREIRA (BRASIL)**

Curadores

Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica presenta una selección de producción de cine y video experimental que abarca los países de América Central, además de México, Caribe, América Andina, Brasil y Cono Sur, en una recopilación de trabajos que destacan en el contexto artístico de los primeros años del siglo XXI y presenta una antología histórica de sus realizadores pioneros.

Este proyecto, que reúne obras con propuestas estéticas diferentes, es el resultado del proceso de investigación y curaduría realizada por Arlindo Machado (Antología histórica), Elías Levin (México, América Central y Caribe), Jorge La Ferla (Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay), Marta Vélez (Cuba, Ecuador, Bolivia, Colombia y Venezuela) y Roberto Moreira S. Cruz (Brasil). Contó con la colaboración de Adriana Barrios, María Belén Moncayo,

Gloria María Arteaga, Mariela Cantú y Luisa María Marisy Martínez.

La cultura audiovisual de los pueblos que viven en América Latina es diversa y las fronteras se están extendiendo por diferencias históricas y geográficas. Ante estos desafíos, Visionarios – Audiovisual en Latinoamérica, delineó principios conceptuales y estableció propuestas temáticas para la selección de las 73 obras que componen esta muestra, organizada en nueve programas. El público podrá ver un variado conjunto de producciones que tratan de temas sociopolíticos propios de muchos países latinos, así como otros que buscan la sensorialidad sonora y visual de la imagen y la experiencia estética con la imagen digital, además de trabajos cuyos temas de la contemporaneidad representan con distinción los aspectos culturales más intrínsecos de la latinidad.

PARADIGMAS DE LO EXPERIMENTAL

Selección de videos y películas que buscan alternativas diferenciadas en términos de temáticas y estilos y que, por lo general, se realizan en anchuras y formatos no estandarizados. Así, escapan a los estereotipos y reglas del mercado internacional del audiovisual.

O PÁTIO Glauber Rocha (Brasil, 1958, 12'43'', 35 mm)

COSMORAMA Enrique Pineda Barnet (Cuba, 1964, 4'32'', 35 mm)

QUE EN PEZ DESCANSE Nela Ochoa (Venezuela, 1986, 16'22'', video U-Matic)

ESPECTADOR Enrique Álvarez (Cuba, 1989, 6'52'', video U-Matic)

OFRENDA, Claudio Caldini (Argentina, 1978, 4'21'', súper)

800:05:23:27 Gilles Charalambos (Colombia, 1997, 4'47'', video Hi8)

ADÁN Y EVA EN EL PARAÍSO DE JUDITH GUTIÉRREZ Paco Cuesta (Ecuador, 1982, 6'30'', 16 mm)

AMINA MAR Miguel Alvear (Ecuador, 1990, 2'40'', súper-8 transferido manualmente a 16 mm)

PARADIGMA DE LA LATINIDADE

Selección de videos y películas que tratan de repensar, desde el interior y fuera del ángulo colonialista del "exotismo", el enigma de América Latina: su historia manchada de barbarismos, sus identidades mestizas, el hibridismo de su cultura, sus proyectos de futuro.

REVOLUCIÓN Jorge Sanjinés (Bolivia, 1963, 10', 16 mm)

A PROPÓSITO DE LA LUZ TROPIKAL, HOMENAJE A ARMANDO REVERÓN Diego Riskey (Venezuela, 1978, 19'35'', súper-8)

CHAPUCERÍAS Enrique Colina (Cuba, 1987, 11', 35 mm)

MARCHA POR LA VIDA Gastón Ugalde (Bolivia, 1986/1999, 7'35'', video)

MARCA REGISTRADA Letícia Parente (Brasil, 1975, 10'35'', video)

RECONSTRUYEN CRIMEN DE LA MODELO Andrés di Tella y Fabián Hofman (Argentina, 1990, 7'35'', video)

AL SUR DEL CONO SUR. ARGENTINA, CHILE, URUGUAY Y PARAGUAY

SELECCIÓN DE Jorge La Ferla (Ar)

RELATOS EN LA FRONTERA

Ocho miradas sobre las relaciones entre el video y los medios audiovisuales para realizar posibles relatos de un contexto público o privado. Desde las historias mínimas de los protagonistas, diversas lecturas de travesías por un presente atemporal y un pasado nos remiten a crónicas memorables.

HAMACA PARAGUAYA Paz Encina (Paraguay, 2000, 8'15'', video)

UNA FORMA ESTÚPIDA DE DECIR ADIÓS Paulo Pécora (Argentina, 2003-2004, 5'40'', blanco y negro, 16 mm ampliado a 35 mm)

PREEMPTIVE DISAPPEARANCE Francisca Benítez (Chile, 2003, 11'45'', video)

ONE YEAR LATER Sebastian Diaz Morales y Jo Ractliffe (Argentina, 2001, 11', video)

DOS VECES ADIÓS Nicolás Grum (Chile, 2007, 3'53'', video)

NO SMOKING Andrea Goic (Chile, 2006, 2'10'', blanco y negro, video)

11 DE SEPTIEMBRE Claudia Aravena Abughosh (Chile, 2002, 6', video)

UNDOCUMENTED Edgar Endress (Chile, 2005, 10', video)

MÁQUINAS E IMAGINARIOS

Los juegos de la creación, en propuestas formales radicales que nos remiten a una visión del mundo a través de temáticas políticas y diarios íntimos. Una trama de visiones en la que lo personal se asocia a diversas lecturas del entorno, externo e interno, como autorreferencia de los autores y de los medios tecnológicos audiovisuales que utilizan.

LA PROGRESIÓN DE LAS CATÁSTROFES Gustavo Galuppo (Argentina, 2004, 8'55'', video)

CATASTROPHES LIBERTAD Héctor Solari (Uruguay, 2004, 5'45'', video)

MALA SANGRE (TODO SOBRE LA MUJER INMUNDA) Silvia Cacciatori (Uruguay, 2001, 4'12'', video/animación)

DERECHITO AL ALTAR Carolina Comas (Uruguay, 2006, 4'50'', video)

UNA TARDE Carlos Trilnick (Argentina, 2000, 6', video)

MIRA Enrique Ramírez Figueroa (Chile, 2004, 8'45'', video)

SANS TITRE (BLINDFOLD) Carolina Saquel (Chile, 2006, 4'22'', Gp3 transferido a DVD)

DAS KAPITAL Marcello Mercado (Argentina, 2003, 17'10'', video)

DOS TENSIONES Y UNA SOLA. AMÉRICA CENTRAL Y MÉXICO.

SELECCIÓN DE Elías Levin (Mx)

NO ZAPPING

En los videos de este programa es la lentitud lo que atrapa, una lentitud que exige del espectador una implicación activa, donde el proceso de visualización deja de ser un testimonio de cómo se suceden las imágenes unas a otras y se transforma en una invitación a sumergirse en la pantalla para extraer de ella una serie de relaciones desde su profundidad.

ARIA Brooke Alfaro (Panamá, 2002, 3'20'', video)

HAPPY 2 Ryan Oduber (Aruba, 2004, 1'20'', video)

PROPROMOCIÓN 06 (DE LA SERIE MIGRAR ES SIEMPRE CUESTIÓN DE ESPACIO) Walterio Iraheta (Guatemala, 2006, 6'05'', blanco y negro, video)

KUNG FU Hugo Ochoa (Honduras, 2005, 7'50'', video)

ABLUCIÓN Regina José Galindo (Guatemala, 2007, 4', video)

GUEST - HUÉSPED Roberto López Flores (México, 2006, 6'48, video)

LIX CUA RAHRO. TUS TORTILLAS MI AMOR Sandra Monterroso (Guatemala, 2004, 12'30'', video)

LECCIÓN # 2 - COMO (DES)VESTIRSE Priscilla Monge (Costa Rica, 2001, 6'35'', video)

123...678 (UN MOMENTO ÍNTIMO) Abner Benaim (Panamá, 2007, 4'13'', video)

DANZA DE IDENTIDAD Javier Sámano Chong y Juana Soto (México, 2002, 2'30'', video)

SE REVELA, SE DEVELA Elia Alba (República Dominicana, 2007, 4'03'', video)

OTRAS CONVERGENCIAS

Este programa va desde lo más avanzando de la tecnología: las pantallas y cámaras móviles de los celulares y cierra con el principio que dio nacimiento a la producción y reproducción de imagen: la cámara oscura. En el transcurso de su proyección convergen muchos caminos, como han confluído, en el paso del tiempo, tantos otros para el desplazamiento de la práctica audiovisual. Sin embargo, la convergencia más importante no deja de ser la que tienen que tener necesariamente los espectadores con el realizador, para poder compartir a la distancia y, de manera desacelerada, las experiencias comunes.

ANOMIA Bayardo Escobar (Bayardo Acosta) (Honduras, 2007, 3'52'', video)

LATINO PLASTIC COVER Fulana (El Salvador, República Dominicana, Puerto Rico, México, 2000, 1'20'', video)

ACCIÓN VANDÁLICA EN MI LINDA COSTA RICA Alejandro Ramírez (Costa Rica, 2004, 3'30'', video)

CENTROAMERICA NOW Regina Aguilar (Honduras, 2004, 6'10'', video)

VOILÀ L'HISTOIRE Elias Brossoise (México, 2006, 19'30'', video y súper-8)

DOCUMENTOS 1/29, 2/29, 3/29 Ernesto Salmerón (Nicaragua, 2003, 6'30'', video, material reciclado / Documento 1/29, Ernesto Salmerón, Nicaragua, 2003, 3'47'' / Documento 2/29, Ernesto Salmerón, Nicaragua, 2003, 0'51'' / Documento 3/29, Ernesto Salmerón, Nicaragua, 2003, 1'40'')

LESSON 12 Bruno Varela (México, 2008, 3'30'', video)

JUEGOS EN EL PARQUE Jorge Alban (Costa Rica, 2004, 3'40'', video)

PELÍCULA CON MUERTOS Y TODA LA COSA Enrique Favela (México, 2001, 7'52'', blanco y negro, 16 mm)

DE 0 A 4.000 M.S.N.M. UNA MIRADA VERTICAL. PAÍSES ANDINOS Y CUBA

SELECCIÓN DE Marta Lucía Vélez (Co)

ESTADOS ALTERADOS

Estados Alterados se refiere a pronunciamientos que provienen de territorios y culturas disímiles, que van desde las cálidas comarcas caribeñas hasta los luminosos terruños del altiplano andino. Son obras que potencian su valor por el lugar donde fueron concebidas, es decir, que dan cuenta del contexto en el que se origina el pronunciamiento, ya sea de orden político, social o histórico.

TV DOCUMENTAL Alexander Apostol (Venezuela, 2005, 2', video)

ARRIBA DE LA BOLA Felipe Dulzaides (Cuba, 2000, 2'32'', video)

LOS REBELDES DEL SUR Wilson Diaz (Colombia, 2002, 11'06'', video)

CAMAL Miguel Alvear (Ecuador, 2001, 13'15'', 16 mm)

PORCA MISERIA María Cristina Carbonell (Venezuela, 2006, 11'37'', video)

EL SÍNDROME DE LA SOSPECHA Lázaro Saavedra (Cuba, 2004, 2'56'', video)

HORIZONTE SIN HORIZONTE Aruma, Sandra De Berduccy (Bolivia, 2007, 4'55'', video)

TUYO ES EL REINO Patricia Bueno (Perú, 2007, 9'18'', video)

CHOPIN Alfredo Román Bulacio (Bolivia, 2005, 5', video)

OPUS José Angel Toirac (Cuba, 2005, 4'49'', video)

DE DOMINIO PÚBLICO

En esta selección se incluyeron obras que, sin restricción, trascienden el discurso local. Por un lado, artistas que despliegan escrituras inquietantes e interpretativas sobre temáticas densas que tienen alguna trascendencia en la sociedad actual. Y, por el otro, trabajos de carácter más sociológico.

NUEVAS CONSIDERACIONES SOBRE LA IMAGEN Jose Alejandro Restrepo (Colombia, 2007, 8'55'', video)

HABANA SOLO Juan Carlos Alom (Cuba, 2000, 14'30'', blanco y negro, 16 mm, revelado a mano)

WHITE BALANCE (TO THINK IS TO FORGET DIFFERENCES) François Bucher (Colombia, 2002, 32', video)

RETRATOS FAMILIARES Carlos Eduardo Monroy (Colombia, 2003, 11', video)

TRÓPICOS AUDIOVISUALES. BRASIL.

SELECCIÓN DE Roberto Moreira S. Cruz (Br)

Una selección heterogénea de la producción brasileña contemporánea. No hay una tendencia predominante y en las selecciones no se optó por un conjunto uniforme de estilos. Prevalecen características diversas, amplios modos de ver e interpretar, identidades distintas en términos estéticos y narrativos. Algunos aspectos clave orientan este conjunto: producción de los colectivos artísticos, actuaciones escénicas, énfasis en la tecnología y en subjetividades poéticas.

ARIA Brooke Alfaro (Panamá, 2002, 3'20'', video)

HAPPY 2 Ryan Oduber (Aruba, 2004, 1'20'', video)

PROPROMOCIÓN 06 (DE LA SERIE MIGRAR ES SIEMPRE CUESTIÓN DE ESPACIO) Walterio Iraheta (Guatemala, 2006, 6'05'', blanco y negro, video)

KUNG FU Hugo Ochoa (Honduras, 2005, 7'50'', video)

ABLUCIÓN Regina José Galindo (Guatemala, 2007, 4', video)

GUEST - HUÉSPED Roberto López Flores (México, 2006, 6'48, video)

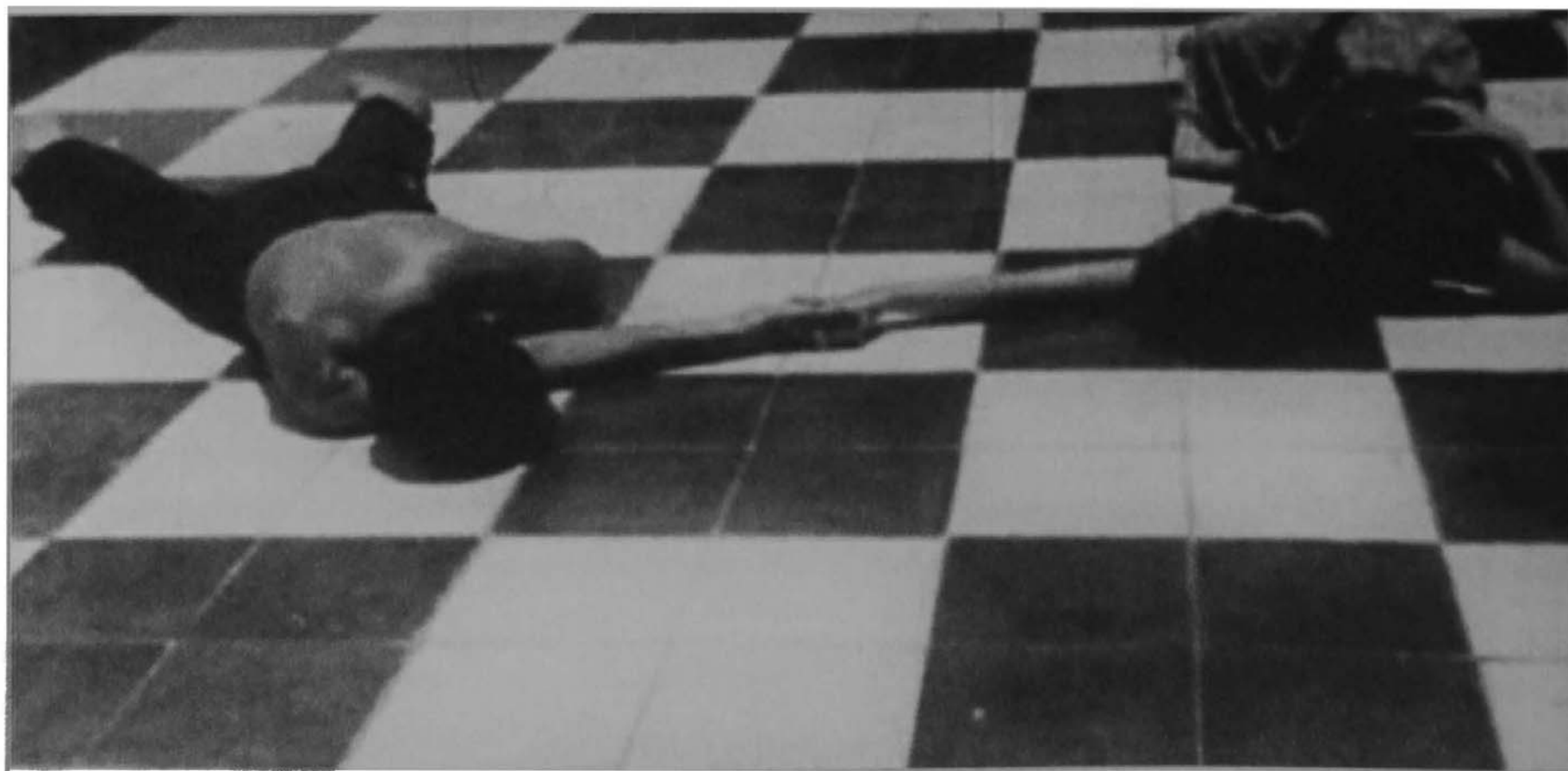
LIX CUA RAHRO. TUS TORTILLAS MI AMOR Sandra Monterroso (Guatemala, 2004, 12'30'', video)

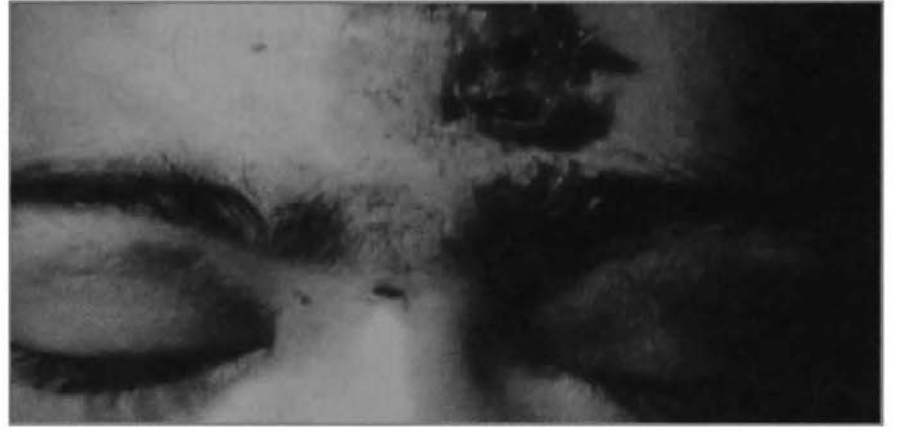
LECCIÓN # 2 - COMO (DES)VESTIRSE Priscilla Monge (Costa Rica, 2001, 6'35'', video)

123...678 (UN MOMENTO ÍNTIMO) Abner Benaim (Panamá, 2007, 4'13'', video)

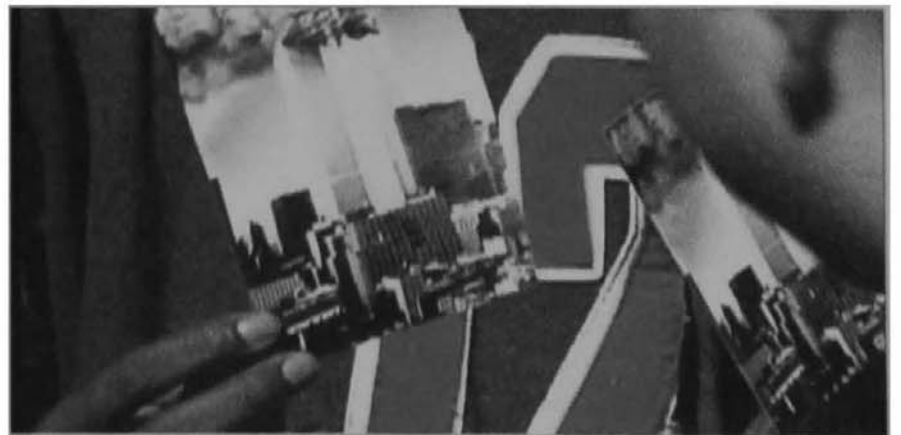
DANZA DE IDENTIDAD Javier Sámano Chong y Juana Soto (México, 2002, 2'30'', video)

SE REVELA, SE DEVELA Elia Alba (República Dominicana, 2007, 4'03'', video)





centroamerica now



IMAL /

INTERACTIVE MEDIA ART LABORATORY

[[HTTP://WWW.IMAL.ORG](http://www.imal.org)]

YVES BERNARD (BÉLGICA)

Director IMAL

IMAL (laboratorio de artes mediales interactivas), es una asociación sin fines de lucro creada en Bruselas en 1999. En el 2007, IMAL abrió su nueva sede, un Centro para la Cultura Digital y la Tecnología, un nuevo espacio para el encuentro de innovaciones artísticas, científicas e industriales, un lugar avocado a las prácticas artísticas y culturales emergentes de la fusión entre medios computacionales, de telecomunicación y redes.

IMAL es un laboratorio y espacio de trabajo para artistas en residencia, IMAL apoya a artistas durante el proceso de experimentación e investigación, así como también en la producción y difusión de las obras (por ejemplo, las instalaciones "Salt Lake" de Tom Heene y Yacine Sebti, "Synapse" de Pascale Barret, "Jump!" de Yacine Sebti, "Charper 1 – The Discovery" de Felix Luque). IMAL se involucra en proyectos interdisciplinarios donde expresiones digitales expanden de manera significativa la danza, el teatro y las artes visuales.

De manera regular se organizan encuentros entre profesionales creativos, compañías de innovación tecnológica e instituciones de investigación. En 2008 y 2009, IMAL es socio del proyecto VIRAGE, un proyecto de investigación desarrollado en Francia que en los últimos dos años ha reunido a laboratorios universitarios, compañías de innovación e instituciones de arte. IMAL también apoya proyectos artísticos en el programa Art&D fundado por la IBBT (Gobierno Flamenco).

Desde el año 2001, IMAL produce workshops profesionales dirigidos a personas creativas (artistas, diseñadores, desarrolladores...), bajo la dirección de artistas reconocidos (por ejemplo, Casey Reas, David Rockeby, Jasch, Julian Olivier, Jonah Brucker-Cohen, Esther Polak, Zachary Lieberman).

Los eventos públicos de IMAL se preocupan de sensibilizar a las audiencias sobre el uso y visión crítica de las tecnologías de la información, que van desde conferencias, performances y conciertos (ver las conferencias sobre arte y ciencia, o Dorkbot BRU), hasta exhibiciones y festivales (ejemplos, "F2F" - 2003, "Infiltrations Digitales" - 2004, "openLAB" - 2005, "Art+Game" - 2006, "Hybrid World"- 2007, "Holy Fire" - 2008). Usualmente son invitados artistas internacionales reconocidos (por ejemplo, Jonah Brucker-Cohen, Jodi, Scott Snibbe, Toshio Iwai, Atau Tanaka, Antoine Schmitt) y también artistas locales emergentes.

Obras co-producidas por IMAL son exhibidas en variados festivales y centros de arte: CONTinent (Helsinki, 2000), Kiasma (Helsinki, 2003), VIDA (Madrid, 2003), AIM iv (Los Ángeles, 2003), Filmwinter (Stuttgart, 2004), Alkantara, Close Encounters III (Lisboa, 2006), Victorian Circus at Brakke Grond (Amsterdam, 2006), Viper (Basilea, 2006), Temps d'Images (Montreal, 2007), File (San Pablo, 2007), Almost Cinema at Vooruit (Ghent, 2007), eArts/Ars Electronica (Shangai, 2007), Sum/Some of the PARTS (Londres, 2007), File (Rio de Janeiro, 2008), 5th Media Art Biennale - Mediacity (Seoul, Sept. 2008), STRP Festival (Eindhoven, 2009), Bienal de Video y Artes Mediales (Santiago de Chile, 2009).

IMAL trabaja en redes de colaboración con distintas instituciones, con colegas belgas y otros centros europeos (por ejemplo V2, Mediamatic / NL, m-cult / FI, GMEA, Cie Incidents Mémorables, Incident, Art Sensitif / FR, Hangar / ES, Baltan Lab / NL).

IMAL es apoyado por la comunidad francesa de Bélgica (sector artes digitales y artes visuales), Bruselas, Capital Regional y el gobierno Flamenco, apoyan la base del proyecto.

SALT LAKE

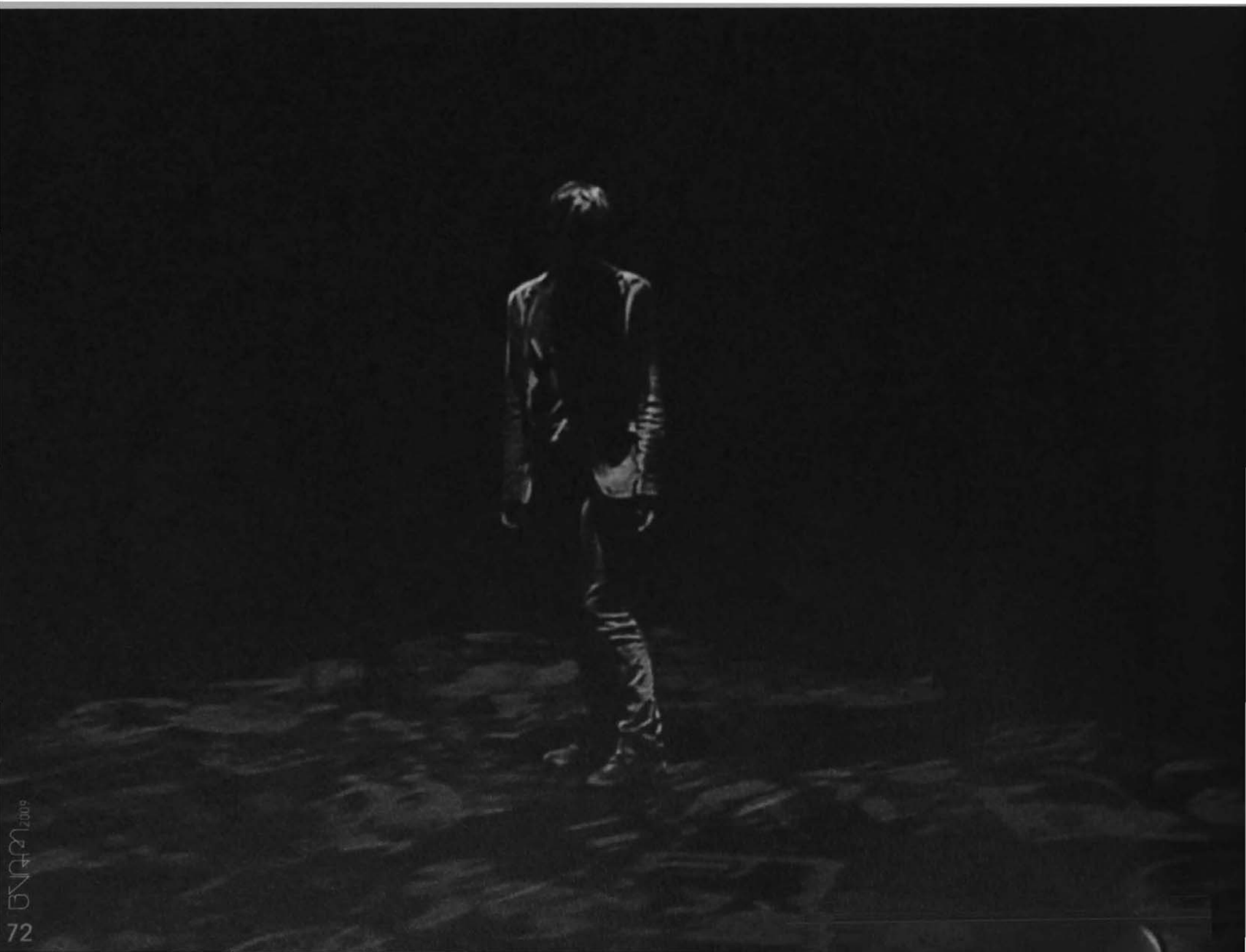
Tom Heene (Be) Yacine Sebti (Be) Charo Calvo (Be)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2006

Instalación interactiva programada en MAX 5, obra desarrollada en base a la interacción donde los visitantes entran a un espacio inmersivo, con dos proyecciones cenitales, una cámara que funciona como sensor de movimiento y otra proyección frontal. Sistema de audio envolvente, dos computadores para procesos de imagen y sonido y tres proyectores de video para las imágenes.



[[HTTP://WWW.IMAL.ORG/SALTLAKE](http://www.imal.org/saltlake)]



Tom Heene (Bélgica)

Video artista y desarrollador de proyectos artísticos multimedia. Ha realizado video para obras de danza para y en colaboración con Thierry Smints, realizó un obra de video danza y performance con David Hernández y Pé Vermeersch. En el 2004, realiza "Popsongs", un solo de danza desarrollado por Mélanie Munt: donde diseñó la idea de luz viviente en colaboración con Yacine Sebti. Tom Heene es también miembro fundador de "RGB-Toysband", un colectivo de performers que utilizan juguetes electrónicos como instrumentos musicales para tocar en espacios públicos.



Salt Lake es un ambiente inmersivo para un visitante a la vez. Salt Lake propone una experiencia única donde él/ella estarán al interior de un infierno medial. Salt Lake es una propuesta híbrida que trabaja sobre una gama amplia de conceptos artísticos transversales: ambientes inmersivos, cine, video juegos e interactividad.

La instalación interactiva Salt Lake es un proyecto de investigación que concierne a la influencia de la investigación y los medios de comunicación e información de nuestra cotidianidad. La necesidad de triunfar en la "batalla de las comunicaciones". Esta obra se propone como un desafío a los medios comerciales, la autoridad, las instituciones y las personas, nos invita a sumergirnos y ser parte de la imágenes.

La obra se presenta visual, auditiva e iconográfica-mente como un gran corpus de archivo, completamente explorable, sin pretensiones intelectuales, éticas o limitaciones morales; la obra es un lenguaje universal para ser interpretado por todos quienes la visiten. La obra es capaz de estimular un amplio rango de reflexiones y

temáticas y se cuestiona entre otras cosas: ¿Es internet una simple ventana hacia el mundo, o una imagen del mundo entendida como creación del propio internet y sus usuarios? ¿Esto completa el acceso al material e información que hasta el momento se ha mantenido en secreto o exclusivos? – que al mismo tiempo es tan terrible y hermoso ver - ¿Nos ayudan a construir nuestra propia memoria a través de su dualidad y crear nuevas personalidades para nosotros y nuestros hijos? ¿Los medios tecnológicos e internet realmente influyen en nuestro estado mental y físico?

Salt Lake investiga sobre estos tópicos. Es una "máquina inmersiva" que reacciona de manera física ante la presencia de sus visitantes, y los sumerge a un exceso de información y estímulos audiovisuales. Salt Lake está pensado para causar indigestión, náusea y saturación, de tal forma que los espectadores pueden redescubrirse al final del viaje inferno-medial por el cual han transitado. Totalmente aislados y desprovistos es que pueden reflexionar sobre su propia existencia.

JUMP!

Yacine Sebti (Be)

INSTALACIÓN INTERACTIVA / 2005

Instalación interactiva programada en MAX 5, obra desarrollada en base a la interacción directa de los visitantes; por medio de una cámara de video se registran los saltos individuales y colectivos de los visitantes que son proyectados en una de las paredes de la sala. Computador para los procesos, cámara de video para capturar el movimiento, proyector de video para las imágenes.

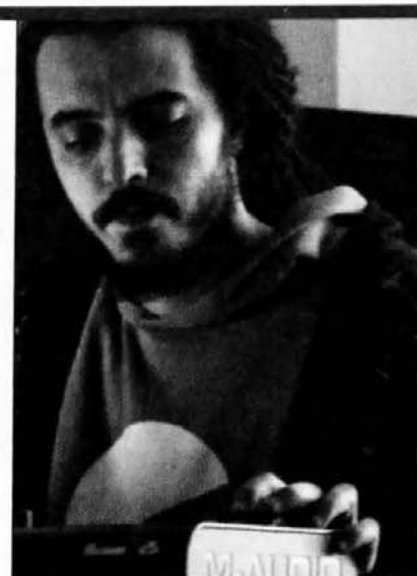


[[HTTP://WWW.IMAL.ORG/YACINE/JUMP](http://www.imal.org/yacine/jump)]



Yacine Sebti (Bélgica)

Artista de origen belga que trabaja con software en la creación de instalaciones interactivas desde el 2003. En el 2005 recibe el premio del público por su obra "Meet Somebody", y fue nominado a un premio en VIPER 2006 con su obra Jump!. Ha colaborado con una amplia gama de artistas en proyecto multidisciplinarios en los que se destacan: "Popsongs" con Méline Munt, "La mangeuse de laurier" con Pascal Baes ambos proyectos de danza, en teatro, "Tout Vu" de la Transquinquenal, y en presentaciones musicales como "Larson Racket".



El artista belga Yacine Sebti ha diseñado la instalación interactiva Jump! para el goce de los visitantes. Si estas preparado para un viaje de vuelta a la infancia, un viaje que te hará olvidar las tensiones de la vida adulta, entonces es hora que comiences a saltar: sólo

salta, deja libre tu imaginación e imprime un bit de ti mismo en este constante y cambiante movimiento de video creación colectiva.

Jump! Es un juego inmersivo para niños de 7 a 77 años de edad.

LE FRESNOY /

STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

[[HTTP://WWW.LEFRESNOY.NET/](http://www.lefresnoy.net/)]

NÉSTOR OLHAGARAY (CHILE)

Director Bienal de Video y Artes Mediales

Le Fresnoy es un Centro de Arte Contemporáneo, que, como la mayoría de este tipo de instituciones en Europa, se instala en un espacio apto a la investigación y la creación, aislándose de las grandes urbes para encontrar la tranquilidad necesaria para su dedicación. Esta situado en la pequeña ciudad de Tourcoing, muy cerca de Lille, en el norte de Francia, de hecho el metro regional las une a ambas. Hay un dato que hace de Le Fresnoy un paradoja, aunque también puede leerse como un sino en ese paisaje de aire severo y austero, se trata de que el local que ocupa es un antiguo salón de bailes, hoy reconvertido y refaccionado .

Le Fresnoy llama la atención sobre dos aspectos. El más relevante es que posee una política curatorial única al tener como preocupación esencial la creación audiovisual como arte contemporáneo. En este sentido se coloca dentro de una tradición muy francesa que recoge todas las experiencias de creación que se generaron entre las vanguardias plásticas de principio del siglo XX y la cinematografía.

El otro aspecto tiene que ver con la parte docente, que es muy dinámica al incorporar pasantías y residencias de artistas connotados que trabajan con los estudiantes. Este aspecto es fundamental para explicarse el prestigio y la excelencia de que goza.

La relación entre la Bienal y Le Fresnoy se inicia hace algunos años cuando establecimos con su director Alain Fleisher, un principio de intercambio entre estu-

diantes de Le Fresnoy y artistas audiovisuales chilenos destacados en la Bienal.

Esta experiencia se logró materializar cuando desde Chile Enrique Ramirez partió a realizar su pasantía y de Francia recibimos a Guillaume Megnieux. La experiencia de Enrique fue tan exitosa que tuvo el coraje de presentarse al concurso anual de selección y ser admitido en el curso regular. Hay que señalar la presencia de otras realizadoras chilenas en Le Fresnoy por iniciativas personales como fue el caso de Carolina Saquel y de Lorena Cilleruelo, ambas residen actualmente en Francia.

En esta ocasión, que la Bienal se plantea con un distanciamiento crítico con respecto del quehacer en las artes mediales, solicitamos a su director, Alain Fleischer que nos cooperara con una selección de trabajos realizados por alumnos de Le Fresnoy, que trabajan las fronteras y márgenes de la cultura cinematográfica y la videográfica. No se trata de simples recursos del lenguaje cinematográfico solucionados de manera digital, como es una de las tendencias desarrolladas por la cinematografía consumista, si no, implica ante todo, otorgarle a la videografía una estética y una cultura propia, con la cual y desde la cual se puede dialogar con la cultura cinematográfica. Formatos, tratamientos híbridos, escrituras esencialmente autorales. Lo que pretende el cine de autor, pero llevado a cabo gracias a un lenguaje que no posee un paradigma fijo.

LIGNE VERTE

Laurent Mareschal (Video, 4' / 2005)

Una toma panorámica sigue una pintura en un mural, un primer plano se mueve lentamente, como en tantas producciones de televisión sobre arte. La pintura trompe-l'œil representa el paisaje detrás de la pared, y de esa manera la niega. La pintura, se rebela contra el muro cuando el cactus y los olivos que la componen se ponen a vivir y moverse (animación computacional). Destruyeron su soporte, como si una planta floreciera desde el interior y convirtiera este obstáculo en otra cosa.



LE CORSO

Bertrand Dezoteux (Video HD, 7' / 2008)

Al inicio de este proyecto, tenía el deseo de hacer un video sobre el espacio rural, sin antropomorfismos, desde la perspectiva de un animal. Esa proposición es claramente inútil (los animales no hacen videos, menos aún videos de 3D). El video aborda aspectos de un documental sobre una manada de animales, apelando a la idea de comunidad soñada, se abstraen imágenes de personajes iconográficos de la sociedad contemporánea.



ADMOSH

Eric Pellet (Video / 2005)

“Nuestro trabajo empieza con el cuerpo humano”, postulaba en su época Ingmar Bergman. Cine y rostro, una experiencia del rostro inducida por una epifanía de la imagen, de eso se trata Admosh. El objetivo es acercarse gracias a la materia, captarlo por medio de la materialidad de la imagen luz, hasta que la misma proximidad termine invirtiendo esa percepción.

Los rostros filmados son los de chechenos refugiados políticos en Francia. Algunos de ellos se llaman Adam. Adam, en su lengua, también significa “un hombre”. Admosh, su plural, significa a la vez “los hombres”, “el pueblo”, “la humanidad”. Ahora que está sufriendo un lento genocidio encubierto por una guerra sin fin, es urgente devolverle un rostro a este pueblo sin imagen.



UNDER CONSTRUCCION

Liu Zhenchen (Video Béta Numérique, 9'55 / 2007)

Respetando los planes urbanos modernos del gobierno y de los especuladores inmobiliarios, cada año en Shangai casi cien mil familias son forzadas a mudarse porque su casa ha sido destruida. Esta película es una representación plástica y gráfica de mi sensación como testigo de la destrucción.



BUFFER ZONE

Samuel Najari (*Documental / 2003*)

Buffer Zone es una expresión que viene del idioma informático y quiere designar una memoria volátil que tiene como objetivo permitir un flujo continuo de datos durante una transmisión de información entre dos sistemas. Una vez que se acaba la transferencia, esta zona temporal desaparece para siempre y todo lo que sobre, está reducido a simples huellas dentro de la memoria caché del sistema receptor.



BRISAS

Enrique Ramírez (*Film 35MM, 13' / 2008*)

“Brisas” es una película en la que un plano secuencia de diez minutos atraviesa el Palacio Presidencial de Chile (La Moneda). Esta obra trabaja principalmente sobre la memoria de un lugar que fue el escenario del Golpe de Estado y del regreso de la democracia en Chile, este lugar que fue la cuna de tragedias y alegrías de todo un pueblo.



NAUFRAGE

Clorinde Durand (*Video HD, 7' / 2008*)

Naufrage realiza un inventario de los miedos: la narración se congela subitamente en un momento.

Pero Naufrage relata algo. ¿De qué se trata? No lo sabemos... quizás un accidente, una depresión, una explosión? Esta escena podría ser la cumbre de un escenario catastrófico: el momento de emoción física. Sin embargo, nada en la secuencia de eventos trata de explicar el estatus de las cosas.



FABRICE CAVAILLÉ /

[[HTTP://WWW.ICF.CL](http://www.icf.cl)]

JEAN-PIERRE SOUGY (FRANCIA)

« les Inattendus »

Las máquinas soñadoras de Fabrice Cavallé

Un doble movimiento de la mirada, siempre concéntrica, acompaña la puesta en escena de las máquinas de Fabrice Cavallé.

En un sentido, la imagen es el retorno de una visión panóptica del mundo. Casi al contrario, resulta a veces de un punto de focalización central que un equipo complejo de ruedas, correas, ranuras, grifas, distintos engranajes proyectan a su periferia. Ir y volver describen una suerte de topografía de un mundo desconocido, en rosetones, cuya representación soñadora, atómica y planetaria, se desliza de uno al otro.

La danza, la ronda, girar alrededor, girar sobre sí, travelling y panorámico, (el cine está siempre presente). Estrategia danzante y rizada. Repetición murmurada, (se podría volver sin cesar). Ninguna afirmación perentoria, pero algunas palabras dichas en voz baja al oído, como una caricia. Una canción infantil, una mecedora, la mejilla posada sobre el vientre blanco de una Venus de yeso. El pizzicato vacilante de una caja musical.

Si las máquinas de Fabrice Cavallé están en el corazón de su trabajo, no representan nunca el último objeto. Sobre todo si revelan el arte consagrado de un constructor brillante a lo Calder o el de un niño precoz caído en una caja de mecano.

No son tampoco máquinas nostálgicas que remitirían a un uso fetichista del objeto atrapado en la idea más o menos mortífera de una colección que describiría el gabinete de curiosidad de un anticuario: Praxinosco-

pio, Phénakistiscopio, etc... Así pues, las máquinas de Fabrice Cavallé, aunque describen a primera vista una apropiación de la infancia del cine, no nos remiten más a los trabajos de un Emile Reynaud o de un Thomas Edison que a la invención de Auguste y Louis Lumière.

Ellas encuentran en otra parte su origen y su terreno de juego. Las máquinas de Fabrice Cavallé no proyectan imágenes, las interceptan. Tienden su red, lazo, distintas trampas entre su mecánica rotatoria y el ojo del espectador. Están allí, como tantas funciones deductivas de las imágenes que revelan. Una manera de expresar no su existencia (ninguna ingenuidad en la obra de Cavallé), sino más bien la posibilidad de su invención.

Imágenes en ingravidez, flotantes: testimonio discreto, casi virtual, de otro lado del mundo que sólo una trayectoria sabia y soñadora a la vez permitiría alcanzar.

Pensamos entonces en las máquinas celibes de un Lautrémond, de un Kafka (La colonia penitenciaria) o de un Raymond Roussel (Locus solus).

Engranajes que se yuxtaponen, se conectan, diente con diente. Revisamos a Charlot que surge (como devorado por besos) de un engranaje a la vez amenazante y maternal del que es finalmente expulsado.

Como si fuera necesario pasar por allí, esta maquinaria cruel y expiatoria, inventada y ensamblada parte por parte según una cifra secreta, alquímica, para que, como el oro del tiempo, la imagen por fin se manifieste.

Fabrice Cavallé (Francia)

Video realizador, post diploma de la École Nationale des BEAUX-ARTS de Lyon, departamento Artes y media (1995). Entre sus obras se destacan: Les perdants magnifiques (2006), Mille et une petites flammes (2006), L'Empire des Lumières (2004), Navette caméra obscura (2002), Le sourire du hublot (2001), Au travers (1996), Le bruit du silence (1994). A partir de 1999 trabaja con la empresa Zélid, Saint-Etienne (France). Concepción de las escenografías video de Mirabile visu, Dont-acte y Paysages_monde. Desde 2003 trabaja con la asociación LES INATTENDUS, Festival de Films Independentes, Lyon.



LES PERDANTS MAGNIFIQUES

(Dispositivo de Proyección Análoga / 2006)

Mutoscopes de proyección, Lyon fête des lumières 2006. Este dispositivo es una declinación del celebrado "feuilleteur", también conocido bajo el nombre "flip-book", bien distribuido y extendido durante fines del siglo XX. Una sucesión de imágenes fotográficas o de dibujos da la impresión de movimiento en una secuencia animada.



NAYMA

(Dispositivo Super 8, Sonoro / 1997)

En una sala oscura se encuentran una mesa y una silla. Una ampolleta eléctrica está suspendida desde el techo, apuntando de forma vertical hacia una mesa. Su zoquete ha sido reemplazado por un pequeño mecanismo Super 8 desarrollado especialmente, el cual proyecta sobre el fondo de vidrio de la ampolleta, una cinta con 36 imágenes. Se puede percibir el movimiento de la rama de un árbol en el marco de una ventana. Sobre la mesa, un pequeño dispositivo de proyección proyecta la imagen del mecanismo de Super 8 sobre una pantalla de 8 cm de tamaño diagonal. Se percibe el vientre de una mujer. El reflejo visible en su centro es la imagen de una ventana que se encuentra frente a ella, fuera de la vista del espectador.







CONCURSO JUAN DOWNEY /

9º CONCURSO LATINOAMERICANO A LA CREACIÓN Y AUTORÍA EN VIDEO Y ARTES DIGITALES

COMITÉ CURATORIAL BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES

Jurado Selección

ARLINDO MACHADO (BRASIL) TEÓRICO Y CURADOR

Jurado Premiación

INGRID WILDI (CHILE) ARTISTA

Jurado Premiación

RODRIGO ALONSO (ARGENTINA) PROFESOR Y CURADOR INDEPENDIENTE

Jurado Premiación

PREMIADOS

JURADO PREMIACIÓN Arlindo Machado (Br) Ingrid Wildi (Cl) Rodrigo Alonso (Ar)

ALGÚN LUGAR ENCONTRARÉ

Nicolás Sanchez Larraín

(Santiago, Chile / 2008, 10'00'')

GANADOR



RUIDO

Yoel Vasquez (Cuba, residente en Noruega / 2006-2007, 3'10'')

MENCIÓN



CADA MUNDANÇA É UM ESFORÇO DE PERMANÊNCIA

Tiago Romagnani (Florianópolis, Brasil / 2008, 6'11'')

MENCIÓN



SELECCIONADOS

JURADO SELECCIÓN Comité Curatorial Bienal de Video y Artes Mediales

HABÍA UNA CASA

Carolina Andretti (Buenos Aires, Argentina / 2007, 6'54'')



HOME

Gianfranco Foschino (Santiago, Chile / 2008, 10'50'')



DIARIAMENTE NECESARIOS

Alejandra Goñi Ríos (Santiago, Chile / 2008, 11'20'')



LOUIS EDEN PROJECT

Miguel Parra Urrutia (Chile, residente en Francia / 2008, 4'34'')



VIDEOGRAFÍA DE CAYETANO GERLI

Susana Barbara, Marta Ares, Viviana Berco, Graciela Taquini (Buenos Aires, Argentina / 18'00'')



WILD ROSEHIP JAM (SLOW FOOD)

Nicolás Sanchez Larraín (Santiago, Chile / 2008, 12'40'')



REMDELACIÓN VILLA PORTALES

Paulina Giustinianovh Reyes (Santiago, Chile / 2008-2009, 10'00'')



INFORME BOLSA

Guillermo Hermosilla (Santiago, Chile / 2008, 1'38'')





HELLMUTH STUVEN /

PATRIMONIO DE LA CULTURA DIGITAL EN CHILE

[SALA THOR]

MANUELA OSSA (CHILE)

Documentación BVAM

Archivo Hellmuth Stuvén: recuperación del patrimonio digital de Chile

La historia de la relación del arte, la ciencia y la tecnología en Chile es un fragmento de la memoria que aún se encuentra muy oculto, que no ha sido explorado en profundidad. Hacerlo hoy es un acto indispensable para seguir un crecimiento o evolución parejos con el resto del mundo en esta relación que se difunde cada día más. El querer hacer una “Historia de la relación arte, ciencia y tecnología en Chile”¹, no radica sólo en exponer los hitos y personajes que la han conformado, sino en crear una fuente de reflexiones en torno al tema, fuente a la que pueda tener acceso quien desee adentrarse en él, y así permitir hacer nacer otras reflexiones. Como consecuencia vendrá el desarrollo de nuevos estudios. Es importante tener en cuenta la necesidad de democratizar el conocimiento, de suscitar y propagar una responsabilidad y conciencia social con respecto a las evoluciones de la tecnología y cómo ésta modifica día a día nuestra cultura. Pensando de este modo nos dimos cuenta que era imprescindible realizar, dentro de esta Bienal, un homenaje a Hellmuth Stuvén (1942-2009), chileno precursor en el desarrollo de tecnologías, dentro y fuera de Chile, y que a su vez estuvo siempre muy ligado a la participación social.

Hellmuth Stuvén estudió seis años de Ingeniería con mención en Electricidad de Alto Voltaje en la Universidad Federico Santa María de Valparaíso. Realizó su memoria sobre Cartas de proyección orto-elipsoidal del paso del sol para 31 ciudades del cono sur latinoameri-

cano, como método de cálculo de insolación y sombra para arquitectos e ingenieros, la que fue publicada posteriormente por la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, Santiago, en mayo de 1974, siendo utilizada hasta hoy en día. Trabajó como ingeniero civil en la Corporación de Mejoramiento Urbano (CORMU) del Ministerio de Vivienda y Urbanismo (MINVU) durante el gobierno del Presidente Salvador Allende. Aquí estuvo fuertemente ligado a la participación social, aportando tanto en la optimización de las metodologías de construcción mediante tecnología computacional, y aplicando ésta en el sistema de expropiación de terrenos para la creación de viviendas sociales. Esto significó su detención, tortura y expulsión del país tras el golpe de Estado, radicándose por 28 años en Dinamarca, hasta su regreso el año 2002 al país, donde continuó participando activamente de la vida comunitaria a través de la junta de vecinos de su sector en Valparaíso.

Durante su exilio en Dinamarca, aplicó los impulsos sociales mediante la utilización de la emergente tecnología computacional, internet y una profunda comprensión de que la utilización del software de código abierto era una vía efectiva para ser implementado en aspectos sociales. Uniendo esta vocación a su visión respecto de las posibilidades abiertas por los nuevos medios y las redes, Hellmuth Stuvén creó la compañía StuvénSoft, siendo precursora en Dinamarca en el uso de servidores

¹ La instalación de la Sala THOR, en la que se exhibió el archivo de cultura digital sobre Hellmuth Stuvén se desarrolló dentro del marco de una investigación que estamos realizando el equipo de investigación de Plataforma Cultura Digital. (www.plataformaculturadigital.cl)

a nivel estatal, comercial y social, y también desarrollando el computador Thor 3. Más adelante, la compañía quiebra debido a un fracaso comercial relacionado con el envío de los computadores a Rusia, cargamento que nunca fue cancelado.

Uniéndole esta vocación a su visión respecto de las posibilidades abiertas por los nuevos medios y las redes, Stuvén no podía contenerse al momento de postear sus comentarios en los artículos de cada blog con que se topara, abriendo los debates sobre tecnología inalámbrica, desarrollo de internet, regulación de tarifas de conexión y tecnologías de Voice over IP. De todas estas formas, nos deja hoy en día un legado de desarrollo de tecnologías que es imprescindible revelar al público y contextualizarlo en la época actual. Por este motivo, la Sala Thor -planteada como un dispositivo que agrupa en cualquier lugar el patrimonio de Stuvén- está dedicada a rescatar este legado patrimonial. En ella se acogen documentos originales y archivos personales históricos de sus trabajos en la Unctad III, así como de luminotecnia y sistemas de programación. Todo esto mediante una muestra de objetos y la instalación de dos computadores que trabajan como repositorios de archivos PDF con artículos y publicaciones de y sobre

Hellmuth. En esta muestra ocupan un lugar destacado la réplica, desarrollada por el artista Leonardo Portus, de una maqueta del computador Thor1 (Motorola 68020) construido por Stuvén en Dinamarca, así como el documental Dispositivo (40 min, 2009), dedicado a la vida y obra del pionero digital, dirigido por el realizador Juan Guzmán y el investigador David Maulén.

“Amo a mis 4 hijos, la libertad (real), la democracia verdadera (real), la participación ciudadana, el software libre, Linux, Unix y Mac OS X, la Internet correctamente utilizada y la educación digital además de la buena literatura, la música clásica, chilena andina y el buen cine, la protección del medio ambiente, el uso de las buenas normas constructivas con respeto al medio ambiente, la restauración correcta y hermosa de los edificios patrimoniales, la discusión abierta sin tapujos de los errores y falencias y el aplauso a los éxitos que beneficien realmente a todos los sectores sociales, en particular a los más desposeídos y vulnerables. Amo inenrañablemente a mi esposa Paulina con quién me reencontré luego de 40 años de ausencia.”

(Hellmuth Otto Martín Raúl Stuvén Lira Solar,
<http://www.atinachile.cl/profile/view/78523>)





COLOQUIO /

"ESTÉTICA DE LA RESISTENCIA CRÍTICA"

[SALA DE CONFERENCIAS]

RESISTENCIAS MEDIALES EN LATINOAMÉRICA INTRODUCCIÓN Néstor Olhagaray (Br)	
EXPOSITORES Arlindo Machado (Br) Margarita Schultz (Cl)	97
RESISTENCIA, ARTE, SOCIEDAD Y POLÍTICA EXPOSITORES Carlos Pérez Soto (Cl) Rodrigo Alonso (Ar)	121
RESISTENCIA Y TECNOLOGÍA EXPOSITORES José Miguel Piquer (Cl) Claudio Gutiérrez (Cl)	133
ARTE, ACTIVISMO Y REDES EXPOSITORES Fran Ilich (Mx) Hector Capossiello (Cl) Alejandra Pérez (Cl)	143

PENSAR EN RESISTENCIA /

SIMÓN PÉREZ WILSON (CHILE)

Editor de Contenidos y Curador 9º BVAM

The streets are dead capital
Critical Art Ensemble

La Resistencia Crítica, sólo es válida en tanto inicio de la acción colectiva.

¿Qué tipo de movilización social y de contexto político crítico es pertinente para el siglo XXI?

¿Cuáles son las condiciones de posibilidad necesarias para que el arte en tanto campo de acción y discurso se establezca como un ente político y crítico?

¿Qué nuevas perspectivas se abren para el arte y la política desde las producciones que utilizan medios tecnológicos?

En una reciente publicación de la norteamericana Rita Raley *Tactical Media (Electronic Meditations)* nos habla de cómo es que se ha transformado la idea y el concepto de la acción de protesta social y colectiva en el tiempo, marcando un punto de inflexión desde los años 90' en adelante con la irrupción de movimientos de contra cultura y manifestación social, así a lo acontecido en la ciudad de Seattle, se sumaron las protestas del movimiento anti-globalización, contra el G8, entre otras, la autora sugiere un cambio simbólico y cultural de la forma en cómo se protesta y en cómo se manifiesta, de la frase de *Critical Art Ensemble* – Las Calles son capital muerto- se desprende que existe una transformación en la eficacia de la protesta callejera, cuando aún

mantiene su valor cultural, Raley advierte que existe un cambio radical en la naturaleza del poder donde el espacio simbólico de colectividad y de manifestación pasa a ser nomádico y muchas veces virtual. El activismo ha entrado con fuerza al uso de las Redes Sociales, donde crítica social, agitación y sabotaje, ha derivado a usos más sofisticados y quizás inclusive más efectivos.

Conceptos como Hacktivismo, Desobediencia Civil Electrónica (ECD), Medios Tácticos, Open Source, Software Colaborativo, Physical Computing, Ingeniería Inversa, arte y tecnología, son parte de un léxico común, de un campo de acción dinámico, de un movimiento estético-político de contra cultura, desde el interior de los medios de dominación emerge una re-apropiación de los medios de producción que se transforman en herramientas de reflexión, crítica, información y arte.

Aquellos familiarizados con la filosofía de Felix Guattari y Gilles Deleuze, Paolo Virno, Antonio Negri, Michael Hardt, Slavoj Zizek, Ernesto Laclau, Chantal Mouffe, inclusive con la de Hakim Bey, encontrarán un ámbito del pensamiento social y político que ha irrumpido con mucha fuerza como base filosófica del pensamiento hacker, medios tácticos, activismo digital, etc. La dimensión filosófico-política de la cual estamos

hablando acá aparece teñida por una reflexión de corte post-moderna, post estructuralista, anti esencialista, y un largo etc., con muchos post y anti en sus anteposiciones, reflexión politizada en tanto micro-política, camuflada de mucha argumentación abstracta y sobre dimensionada en su retórica, que a pesar de estos afa-nes y vicios, sirve en cuanto a sus resultados reflexivos y de acción en la llamada Resistencia Digital o Desobediencia Civil Electrónica, que tienen en su conjunto un campo de operaciones que a efectos de la política y el arte actual son bastante interesantes.

El campo del arte contemporáneo se ha nutrido con una mayor intensidad y conciencia de ello desde la segunda mitad del siglo XX por la utilización expresa de tecnologías para la producción de obras y reflexio-nes, decimos consiente, ya que, no sólo está el apoyo de un medio específico para la solución técnica de una problemática puntual, sino que es el propio medio de producción en cuanto “máquina” y desde su operatividad técnica, es decir, desde su interior y por medio de sus procesos ser parte de un nuevo tipo de utilización de tecnologías en el arte y en sus prácticas. Así como también abrir un campo de reflexión, debate y crítica respecto al cruce de arte y tecnología en tanto acción política.

¿Qué entonces puede surgir, desde la acción civil y del campo de la producción artística como oposición manifiesta y de reflexión al estado actual de la sociedad?

Una estética crítica, política y con implicancias so-ciales desde el campo del arte tiene que estar involu-crada con el quehacer social, cultural y político, sin es-pectáculo, sin especulación y excesiva comercialización, tiene que ser capaz de abrir campos de circulación de sus prácticas que sean libres, abiertas a la comunidad y la ciudadanía, que impliquen un trabajo colaborativo, que no dejen atrás la idea de lo trascendente, que no se ajusten a la micro-política o a lo temporal, sino que de

forma manifiesta abran discusiones sobre la sociedad que se quiere construir, o a la cual se está en oposición.

Una estética medial crítica pasa sin lugar a dudas por el uso y re-apropiaciones de las redes sociales para transformarlas en redes de colaboración social, tecno-logías de la acción colectiva, la producción medial entre sus factores más importantes es que involucra de forma activa al visitante, que lo transforma en co-productor realmente de la producción, un estética de las relacio-nes que debe presentar su contra parte pública y social.

Respecto al Coloquio Estéticas de la Resistencia Crítica

El coloquio de la 9° edición de la Bienal de Video y Artes Mediales se presentó como una oportunidad no sólo de poder contar con pensadores, artistas, teóricos que abordaron temas sobre arte, activismo, resistencia sociedad, tecnología, redes e internet; sino que también fue una instancia para hablar de política, abrir ciertas líneas de análisis, plantear desafíos a nivel estético de lo que implica el trabajo de las prácticas y la cultura contemporánea relacionada a los medios tecnológicos.

Las nociones de política del arte, arte de la política, sociedad sobre tecnologizada, arte / resistencia, acti-vismo, hacktivismo, internet, fueron puestos sobre la mesa. Lo más interesante en el coloquio fue plantearse realizar un análisis crítico sobre las posibilidades de la Resistencia y del arte político. De allí que la clave esen-cial para el arte contemporáneo que trabaja con medios digitales y electrónicos encuentra una razón potente de articulación, presenta al cruce entre arte, tecnología y cultura como un factor social intrínseco de su reflexión.

La Resistencia Crítica como política del arte contem-poráneo es un comienzo ineludible e insoslayable, pero una política desde el arte contemporáneo y de las artes mediales no puede centran su eje en la Resistencia Crí-tica, sino más bien en la acción.

RESISTENCIAS MEDIALES EN LATINOAMÉRICA /

[24.08.2009]

NESTOR OLHAGARAY (CHILE)

INTRODUCCIÓN

ARLINDO MACHADO (BRASIL)

PONENCIA • Tecnología y Arte: Como politizar el debate

MARGARITA SCHULTZ (CHILE)

COMENTARIO • La invasión tecnológica y sus efectos en la sociedad

INTRODUCCIÓN: LA RESISTENCIA DEL ARTE

Nestor Olhagaray (Chile) DIRECTOR BIENAL DE VIDEO Y ARTES MEDIALES

Los autores invitados a exponer sus miradas en este coloquio han sido convocados desde lo multidisciplinario y las diversas variantes que participan en la creación del objeto de arte medial. Esta iniciativa obedece a la necesidad de interrogar el tipo de desarrollo alcanzado en Chile sobre estas prácticas y ante el permanente avasallar que impone el consumismo y la sociedad del espectáculo en la oferta de productos de las TICs.

Privilegiamos el punto de vista del arte, por ser hoy en día un espacio de permanente cuestionamiento, amparados en su gran paradigma que ha sabido en su permanente renovación responder a los designios de la cultura actual y del futuro. El arte como la bisagra panóptica que impone su propia consecuencia como modelo de producción e inscripción social.

La resistencia del arte

1. Oponerse al naturalismo de los verosímiles estéticos

Da la impresión que el certero diagnóstico que adelantara Paul Valery, ya el año 1934, cuando escribió "Hay que atenerse a que si grandes novedades transforman toda la técnica de las artes, actuarán entonces sobre la invención de ellas mismas, hasta quizás modificar maravillosamente la noción misma del arte" ("La Conquista de la ubicuidad"), dotara de licencia, a un gran número de artistas que usan los soportes digitales, para abstenerse de plantearse el estatuto mismo de su trabajo con el espacio del arte e instalarse en un vacío conceptual.

El advenimiento y desarrollo de las nuevas tecnologías poseen la capacidad de remover el paradigma de las artes, y en el entretanto, en son de espera, a que este proceso se decante y reoriente los territorios

y prácticas del arte, la mayoría de los operadores con estos soportes, se instalan naturalmente en el campo de la indagación y la experimentación.

Pero también, en muchos casos haciendo de estas prácticas no más que una empresa lúdica y epatante, conciliadoras con las formas del consumismo.

También se puede advertir otra estrategia, consistente en una simple operación de reapropiación crítica de los formatos y plataformas de las prácticas mediales del mercado. El mismo Guy Debord ("La sociedad del espectáculo") predicara a manera de resistencia "Le *detournement* es el lenguaje fluido de la anti-ideología". Pero hemos sido testigos, de innumerables intentos que al usar las mismas armas y lenguajes del sistema, el arte termina confundándose con éste. Es más por lo general el sistema, ver la publicidad por ejemplo, recupera todo intento de subversión con su propio discurso.

2. Problematicar

Creo que el artista no puede renunciar a dos gestos que todavía definen el gesto del arte contemporáneo: El experimentar y problematicar con los medios y lenguajes que convoca. La tecnología aplicada forma parte de la expresión de la obra, pero hay que advertir que también abundan concepciones que operan a la inversa, produciendo una confusión y flaco favor al arte, al concebir la obra como un espacio de simple ilustración operatoria de ciertos paradigmas tecno-científicos, como inteligencia artificial, bio-cibernética o modelajes de simulación. Es aquí donde concordamos con Paul Virilio cuando afirma: "Si en los próximos años no asistimos a un aumento de la crítica de arte, no habrá libertad frente a los multimedia y las nuevas tecnologías. Habrá solamente una tiranía de la tecnociencia" (in *Cybermonde* – 1997).



Hasta hace un par de décadas, el arte debía someterse y limitarse al dictado de la industria informática, en términos de softwares y hardwares, hoy el uso de software libre y la diversificación en la física de la computación hacen más independiente y creativa a las artes mediales.

Estamos ante una paradoja, y es que estas prácticas, en vez de hacerse a un lado y pretender constituir un mundo totalmente aparte, han resultado ser los instrumentos más adecuados para materializar los propósitos y desafíos del arte contemporáneo, en especial aquellos aspectos que llaman a revisar el estatuto de obra, autor y lectura. Visto así tenemos que cargar con los aires de revisión y refundación que el arte contemporáneo ha ido dejando en el camino.

3. Implicar al lector

Una obra de arte medial es un sistema de lectura dinámico e interactivo, porque así lo permite el soporte digital y lo transforma en su vocación.

Una obra interactiva, posee la posibilidad de implicarnos, en tanto espectadores, a tal punto que su lectura se transforme en una experiencia global, que nos compromete físicamente, sensorial e intelectualmente. Su concepción dinámica y activa de lectura, que necesita de decisiones y actos por nuestra parte, aprovechando la diversidad de expresiones de los multimedia, comprometidos en estructuras narrativas hipertextuales, nos impone constituirnos en co autores de estas obras. El diseño y concepción de esa obra se parece más a un objeto en procesamiento, abierto, a un tejido a tramar. Es un "Texto que el lector debe tejer" (Barthes) muy diferente a los objetos de consumo que usan las tecnologías digitales para imponernos prácticas sólo

ligadas al espectáculo y la diversión.

La resistencia no atañe sólo a los contenidos, sino en defender el estatuto estético en estas obras. El llamado que hace la obra de arte es de complicidad pero no de adulamiento o facilidad, solicita dinamismo, demanda re-actualizar el tramo que va de la producción hasta la lectura.

Este arte que propone, por ejemplo en el género instalación, vivencias en arquitecturas virtuales inmersivas, alterando y desplazando nuestros parámetros perceptivos, se sitúa más próximo de la experiencia vivencial, por tanto de la antropología que de la comunicación, recuperando de paso, la categoría de la conmoción estética.

4. El arte es político

No sólo estamos destinados a abrir el camino a trabajar con nuevos soportes tecnológicos, sino a velar que esta apertura no desperfile el rol político del arte. El arte es político porque al hacer visible lo invisible sensible, define las relaciones con el mundo.

La tendencia del arte contemporáneo consiste en hacer del artista la caja de resonancia sensible de nuestros entornos. El artista se ha convertido en un agente de mediación para explicarnos el mundo, lo que hacían hace algunas décadas los intelectuales, lo que ha desarrollado la obligación, por parte del artista, de asumir e indiciar su espacio de producción tecnológico, social, político y económico.

"La verdad siempre es revolucionaria" rezaba por ahí hace algún tiempo, hasta que aprendimos que tanto la revolución y la verdad son míticas. El artista como el revolucionario tiene que ser un mitólogo doble, para poder, enfrentar la mitomanía dominante y su propio mito.

TECNOLOGÍA Y ARTE: COMO POLITIZAR EL DEBATE¹

Arlindo Machado (Brasil) TEÓRICO Y CURADOR

En un libro reciente "Politizar las nuevas Tecnologías" (2003), el sociólogo brasileño Laymert Garcia dos Santos trató de expresar un sentimiento cada vez más generalizado de insatisfacción para con los discursos apologeticos de la tecnología, discursos de la glorificación de los beneficios del progreso científico, de promoción del consumismo. Cuando no es marketing directo de productos industriales, suelen formar parte de los eventos internacionales dedicados a la relación entre arte, ciencia y tecnología. En un país como Brasil, dislocado geográficamente en relación a otros países productores de tecnología, en que el acceso a bienes tecnológicos sigue siendo selectivo y discriminatorio, una discusión seria sobre el tema de las nuevas tecnología debe necesariamente referir a ese dislocamiento, a esa diferencia, para que pueda servir al mismo tiempo de caja de resonancia de experiencias, pensamientos independientes, problematizadores y divergentes, que aún se mantienen marginales en varias partes del mundo, sobre todo fuera de los centros hegemónicos.

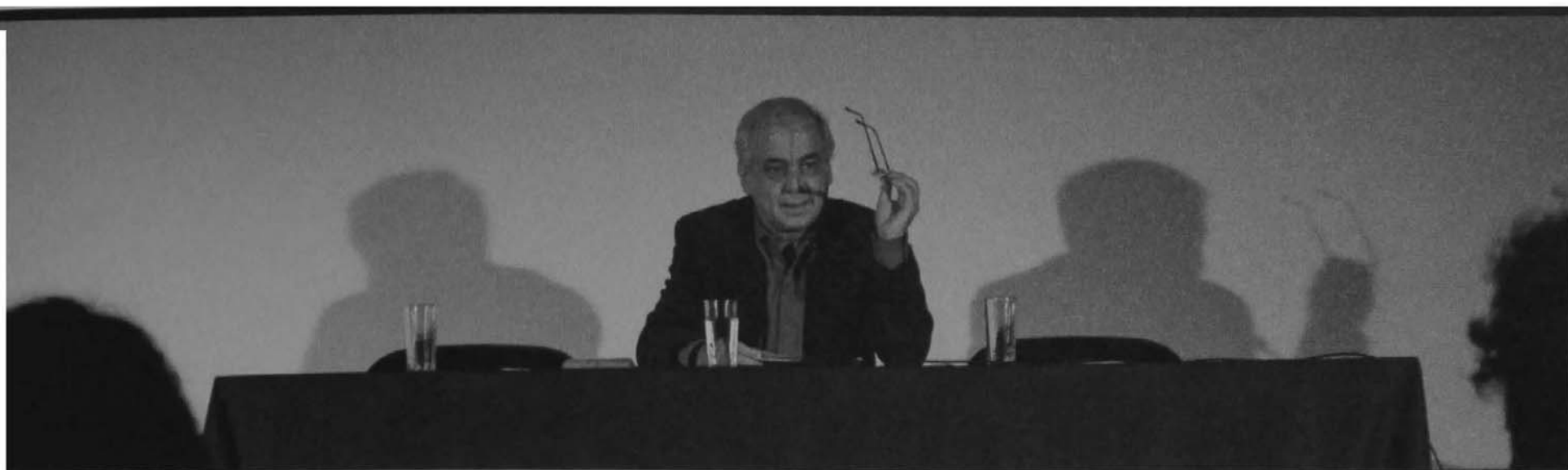
La omnipresencia de los computadores que nos rodea, la generalización de Internet, los avances de la biotecnología, las promesas de la nanotecnología, las innovaciones tecnológicas en todo ámbito ya sobrepasan infinitamente los límites de los laboratorios científicos y, hoy en día, pasan a ser parte de un porcentaje cada vez mayor de las poblaciones urbanas de gran parte del planeta. A medida que el mundo natural, tal como han cumplido las generaciones de otros siglos, van siendo sustituidos por la tecnoesfera -naturaleza creada o modificada por la ciencia-, nuevas realidades se imponen: de un lado, aumento de las expectativas de

vida, incremento de la productividad, multiplicación de las riquezas materiales y culturales, cambios profundos en los modos de existir, circular, relacionar-se, percibir y representar el mundo, campo fértil para experiencias artísticas e innovadoras. De otro lado, la generalización de los efectos colaterales, de los riesgos de accidentes de toda especie, centralización de la producción y el poder en las manos de un número cada vez menor de naciones y empresas transnacionales, expansión de la exclusión social, del apartheid económico, de la brecha -gap- entre ricos y pobres, productores y consumidores, hegemónicos y marginales.

Las nuevas tecnologías, asociadas a procesos de globalización, penetran todos los espacios del planeta e interfieren en la vida de todas las personas, incluso los lugares más aislados y refractarios de la modernización, como es el caso de los pueblos indígenas. Una noticia que circuló poco tiempo después sólo en los medios de comunicación que se interesaron, medios con poca circulación, la noticia hablaba de que el último servicio de palomas mensajeras que existía en el mundo, cerró sus puertas de manera definitiva en el año 2001². Al interior de la región de Orissa en la India, una de las más remotas y miserables del planeta, una pequeña empresa que se dedicaba a la más arcaica forma de comunicación a distancia del mundo, no pudo resistir a la llegada de los servicios de telecomunicación y telemática. Incluso la remota, olvidada y casi inaccesible Orissa, último reducto del mundo en que las informaciones todavía viajan atadas a las patas de un ave, tiene que doblegarse a la implacable globalización de los servicios de telefonía y de conexión universal vía internet. Hoy,

¹ Traducción: Simón Pérez Wilson, edición: Manuela Ossa.

² Sterling, Bruce (2002). "Goodbye, Dear Pigeons". LAB Jahrbuch 2001/02 für Künste und Apparate. Köln: Kunsthochschule für Medien. Pág. 82



cuando los pueblos originarios como los Xingu (Brasil) usan internet para construir un sistema alternativo de comunicación entre las naciones indígenas de la región de Pará, cuando los campesinos más miserables de la región de Chiapas usan la Web para buscar adhesión para la rebelión zapatista contra el gobierno de México, cuando los indios de norteamérica, practicantes de la más antigua forma de comunicación interactiva a tiempo real del mundo, cambian el skywriting (lenguaje de señales de humo) por el netwriting, no hay forma de ignorar el hecho de que la conexión universal vía internet es una realidad consolidada y sin retorno.

Las nuevas tecnologías no han promovido ese avance democratizador del acceso, universalizando las riquezas producidas, incentivando el desarrollo o crecimiento material y cultural de todo el planeta guiados por su influencia. Éstas han avanzado de manera sostenida por medio de instrumentos políticos y jurídicos de corte autoritario, como la propiedad privada, las licencias y patentes del copyright, la hegemonía del capital global, la división a escala mundial en estratos sociales, clases, razas, etnias y géneros diferenciados, desigualmente beneficiados en cuanto a acceso de los bienes producidos. La división del formato DVD en seis regiones planetarias, para posibilitar la distribución desigual de los bienes culturales sobrepasa incluso una división anterior del planeta en sistemas de video incompatibles entre sí (NTSC, SECAM, PAL-G, PAL-M, PAL-N etc.), este es un buen ejemplo de la perspectiva segregacionista del pensamiento tecnológico globalizado. La aceleración tecnológica moduló también el ritmo de nuestras vidas, exigiendo actualizaciones cada vez más rápi-

das, premiando a los que se adaptan más fácilmente y descartando a los que no consiguen acompañar las velocidades de estas transformaciones, -los “dromo-inaptos” (corredores inaptos), una feliz acepción de Eugênio Trivinho³. Las nuevas tecnologías todavía ponen en riesgo al medio ambiente, promoviendo escenarios catastróficos que diariamente perturban las páginas de los periódicos. Al mismo tiempo, los nuevos descubrimientos científicos, con raras excepciones, han sido conducidas por viejas instituciones económicas, en dirección de una apropiación legal (en forma de patentes) de plantas y animales transgénicos, células y semillas genéticamente modificadas, genes sintéticos y genomas, que configuran, por tanto una forma de armazón de la vida como propiedad privada⁴.

Sin embargo, a pesar de todo impacto producido sobre la vida cotidiana, sobre la política ambiental y sobre la dominación geopolítica de las naciones ricas sobre las pobres, las nuevas tecnologías continúan siendo implementadas por decisiones exclusivamente políticas de los Estados o por estrategias de las empresas privadas, sin la participación de la sociedad, la cual queda en un segundo o tercer plano, debido a la negligencia de la discusión, desconocimiento e incapacidad crítica. La centralidad de las nuevas tecnologías, sean electrónicas, digitales o biogenéticas, son también poco problematizadas en los eventos dedicados a éstas, sobretodo en el campo que aquí nos interesa: el arte contemporáneo. Aún predomina en el universo de las artes electrónicas o de la poética tecnológica, un discurso legitimador, un tanto ingenuo, conscientes de los riesgos que la adopción de una estrategia tecnológica

3 Trivinho, Eugênio (2001). *O Mal Estar da Teoria. A Condição Crítica na Sociedade Tecnológica Atual*. Rio de Janeiro: Quartet. Págs. 217-219

4 Shiva, Vandana (2001). *Biopiratería. El Saqueo de la Naturaleza y del Conocimiento*. Barcelona: Icaria.

acelerada trae consigo. Así de cierto, como lo muestra Martín Barbero ⁵, que en los últimos cincuenta años asistimos a un proceso de desvanecimiento de la política, vacío que fue siendo ocupado poco a poco por el discurso hegemónico de la tecnología, también es cierto, por otro lado que la tecnología se fue convirtiendo en un nuevo campo de utopías, donde las más variadas doctrinas vislumbran en las máquinas y los algoritmos, perspectivas de emancipación, progreso y felicidad colectiva, que con anterioridad estaban circunscritas al discurso político.

Algunos analistas del ciberespacio han sugerido, por ejemplo, que las computadoras conectadas en red, al poner a sus usuarios y permitir que cada uno de ellos se distribuya dentro de ésta, han afectado profundamente las relaciones intersubjetivas y de sociabilidad entre los hombres, así como también su propia naturaleza de "sujeto" y su relación con los otros. El inglés Roy Ascott ⁶, uno de los líderes de esta corriente afirman que la Internet está profundizando una "conciencia planetaria", resultante de la síntesis de todos los sujetos presentes en el ciberespacio. Los navegantes de la red, integran un cuerpo de interfaces, no son más espectadores pasivos, incapaces de intervenir en el flujo de las energías y las ideas, por el contrario, este se multiplica a través de la red y se distribuye por todas partes, integrado con otros participantes, constituyendo así, una especie de conciencia colectiva. Con estas ideas, Ascott parece promover algo así como una hipertrofia del ciberespacio, transformándolo en un "espacio" privilegiado, una especie de ágora virtual en que, a diferencia del espacio

real, pobres y degradados encontrarán finalmente las promesas de una verdadera democracia en su expresión más acabada.

Estás al interior de la red, estás en parte alguna. Si estás dentro de la red, estás en todos los lugares ⁷

En la línea de pensamiento de Ascott, vemos hoy en día multiplicarse nuevos discursos que acreditan que los medios tecnológicos presentan inclusive un potencial "revolucionario", potenciador de las ideas universales de democracia tan duramente perseguidas en la historia de la humanidad, y desencadenador también de mutaciones en la propia naturaleza biológica del hombre, a punto de convertirse este último en una especie de *Übermensch* (super hombre o sobre-hombre), en su acepción nitzchiana, capaz de superar la fragilidad y percibibilidad del cuerpo a través de prótesis electrónicas e ingeniería genética. El canadiense Derrick de Kerckhove, el alemán Peter Weibel, el francés Pierre Levy, el norteamericano Nicholas Negroponte, entre muchos otros, representan hoy la vanguardia intelectual de estas utopías tecnológicas que rápidamente esparcen y ganan adeptos por todo el mundo. Es curioso verificar también como estas doctrinas neo-positivistas, que se generalizaron en Europa, Japón, y América del Norte, encontraron un eco significativo en América Latina, aunque la realidad a nuestro alrededor las cuestione de forma permanente. En Brasil particularmente, las ideas de Roy Acott son, después de todo, mezcladas con un misticismo de tipo folclórico y de origen colonizador

⁵ Martín-Barbero, Jesús (2004). "Razón Técnica y Razón Política: Espacios/Tiempos no Pensados". *Ciencias de la Comunicación*, año 1, n. 1.

⁶ Ascott, Roy (2003). *Telematic Embrace : Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Berkeley : Univ. Of California Press. Pág. 257

⁷ Op. Cit. Pág. 258.

(el retorno del chamanismo, el tribalismo y los efectos terapéuticos de las drogas indígenas como la aiuasca, supuestamente forman “primitivas” de inmersión y navegación, como aquellas que hoy experimentamos en el ciberespacio, y por medio de los dispositivos de realidad virtual). La importación en gran escala de ideas y modelos de acción de otras realidades socio-económicas han impedido el desenvolvimiento entre nosotros de una conciencia alternativa relacionada a las nuevas tecnologías y, por tanto, seguimos el remolque - y no hay una masa crítica -, un movimiento hegemónico organizado a escala mundial.

A su vez, la crítica no ha sido capaz, entre nosotros, de discutir las nuevas tecnologías en toda su complejidad, limitándola muchas veces a una tendencia tecnófoba igualmente ingenua e igualmente importada de modelos apocalípticos europeos y norte americanos (Paul Virilio, Jean Baudrillard, Frederic Jameson, entre otros). En primer lugar, lo que se percibe es una creciente dificultad a medida que las aplicaciones de las computadoras se tornan cada vez más poderosas y “amigables” de saber discriminar entre contribuciones originales de un verdadero creador y la mera demostración de las virtudes de un programa. En este sentido, asistimos hoy en día a un cierto detrimento de la noción de valor, sobretodo en el arte: los juicios de valor se tornan flojos, somos cada vez más condescendientes en relación a los trabajos realizados con medios tecnológicos, porque no tenemos criterios suficientemente maduros para avalar las contribuciones de los artistas o de un equipo de realizadores. Como consecuencia, la

sensibilidad comienza a quedar atenuada, perdemos el rigor de la prueba y cualquier tontería nos entusiasma, cuando parece estar *up to date* (actualizada), como es el estado actual de la tecnología. A partir de las tendencias más confortables de la tecnofilia y de la tecnofobia, lo que importa es politizar el debate sobre las nuevas tecnologías, sobre las relaciones entre la ciencia y el capital, sobre el significado de crear obras artísticas con medios tecnológicos.

La Contribución de Flusser

Dentro de los varios pensadores que han surgido en occidente en la segunda mitad del siglo xx, Vilém Flusser sea tal vez aquel cuya importancia ha crecido más últimamente. Lo que llama la atención, en primer lugar, en la figura de este pensador, es una posición divergente en relación a tanta posición tecnófila en cuanto a ser parte de una corriente tecnófoba, ambas absolutamente en vigor. Checo de nacimiento (criado con el sello de una familia judía), Flusser debe abandonar su país en 1939 huyendo de los nazis, que ya estaban liquidando a miembros de su familia, inclusive al padre, en ese entonces rector de la Universidad de Praga. Después de vivir algún tiempo en Inglaterra y ya cansado de ver a Europa sumida en la oscuridad, con sus mitos arcaicos de la raza, poder, ideología y nación, emigra con su mujer Edith Barth para Brasil, acreditando encontrar allí una civilización que no promulgaba con los valores del viejo mundo. No fue exactamente lo que encontró. A pesar de que consiguió centrar la atención de los in-

telectuales más independientes del país, fue reprimido por la dictadura militar que dominó al país entre los años 1964-1984, cuando la izquierda local en palabras de Sergio Paulo Rouanet decía:

*No podía entender un pensamiento tan anárquico, tan genuinamente subversivo, tan libre de los clichés*⁸

Flusser vivó 31 años en Brasil y fue posiblemente el principal mentor intelectual de varias generaciones de artistas brasileiros que enfrentaron el desafío de la tecnología. Después de su retorno a Europa y hasta su fallecimiento en Praga en 1991, continuó frecuentando regularmente el ambiente intelectual brasileiro, país donde no sólo dejó dos hijos, sino también un largo círculo de discípulos. Sus estudios sobre el impacto causado por la civilización contemporánea a través de las tecnologías electrónicas y biogenéticas, comenzaron a desarrollarse de manera muy temprana, ya en la década de 60', cuando aún estaba en su período en Brasil. En sus dos primeros libros escritos sobre las imágenes técnicas y las polémicas con el grupo brasileiro de poesía concreta, permitió que Flusser trabajara más de cerca con artistas brasileiros que estaban experimentando con nuevas tecnologías, de esta relación se producen influencias que son beneficiosas para ambas partes. Muchos de estos artistas eran sus alumnos o colegas en la Facultad Armando Álvares Penteado (FAAP) de San Pablo. Es posible por tanto trazar una relación entre el surgimiento de las ideas flusserianas sobre la sociedad tecnológica en el contexto de las artes electrónicas en Brasil a partir de los años 60'.

Toda la notoriedad post mortem que recibió Flusser

en gran parte del mundo se explica entre otras cosas, debido a la absoluta certeza de sus criterios de análisis de las mutaciones culturales, sociales y antropológicas que han estado ocurriendo en el mundo contemporáneo, y también de manera muy convincente alertó sobre los riesgos que corremos. En realidad, el filósofo checo-brasilero sólo reconoce una época comparable con la nuestra: aquella que ocurrió en la antigüedad, donde el hombre pasó de una estadio pre-histórico y mítico hacia un fase histórica basada en la lógica y escritura alfanumérica. El estadio actual, llamado por Flusser post-histórico, la "escritura" es construida por las máquinas, y ella consiste esencialmente en una articulación de imágenes – sin límite, imágenes digitalizadas multiplicadas al infinito, manipulables a voluntad y posibles de distribuir de forma instantánea a todo el planeta. Caracteres se transforman en bytes, secuencias de texto se convierten en secuencias de píxeles, los fines y los medios son sustituidos por la oportunidad, las leyes por las probabilidades, la razón por la programación, nos decía Flusser en 1978. Es cierto que muchos pensadores contemporáneos -de McLuhan a Kerckhove, de Debord a Baudrillard, de Ong a Lévy- buscaron continuar con esta línea de trabajo por otras vías y por medio de otros argumentos, pero fue Flusser el más procedente y agudo, con una claridad, con una precisión y con una radicalidad, que convierte a los otros en caminos más tortuosos, más áridos, más retóricos, más comprometidos y estratégicamente menos eficaces.

Hablar de Flusser significa hablar, en primer lugar, de Filosofía de la cámara oscura, su obra más densa y también más conocida. Este libro nos presenta una historia bastante singular. Publicado por primera vez

⁸ Rouanet, Sérgio Paulo (1997). "Flusser em Praga". *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 11.01.97, *Caderno de Idéias*. Pág. 5

en Alemania en 1983, su versión en portugués no es simplemente una traducción, sino una revisión de la versión alemana. Comenzando por el título: en la primera versión llevó el nombre de *Für eine Philosophie der Fotografie* ("Para una Filosofía de la Fotografía"), título que fue mantenido en todas las traducciones en sus distintas lenguas, la versión en portugués tiene su título modificado: *Filosofia da Caixa Preta* (Filosofía de la cámara oscura), permitiendo de esta forma percibir mejor el universo conceptual y el campo de incidencia del texto. Los cambios fueron licencias del propio autor, que por cierto escribiendo la misma versión en portugués, reconsideró algunos aspectos de su argumentación.

En 1984, fecha probable de la redacción de la versión brasilera, Flusser estaba invuido con la concepción de *Ins Universum Der Technischen Bilder*, que era de hecho una rama de *Philosophie* y una respuesta a numerosos comentarios críticos que el filósofo recibiera con esta última versión. Era imposible, por tanto, que esa nueva discusión no afectase a la traducción *Philosophie* al portugués. Es esa la razón de porque la versión en lengua portuguesa sea la obra fundamental de Flusser, única y significativamente diferente a las otras traducciones conocidas (basadas en el original en alemán). Una simple comparación de las versiones en alemán y portugués deja ya entrever diferencias. El prefacio fue completamente re-escrito para la versión brasilera, el glosario se vio acrecentado con nuevos conceptos, considerando la versión alemana, existen partes enteras del libro que fueron re-escritas para dar mayor precisión y consistencia a la argumentación. En este sentido, para ser realmente fiel al pensamiento de

Flusser, la versión en lengua portuguesa (y no la alemana) es la que debería ser tomada como texto definitivo de *Philosophie* y por consecuencia es la que debería estar siendo utilizada como base para las traducciones a otros idiomas.

El cambio de título es fundamental. A pesar de que la fotografía sea el objeto principal de la reflexión efectuada en el libro, ella funciona más propiamente como un pretexto, para que a través de ella, Flusser pueda verificar el funcionamiento de la sociedad post-histórica, o sea, de una sociedad marcada por el colapso de los textos y de la hegemonía de las imágenes. En realidad, la fotografía ocupa entre los medios de nuestro tiempo, un lugar bastante estratégico, porque como base de su propia definición semiótica y tecnológica es que se construyeron las máquinas contemporáneas de producción visual-simbólica.

Es con la fotografía que se inicia, por tanto, un nuevo paradigma cultural, basado en la automatización de la producción, distribución y consumo de la información (de cualquier información, no sólo la visual), con consecuencias gigantescas para los procesos de percepción individual y para los sistemas de organización social. Pero es con las imágenes electrónicas (difundidas por la televisión) y con las imágenes digitales (difundidas por el llamado ciberespacio) que estas transformaciones se tornarán más perceptibles y suficientemente ostensibles para demandar respuestas por parte del pensamiento crítico-filosófico. Entonces que nadie espere encontrar en Flusser un análisis de la fotografía de corte clásico. La fotografía es tomada como base, sobretodo en conceptos de informática, y comparece de esta forma apenas como un modelo básico de análisis

del modo de funcionamiento de todo y cualquier aparato tecnológico / mediático. De allí el por qué *Filosofia da Caixa Preta* (*Filosofía de la cámara oscura*) traduce mejor las ambiciones de obra que un lacónico *Filosofía de la Fotografía*.

Por qué caja oscura? Sabemos que el termino viene originalmente de la electrónica, donde es utilizado para designar una parte compleja de un circuito electrónico que es omitido intencionalmente en la elaboración de un circuito mayor (generalmente para simplificarlo) y es substituida por una caja (box) vacía, sobre la cual apenas se escribe el nombre del circuito omitido. Tomemos en cuenta el hecho, bastante significativo, que Gregory Bateson (1972), en su texto *Steps to an Ecology Mind*, amplía de manera irónica el significado de *caixa preta*, con el propósito de aplicarlo a gran parte de los conceptos problemáticos de la filosofía y de la ciencia. Como los ingenieros electrónicos -explica Bateson-, los filósofos y los científicos también utilizan rótulos, nombres como “*caixas pretas*” para designar ciertos fenómenos pero de forma diferente. Estos últimos, creen muchas veces que tales expedientes implican una comprensión de dichos fenómenos. Así, por ejemplo, damos a una cierta clase de fenómenos el nombre de instinto y creemos que eso resuelve un problema, pero lo que llamamos instinto puede ser apenas una caja oscura que está ahí para ocultar lo que justamente no conseguimos comprender.

En el caso específico de Flusser, el concepto de caja oscura deriva con más propiedad de la cibernética. Este campo particular, da el nombre de caja oscura a un dispositivo cerrado y lacrado, cuyo interior es inaccesible y sólo puede ser intuido a través de la experiencia basada

en la introducción de señales de onda (input) y la observación de la respuesta (output) del dispositivo. En general, caja oscura se traduce en un problema de ingeniería: cómo deducir lo que está en el interior de una caja sin necesariamente abrirla, sino que apenas aplicando voltaje, choques u otras interferencias en sus paredes internas? ⁹. Para Flusser, el traslado de este concepto para la filosofía posibilita expresar un problema nuevo, que la fotografía fue justamente el primer dispositivo en colocar: el surgimiento de los aparatos tecnológicos se pueden utilizar para sacar provecho, sin que el que los utiliza tenga la menor idea de lo que está sucediendo en sus entrañas. El fotógrafo, de hecho, sabe que si apunta su cámara a un sujeto y presiona el botón, obtendrá una imagen que normalmente es interpretada como una réplica bi-dimensional del objeto que posó para la cámara. El fotógrafo en general no conoce las ecuaciones utilizadas para el diseño de objetivos, ni las relaciones químicas que ocurren con los componentes de la emulsión fotográfica.

En rigor, se pueden tomar fotografías sin conocer las leyes de distribución de la luz en el espacio, ni las propiedades foto-químicas de la película, ni tampoco las reglas de la perspectiva monocular que permiten traducir el mundo tridimensional en imágenes bidimensionales. Las cámaras modernas están automatizadas a tal grado, que el fotometraje de la luz, incluso la determinación del foco son realizados por la propia cámara.

En este sentido, la caja oscura “cibernética” de Flusser se encuentra con la caja oscura “electrónica” de Bateson en un punto en que ambas expresan un desconocimiento fundamental, y más que eso, es un desconocimiento que se transforma en acción, en

⁹ Ashby, W. Ross (1970). *Introdução à Cibernética*. São Paulo: Perspectiva. Pág. 100

fuerza motriz y en razón estructural, es el pensamiento (en el caso de Bateson), es la sociedad (en el caso de Flusser). Somos cada vez más operadores de rótulos, apretadores de botones, "funcionarios" de las máquinas, lidiamos con situaciones programadas sin darnos cuenta de ellas. Pensamos que podemos escoger, y como resultado de ello, nos imaginamos creativos y libres, mas nuestra libertad y nuestra capacidad de invención están restringidas a un software, a un conjunto de posibilidades dadas a priori que no podemos dominar internamente. Este es un punto en que la Filosofía de Flusser quiere justamente intervenir: quiere producir una reflexión densa sobre las posibilidades de creación y libertad en una sociedad cada vez más programada y centralizada por la tecnología.

En términos bastante esquemáticos, podemos resumir más o menos así la ruta del pensamiento de Flusser en Filosofía: la imagen fotográfica no tiene una "objetividad" preliminar, no corresponde a cualquier duplicación automática del mundo; ésta es constituida de signos abstractos elaborados por el dispositivo (cámara, lente, película), porque su función fundamental es materializar conceptos científicos. En otras palabras, lo que vemos realmente al contemplar imágenes producidas por la cámara, no es el mundo, sino determinados conceptos relativos al mundo, a pesar del aparente automatismo de la impresión del mundo en la película. Tal vez era necesario esperar hasta el surgimiento del computador y las imágenes digitales para que las imágenes técnicas se revelasen más abiertamente como resultado de un proceso de codificación icónica de determinados conocimientos científicos. El computador permite hoy elaborar imágenes tan próximas a

la fotografía, que muchas personas no son capaces de distinguir entre una imagen sintetizada con recursos de la informática y otra "registrada" por una cámara.

Tanto el computador como la "cámara" que se utilizan para describir complejas trayectorias del espacio, los "lentes" recurren a diferentes campos de coordinación para el enfoque de la "luz" para iluminar un paisaje, son todas operaciones matemáticas y algoritmos que se basan en leyes de la física. Es porque las imágenes técnicas, es decir, las representaciones icónicas son mediadas por distintos dispositivos, que puede coincidir cualquier duplicación del mundo, por más inocentes que sean, porque entre ellas se interponen conceptos de la formalización científica.

El dispositivo fotográfico, es por tanto, una máquina programada para imprimir las superficies simbólicas de modelos previamente inscritos. En este sentido, las fotografías son actualizaciones de algunas de estas potencialidades inscritas por este dispositivo. El fotógrafo "elige", entre las categorías disponibles, las que le parecen más convenientes, mas dicha "elección" es limitada por un número de categorías programadas en la construcción del dispositivo. El universo fotográfico interno es una realización causal, realizada por los "funcionarios de la transmisión" de algunas de esas virtualidades, no cabe en su horizonte la instauración de nuevas categorías. En cierto sentido, no es el fotógrafo el que fotografía, sino la cámara (o el dispositivo fotográfico interno).

*"El fotógrafo sólo puede fotografiar lo fotografiable"*¹⁰, sentencia Flusser. "Quien contempla un álbum realizado por un fotógrafo -continúa más adelante- estará viendo

¹⁰ Flusser, Vilém *Filosofía da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec, 1985, Pág. 37.

la memoria del dispositivo, no la de un hombre. Un viaje por Italia documentado fotográficamente, no registra las vivencias, conocimientos y valores del viajante. Registra los lugares donde el dispositivo es seducido para presionar el gatillo”¹¹.

No es casualidad que casi todas las fotografías de la Torre Eiffel, del Big Ben, de la Estatua de la Libertad, o del Pan de Azúcar sean idénticas, independientemente de los valores que tenga cada fotógrafo. Para producir nuevas categorías, no previstas en la concepción del dispositivo, sería necesario intervenir en el plano propiamente ingenieril del dispositivo, sería necesario re-escribir su programa, lo que quiere decir: penetrar en el interior de la caja oscura y develarla.

En una primera aproximación, Flusser advierte, por tanto, sobre los peligros del rendimiento puramente externo de la caja oscura. En la era de la automatización, el artista no ha sido capaz de inventar el equipamiento que necesita para (des) programar, quedando reducido a un operador de los dispositivos pre-fabricados, esto es, a un funcionario del sistema productivo, que no hace otra cosa que cumplir con las posibilidades ya previstas por el programa, sin poder todavía, en el límite de ese juego programado por instaurar nuevas categorías. La repetición indiscriminada de las mismas posibilidades conduce inevitablemente al estereotipo, es decir, a la homogeneidad y previsibilidad de los resultados. La multiplicación de los modelos prefabricados que nos rodean, generalizados por el software comercial, conducen a una impresionante normalización de las soluciones, a una uniformidad generalizada, que

desemboca en una absoluta impersonalidad. A partir de esto se puede constatar en muchos encuentros internacionales de artes electrónicas, donde uno queda con la impresión de que todo lo que se exhibe fuese realizado por el mismo diseñador, o por la misma empresa de comunicación. Es natural y al mismo tiempo deseable que una máquina de lavar ropa repita siempre e invariablemente la misma operación técnica, que es la de lavar la ropa, pero no es lo mismo que se espera de los aparatos destinados a intervenir el imaginario, o de las máquinas semióticas, cuya función básica es producir bienes simbólicos destinados a la inteligencia y sensibilidad del hombre. El estereotipo de las máquinas y procesos técnicos es, de hecho, el principal desafío a ser vencido en el área de la informática, tal vez al mismo tiempo es el límite dramático que se busca superar.

El papel del arte

Ahora podemos introducir nuestro problema principal: la relación entre tecnología y arte contemporáneo. Flusser no llega a tratar específicamente esta cuestión en *Filosofía de la Caja Oscura*, preocupado más bien por lo que tiene que ver con la utilización más banal de la tecnología en la vida cotidiana por partes de los funcionarios de la producción, mas tendrá que enfrentarse a los escasos escritos publicados en revistas especializadas¹².

Ya es un lugar común decir que el arte (cualquier arte, en cualquier tiempo) siempre fue producido con los medios tecnológicos de su tiempo, la apropiación del arte sobre el dispositivo tecnológico en la era con-

¹¹ *Op. Cit.* Pág. 60.

¹² Parte de ellas compiladas en: Flusser, Vilem, (2002). *Writings*. Andreas Ströhl, ed. Minneapolis: University of Minnesota Press.

temporánea es significativamente distinta de la que realizan otros sectores de la sociedad, como en nuestro caso, la industria de bienes de consumo. En general, dispositivos, instrumentos y máquinas semióticas no son utilizados para la producción de arte, ni menos si pensamos en el sentido secular de este término, tal como este se constituye en el mundo moderno a partir del siglo XV aproximadamente. Máquinas semióticas son, en la mayoría de los casos, concebidas dentro de un principio de productividad industrial, de automatización de los procedimientos para la producción a larga escala, pero nunca para la producción de objetos singulares, únicos y “sublimes”.

La fotografía, el cine, el video y el computador fueron concebidos y desarrollados según los principios de la productividad y la racionalidad, al interior de ambientes industriales y al interior de la misma lógica de expansión capitalista (sobre la relación entre invención de estos dispositivos técnicos y el contexto político-económico ver sobretudo, Winston, 1998, Zielinski, 1999). Incluso las aplicaciones explícitamente destinadas a la creación artística (al menos, lo que la industria entiende por creación), como son las de autoría en computación gráfica, hipermedia, y video digital, apenas llegan a formalizar un conjunto de conocimientos conocidos, heredados de una historia del arte ya asimilada y consagrada. En ellos, la parte “computable” de los elementos constitutivos de determinado sistema simbólico, y sus reglas de articulación y sus modos de enunciación están inventariados, sistematizados y simplificados para ser colocados a disposición de un usuario genérico, preferencialmente sin experiencia y descartable, de modo tal

de permitir la productividad a gran escala y atender a una demanda de tipo industrial.

Los actuales algoritmos de imágenes por computador, utilizados en casi todos los formatos de video digital, son la mejor demostración de la “filosofía” que ampara buena parte de los progresos en el campo de las tecnologías audiovisuales. Éstos parten de la premisa de que toda imagen contiene una tasa elevadísima de redundancia, entendidas como tales las áreas idénticas dentro de un mismo y único cuadro y las que se repiten de un cuadro a otro, en el caso de la imagen en movimiento. La eliminación de dicha redundancia por medio de una codificación específica, obtiene una significativa compactación de los archivos de imagen, lo que posibilita un almacenamiento más económico (pocos kilobytes de memoria) y una rápida recuperación de la imagen (visualización en tiempo real). La premisa del video digital es evidentemente discutible, pues sólo se aplica a la producción más banal y cotidiana, de donde es producida. Esta no puede ser aplicada a las imágenes limítrofes del arte contemporáneo, como los cuadros del action painting o los flickering films (películas piscates “flash”, en que cada cuadro individual es diferente de los demás), o al cine experimental norteamericano, razón por la cual, obras de esta naturaleza resultan destruidas por la computación digital. Recientemente intenté grabar en DVD una colección de películas de Stan Brakhage pintadas a mano directamente sobre la película cinematográfica y sin obedecer a los límites de los fotogramas: el grabador de DVD simplemente se detuvo y apagó automáticamente, una vez que, no había ninguna redundancia en las imágenes, la

compactación resultó imposible. Experiencias como la citada anteriormente, que lidian con cuestiones esenciales para el arte contemporáneo, como la extrañeza, lo incierto, la indeterminación, la histeria, el colapso, el inconformismo existencial, no están evidentemente en el horizonte del mercado y la industria, ambientes usualmente positivos, optimistas y banalizados. Algoritmos y aplicaciones están concebidos industrialmente para una producción más rutinaria y conservadora, no rompe límites, ni perturba los patrones establecidos.

Existen diferentes maneras de lidiar con las máquinas semióticas que crecientemente están disponibles en el mercado de la electrónica. La perspectiva artística es ciertamente la más desviante de todas, una vez que ella se aleja con tal intensidad del proyecto tecnológico originalmente trazado para las máquinas y programas que equivale a una completa reinvención de los medios. Cuando un artista como Nam June Paik, con la ayuda de potentes imanes, desvía el flujo de los electrones del interior del tubo iconoscópico de la televisión, para corroer la lógica figurativa de sus imágenes, no se puede más decir que él está operando dentro de las posibilidades programadas y previstas de los medios invocados. Él en verdad está atravesando los límites de las máquinas semióticas y re-inventando radicalmente sus programas y sus finalidades. Lo que sucede, por tanto, es un verdadero creador, en vez de alguien que simplemente se somete a las determinaciones del dispositivo técnico, y subvierte continuamente la función de la máquina y del programa que utiliza, y los maneja en sentido contrario de su productividad programada. Tal vez se pueda decir que los dos papeles más importantes del arte en una sociedad tecnocrática, sean jus-

tamente rehusarse de manera sistemática a someterse a la lógica de los instrumentos de trabajo, o de cumplir con el proyecto industrial de las máquinas semióticas, reinventando, en contrapartida, sus funciones y finalidades. Lejos de dejarse dominar por la norma, por un modo estandarizado de comunicar, las obras artísticas realmente fundantes de verdad, reinventan la manera de apropiarse de una tecnología.

Arte y tecnología: la experiencia brasilera

Brasil presenta una trayectoria de más de cincuenta años de historia en el campo de las poéticas tecnológicas. Desde que esa historia comenzó en los años 50', con las primeras experiencias de arte cinético de Abraham Palatinik, y en los años 60' con el surgimiento de la música electroacústica, por iniciativa de Jorge Antunes, y la introducción del computador en el arte, por parte de Waldemar Cordeiro, las poéticas tecnológicas se definieron de manera muy rápida entre nosotros, al menos sus características más importantes:

1• Sintonía y sincronía con que estaba siendo producido fuera de Brasil, lo que otorgaba a los brasileros una condición de actualidad, e incluso precocidad en algunos casos específicos.

2• Al mismo tiempo y de manera paradójica, una cierta diferencia de abordaje, motivada principalmente por una visión crítica de los trabajos, fruto del enfrentamiento de una realidad social trágica y de una vida social masacrada por la dictadura militar, que convertía a las obras brasileras distintivas en relación a lo que pasaba en el exterior.

Las generaciones siguientes que se embarcaron

por los terrenos del video-arte, computer art, computer music, arte y comunicación, holografías, poesía inter-semiótica y en la intersección entre arte y ciencia (para citar apenas los campos que más se desarrollarían en Brasil entre los años 80' y 90'), un tanto más aliviados de las limitaciones al menos en el campo político, darán continuidad a los principios de los pioneros, intentarán expandir el campo de las experiencias de modo tal de abarcar todo el universo de las poéticas tecnológicas.

Sería oportuno poder preguntarse un poco sobre el significado de esta precocidad y expansión cuantitativa de las poéticas tecnológicas en Brasil, fenómeno sin precedentes si consideramos que otros pocos países de América Latina (con la excepción de Argentina y México) alcanzaron este nivel de experiencias. Brasil tiene la suerte de contar desde siempre con un contexto favorable a la inserción de los computadores en la creación artística, gracias primeramente a la discusión abierta que se dio en el movimiento de poesía concreta, ambiente desde donde sería, ya en la década de los 70', uno de los ejemplos mundiales de poesía generada por computador, tal como fuera concebido por Ertho Albino de Souza. Además, aunque la mayoría de los pioneros del computer art, de los años 60'-70' habían sido europeos y norteamericanos, por la obvia razón de que vivían en contextos científicos en que la investigación informática esta más desarrollada, un brasilero ocupó un lugar importante entre los inventores de dicho campo de creación artística. Se trata de Waldemar Cordeiro, artista que incorporó imágenes digitales en su trabajo, ya era reconocido nacional e internacionalmente sobre todo por su trabajo en el campo del arte concreto.

Trabajando en conjunto con el físico italiano Giorgio Moscati, Cordeiro fue importante también por haber dado una dimensión crítica al computer art, añadiendo a las imágenes un componente social que no se veía en la producción mundial. Comunista sumido y militante, Cordeiro no promovió con sus imágenes digitales el milagro de la tecnología, sino que buscó una forma diferente de discutir, en pleno auge de la dictadura militar y del desastre socio-político del país. El desarrollo de las artes computacionales en Brasil fue gracias al impulso realizado por Cordeiro, quien organizó en San Pablo en 1971, una de las primeras conferencias internacionales sobre computer art – Arteônica- que reunió a los nombres más importantes en esta área a nivel mundial, y colocó a Brasil en la ruta internacional del uso creativo de los computadores en el arte.

Durante cierto tiempo, se dijo en Brasil que las tecnologías electrónicas y digitales estaban introduciéndose en el campo de las prácticas significantes, de los nuevos problemas de representación, avalando antiguas certezas en el plano epistemológico, y por consecuencia exigiendo reformulaciones de conceptos estéticos. Asumimos entonces, que las ideas que estaban brotando en el campo de las diversas ingenierías y de las ciencias "puras" como la física y las matemáticas podrían posibilitar al arte re-inventarse nuevamente y así poder mantener una sintonía con su tiempo. En dicha época, cuando aún éramos un grupo bastante reducido de personas, cuando la tecnología y la ciencia todavía eran consideradas intromisiones más o menos extrañas hasta cierto punto indeseables en el universo establecido de las artes oficiales, sentíamos que era necesario juntar fuerzas para implementar en Brasil,

tal como ya venía aconteciendo en otros lugares del mundo, un nuevo campo de intervención estética, y también para dar legitimidad a una práctica artística que era vista entonces con cierta desconfianza por parte de la hegemonía cultural. Ideas como el video-arte, holographic art, computer art, web art, telepresence art, ambientes interactivos, instalaciones multimedia, etc., fueron siendo de a poco introducidas desde los tiempos heroicos de Abraham Palatinik y Waldemar Cordeiro, fueron reconocidas como formas legítimas de expresión artística en este período de generalización de las tecnologías de la electrónica y de la informática.

Desde entonces, mucho ha cambiado. Las poéticas tecnológicas fueron perdiendo su carácter marginal y casi underground, para rápidamente convertirse en nuevas formas hegemónicas de producción artística. En los últimos años, hemos visto multiplicarse en todo el mundo festivales, encuentros, muestra dedicadas exclusivamente a experiencias de intersección de arte, tecnología y ciencia. Cada vez más, artistas se apoderan del computador para construir sus imágenes, su música, sus textos, sus ambientes; el video es ahora una presencia casi inevitable en cualquier instalación; la incorporación interactiva de respuestas del público se transformó en una norma (cuando no, en una manía) en cualquier propuesta artística que pretenda parecer actualizada y en sintonía con el estado actual de la cultura.

De repente, nos damos cuenta de una multiplicación vertiginosa en nuestro alrededor de trabajos realizados con una fuerte mediación tecnológica. Mas lo que prometía aflorar como un período intensivo de descubrimientos y de invenciones, luego se reveló como

una fase de banalización de las rutinas ya cristalizadas en la historia del arte, cuando no un directo retorno al conformismo e integración ante los valores dominantes. La mayor parte de la nueva producción, parece hoy marcada por una impresionante padronización, por una uniformidad generalizada, como si el juego fuese una especie de estética del merchandising, en que el trabajo debe hacer nada más que una demostración de las cualidades del hardware o de las potencialidades del software. Por otro lado, percibimos también que nuestros criterios para juzgar y criticar no son suficientemente maduros para posibilitar una legitimación de esos trabajos en términos de su real importancia, o de su contribución efectiva para una redefinición de conceptos del arte y la cultura.

Parece estar ocurriendo en gran parte de los casos, una sutil pero implacable pérdida de la perspectiva más radical del arte. Hoy, cuando visitamos cualquier evento de arte electrónico, de música digital o de escritura interactiva, o cuando leemos cualquier revista dedicada a estas especialidades, no es preciso mucho esfuerzo para constatar que la discusión estética fue casi completamente sustituida por el discurso técnico, y que cuestiones relativas a algoritmos, hardware y software se tomaron de manera mayoritaria un lugar en las ideas creativas, de la subversión de las normas y de la reinención de la vida. Con el boom de las tecnologías electrónicas, el arte parece ser reducido a una especie de pericia profesional a medida que la habilidad técnica fue tomando un lugar de las actitudes más radicales. En el ámbito de relaciones entre arte y tecnología, pocos eventos hasta ahora logran sobrepasar a la mera consideración de los algoritmos, lenguajes de computador,

programación, circuitos electrónicos y la inevitable elaboración industrial de todo esto, buscando enfrentar, por un lado, las interrogaciones más profundas y más dramáticas de nuestro tiempo. Todo parece indicar que llegó la hora de trazar una diferencia más nítida entre, de un lado, la mera producción industrial de diseños agradables para la fiesta multimedia, y otro, que busca una ética y una estética para la era informática y de la ingeniería genética.

Lo que precisamos en verdad es restablecer, en primer lugar, lo perdido entre la actual actividad de creación y la mejor tradición de inconformismo del arte contemporáneo, este vínculo artificialmente cortado por un cierto número de tesis obtusas sobre la post-modernidad. Nada puede ser más inconcebible que toda una generación de yuppies desinformados, que hoy producen trabajos de autoría en multimedia, utilizan dispositivos de edición no-lineal, diagraman sus homepages en internet, mas nunca vieron una película de Vertov, nunca leyeron a Artaud, jamás oyeron hablar de Beckett o los tocó un bicho de Lígia Clark. En segundo lugar tenemos que buscar criterios más severos y más rigurosos para separar el trigo de la paja dentro de ese terreno movedizo de las poéticas tecnológicas, de modo tal de diferenciar y privilegiar trabajos que finalmente apunten hacia perspectivas de invención, de libertad y de conocimiento.

En Brasil, algunos eventos dedicados a las nuevas tecnologías están tratando desde hace algún tiempo, re-introducir un escenario artístico de producción y de debate que en los últimos años ha sido escamoteado. Para eso, tienen que buscar reunir las inteligencias y los talentos no-alineados de diversas partes del mundo,

sobretudo de aquellas partes que no participan de las estrategias globales de inserción tecnológica. Dentro de estos eventos, se puede citar las dos ediciones de *Emoção Art.ficial*, evento bienal organizado en San Pablo y que tiene explícitamente esa preocupación, a tal punto que el tema de la última edición en el 2004, fue justamente *Divergencias Tecnológicas*. Otro ejemplo es el Festival Internacional de Artes Electrónicas Video Brasil (FILE), también bienal, este año en su 15° edición, también abrió un espacio divergente en el campo tecnológico, sobretudo a lo que acontece en regiones no-hegemónicas del planeta, como América Latina, África, Sudeste Asiático, Europa del Este, Medio Oriente y Oceanía. Una amplia gama de posibilidades está abierta para la intervención problematizadora del arte: la crítica de las nuevas formas de dominación basadas en género, clase, raza o nacionalidad (las guerras imperialistas, los genocidios, el terrorismo, la migración internacional, la intolerancia en relación a los extranjeros etc.), la crítica a la vigilancia universal, la globalización predatoria, la espectacularización de la vida, la degradación ambiental. Al mismo tiempo, las nuevas formas de compromiso social directo basados en las redes telemáticas, los medios tácticos, la utilización de sistemas de distribución multiusuarios para la creación de obras colaborativas verdaderamente colectivas, la búsqueda de nuevas políticas del cuerpo, la expresión de identidades culturales diferenciadas, etc. Se trata ahora de indagar dónde la inserción de nuevas tecnologías en las artes ha introducido una diferencia cualitativa o ha producido acontecimientos verdaderamente nuevos en términos de medios de expresión, contenidos y formas de la experiencia. En fin, se trata

ahora de buscar pequeñas revoluciones, las “revoluciones moleculares” como dice Félix Guattari, que hoy están claramente identificadas con la creación digital y con los nuevos escenarios biológicos.

Las tecnologías, los artificios, los dispositivos que utiliza el artista para crear, construir y exhibir sus trabajos no sólo son inertes, ni mediaciones inocentes, indiferentes a los resultados, que incluso podrían sustituirse por cualquier otra cosa. Están llenos de conceptos, tienen una historia, derivan de condiciones productivas, económicas y geopolíticas bien determinadas. Las poéticas tecnológicas, como cualquier arte fuertemente determinado por la mediación tecnológica, coloca al artista delante de un desafío permanente de

contraponerse al determinismo tecnológico, de negarse al proyecto industrial ya construido por las máquinas y dispositivos, evitando asimismo que su obra resulte simplemente una aprobación de las metas de productividad y hegemonía global de la sociedad tecnológica. Lejos de dejarse esclavizar por las normas del trabajo, por los modos estandarizados de operar y de relacionarse con las máquinas, lejos aún de dejarse seducir por la fiesta de efectos y clichés que actualmente dominan el entretenimiento de masas, el artista digno de ese nombre busca re-apropiar las tecnologías digitales y biogenéticas desde una perspectiva innovadora, y hacerlas trabajar en beneficio de ideas estéticas verdaderamente contemporáneas.

OBRAS CITADAS

Ascott, Roy

(2003). *Telematic Embrace : Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. Berkeley : Univ. Of California Press.

Ashby, W. Ross

(1970). *Introdução à Cibernética*. São Paulo: Perspectiva.

Bateson, Gregory

(1972). *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine.

Vilém Flusser

(1978). *Pós-história: Vinte Instantâneos e um Modo de Usar*. São Paulo: Duas Cidades.

(1983). *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen: European Photography.

(1985). *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography.

(1985). *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Hucitec.

(2002). *Writings*. Andreas Ströhl, ed. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Martín-Barbero, Jesús

(2004). "Razón Técnica y Razón Política: Espacios/Tiempos no Pensados". *Ciencias de la Comunicación*, año 1, n. 1.

Rouanet, Sérgio Paulo

(1997). "Flusser em Praga". *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 11.01.97, Caderno de Idéias.

Santos, Laymert Garcia dos

(2003). *Politizar as Novas Tecnologias*. São Paulo: Ed. 34.

Shiva, Vandana

(2001). *Biopiratería. El Saqueo de la Naturaleza y del Conocimiento*. Barcelona: Icaria.

Sterling, Bruce

(2002). "Goodbye, Dear Pigeons". *LAB Jahrbuch 2001/02 für Künste und Apparate*. Köln: Kunsthochschule für Medien.

Trivinho, Eugênio

(2001). *O Mal Estar da Teoria. A Condição Crítica na Sociedade Tecnológica Atual*. Rio de Janeiro: Quartet.

Winston, Brian

(1998). *Media Technology and Society*. London: Routledge.

Zielinski, Siegfried

(1999). *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press.

LA INVASIÓN TECNOLÓGICA Y SUS EFECTOS EN LA SOCIEDAD

ACOTACIONES AL ENSAYO DE ARLINDO MACHADO

Margarita Schultz (Chile) FACULTAD DE ARTES UNIVERSIDAD DE CHILE

Propongo aquí unas acotaciones al ensayo: "Tecnología e arte: como politizar o debate" del teórico y crítico brasileño Arlindo Machado, presentado para la Bienal de Artes Mediales 2009 (MAC Quinta Normal). Su postura como teórico representa una actitud continuamente crítica respecto de lo que significa el mundo de la tecnología para la sociedad actual y para las relaciones que guardan los seres humanos, entre sí y con el entorno natural. Sin embargo, en ese contexto, destaca Machado, existe lo negativo y lo positivo.

Arlindo Machado no se instala como crítico en la plataforma de los apocalípticos, tampoco en la de los integrados (Umberto Eco nombró de este modo los polos opuestos respecto de la cultura de masas). Respecto de lo que Machado nombra como tecnofilia y tecnofobia, este teórico no se sitúa en un imaginario centro estable, tampoco. Ello es así, a mi entender, porque en su propuesta (refiero a su escrito) la posición crítica adoptada es protagonista. Con todo, Arlindo Machado reconoce la existencia de experiencias y pensamientos independientes, problematizadores y divergentes, que ocurren aun marginalmente, fuera de los centros hegemónicos.

Con una frase concentra Machado lo que es más que notorio e imposible de desconocer, la 'invasión tecnológica'. El término empleado 'invasión', no alude solamente a una magnitud cuantitativa de la presencia tecnológica, también contiene un juicio, una evaluación. La invasión es un comportamiento negativo, irrespetuoso, temible. Los ejércitos invaden, una plaga de langostas invade, una dolor es invasivo... en primera acepción el diccionario de la lengua española la define como: "Entrar por la fuerza en un lugar."

Sin embargo, y es mi parecer, lo injustificado de una entrada por la fuerza invasiva no sería una descripción ajustada para lo que sucede con las TIC's. Porque aun siendo invasivas, pues se extienden como una 'epidemia', lo hacen por una vía que tiene destacados componentes de seducción. Una seducción integrada por diferentes factores, entre los cuales no basta con contar a la propaganda, la publicidad insistente, la 'invención de necesidades' que terminan haciéndose imprescindibles, como suele decirse. La seducción incorpora la voluntad de 'pertenecer' a ese mundo por parte de los individuos de las dos últimas generaciones.

Entre los componentes está, además, el contexto social al cual pertenecen los usuarios de tecnología –en sus diferentes tipos. Se trata de un contexto que los incluye o excluye según la capacidad de 'tener' o 'no tener' (acceso al sistema informático), valores constitutivos esos en la sociedad de consumo. Pero si damos un salto histórico y recordamos lo que era 'poseer un libro', por ejemplo en los inicios de la imprenta de Gutenberg (mediados del siglo xv en Europa), las relaciones poseedor-objeto poseído guardan muy otras proporciones en la era de la cibercultura.

La evaluación acerca del consumismo en la sociedad actual, ha de complementarse con la constatación de que la sociedad de consumo 'seduce' a sus individuos. La invasión tecnológica en su aspecto masivo sería, además, una 'seducción tecnológica', operante en una estructura de valores centrados en el 'tener', 'no tener', como adjetivos del 'ser' en determinadas sociedades.

En ese mismo planteo de la invasión tecnológica, Arlindo Machado toca un punto acerca del cual han dado su alerta autores como Baudrillard y Virilio,



particularmente en relación al individuo como ser humano 'natural'. El asunto se refiere a la manera como el mundo natural va siendo fagocitado, reemplazado por la tecnósfera. ¿Cuáles son los indicios tomados en cuenta por Machado en su ensayo? Formas tradicionales, "legendarias", de comunicación han desaparecido reemplazadas por una comunicación mediada por la Red. Los ejemplos emblemáticos de reemplazo indicados en su propuesta son las palomas mensajeras y las señales de humo de los pueblos indígenas. Es notorio que aquellas otras formas de comunicación a distancia (correo postal, telégrafo, teléfono), anteriores a Internet en el reemplazo de aquellos medios 'legendarios' no han sido tan contundentes como la Red. Porque ésta cuenta con una facilidad de acceso creciente, y la brecha digital de consumo de superficie disminuye, según se puede constatar. No me refiero aquí a la calidad del hardware, a la sofisticación de los equipos. Aludo, por ejemplo, a la conectividad que en un país como Chile enlaza a los alumnos de norte a sur (Proyecto Enlaces), al precio de uso de Internet, equivalente a un pasaje de ómnibus público.

La invasión tecnológica, denuncia Machado, acentúa las diferencias entre países del primero y del tercer mundo. Antecedentes de las diferencias en el uso de las TIC's (lo que se ha denominado 'brecha tecnológica'), son los sistemas de vídeo, divididos entre NTSC y las variedades de PAL. Tenemos en nuestros países (por ejemplo Chile, Argentina), una trinchera similar al planteamos el sistema de adopción nacional para la TVD (la televisión digital). Es difícil omitir la suspicacia respecto de los tipos de intereses que subyacen a esas decisiones, los cuales no se restringen probablemente a

las virtudes tecnológicas posibles. Además, el mercado tiene sus fueros.

Frente a tantas invasiones, la sociedad está inerme. Recibe pasivamente los efectos concretos de las invasiones, Machado dixit. ¿Deberíamos salir con pancartas a protestar por la norma de TVD adoptada por nuestros gobiernos? Tal vez sólo para crear conciencia... porque ese tipo de protestas en muy contados casos han modificado las decisiones superiores de los gobiernos.

La sociedad, señala Machado, recibe pasivamente los cambios: sea por negligencia, por desconocimiento, por incapacidad crítica. Por dejarse vender la 'utopía tecnológica' acerca de la felicidad futura, tecnología mediante. Su crítica al teórico inglés Roy Ascott apunta al daño que provoca la promoción de la idea de una 'conciencia planetaria', por parte de Ascott. Otra utopía.

Sin embargo, miradas las cosas desde una postura que nombro como 'integración crítica', ¿no sería necesaria la edificación de una conciencia planetaria utópica para conducir el fenómeno de la invasión tecnológica a un punto de equilibrio crítico? ¿Cuál podría ser, de otro modo, el medio de concientización? ¿La radio? ¿La prensa? ¿La TV? Los intereses económicos de que se habla se toman esos espacios de una manera mucho más 'unilateral' y en acciones de 'una sola vía' comparados con la Red y las muchas acciones poli-funcionales que permite.

Internet es también - al menos por ahora - un medio donde circulan, crecen, se difunden las críticas sociales a diferentes tipos de injusticias y desequilibrios. El activismo fructifica en sus variopintas formas en la Red: minorías de género, grupos sociales, minorías étnicas, grupos medioambientales, también individuos

que denuncian atropellos étnicos y multiplican la información a raíz de comentarios y respuestas y nuevos comentarios y más respuestas, iniciativas de libertad de uso de 'software', entre tantas otras que pueblan el ciberespacio. Ejemplo señero de esto es el de Richard Stallman. Propone cuatro libertades básicas en cuanto a: uso, transmisión, modificación de los programas por parte de los usuarios:

“En un mundo justo el software privativo no debería existir”. “La solidaridad social queda rota con el software privativo”. “Deberíamos eliminar el software privativo de nuestras vidas y del mundo. Es una trampa ética que plantea un dilema moral”¹.

Arte e invasión tecnológica

La crítica de Machado envuelve en su remolino a producciones artísticas en soporte tecnológico. Una de sus afirmaciones señala a propósito de las máquinas y el arte:

“Las máquinas semióticas son concebidas, en la mayoría de los casos, en el interior de un principio de productividad industrial, de automatización de los procedimientos para la producción en gran escala, pero nunca para la producción de objetos singulares, sencillos y “sublimes”².

En su mención crítica Machado alude a los productos informáticos de origen comercial. Estos conducen hacia una estereotipia, porque los software que se adquieren 'patronizan' (patrón, modelo) los resultados. No cabe duda, porque las 'huellas' de un programa como Adobe, en una imagen elaborada y tratada con ese programa llevan una marca de origen. Sin embargo, diferentes softwares presentan diferentes tipos de modelización, más o menos laxos según los casos. Ante un programa de 16 millones de colores, la libertad cromática del creador puede ponerse más claramente de manifiesto que cuando se aplican, por ejemplo, los filtros categorizados del popular 'Adobe'.

Históricamente, empero, el arte no se contenta con

1 [citado en: <http://aizea.wordpress.com/2007/05/11/richard-stallman-el-activismo-por-una-sociedad-libre/>]

2 Arlindo Machado, traducción de la autora de este texto a partir del original presentado en la Bienal de referencia.

lo rutinario, y si a veces emplea lo 'redundante' es precisamente para apartarse de lo rutinario (recordemos el conocido ejemplo, la frase de Gertrude Stein: "A rose is a rose is a rose", ese modo poético y sorprendente de decir: 'las cosas son lo que son'.)

El arte establece la crítica al sistema tecnológico industrial, destaca Machado, al alejarse del uso 'correcto' de las máquinas semióticas y proponer, digámoslo así: 'des-usos', 'mal-usos'. En sus palabras:

*"traspasando los límites de las máquinas semióticas y reinventando a fondo sus programas y sus finalidades."*³

En el arte alienta el inconformismo. No es un inconformismo pesimista, sino creativo. Por eso nada nos impide imaginar obras de arte de soporte digital que se articulen con 'objetos matéricos' como nubes de humo o palomas mensajeras, como una forma singular, sencilla, tal vez sublime si llega el caso, de manifestar la protesta, la resistencia a la invasión tecnológica.

³ Artículo citado.

RESISTENCIA, ARTE, SOCIEDAD Y POLÍTICA /

[25.08.2009]

CARLOS PÉREZ SOTO (CHILE)

PONENCIA • Arte político y política del arte

RODRIGO ALONSO (ARGENTINA)

PONENCIA • Resistencia, desvíos y astucias. Escuela de la subversión

ARTE POLÍTICO Y POLÍTICA DEL ARTE

Carlos Pérez Soto (Chile) UNIVERSIDAD ARCIS

1. Después de tres décadas de hegemonía cultural conservadora, por fin se vuelve a hablar de “arte político”. La caída de los países socialistas, la derrota de la guerrilla latinoamericana y de los gobiernos de izquierda, la represión bajo las dictaduras militares, dio paso a profundos procesos de “autocrítica”, la mayor parte de las veces simplemente autodestructivos. La ominosa hegemonía neoliberal, como contrapartida, abrió las puertas a la generalización de la mercantilización del arte, bajo la dictadura de una nueva clase de críticos, animados por las retóricas más sofisticadas del post estructuralismo. La apertura de las democracias neoliberales, por último, sólo significó la gruesa cooptación del campo del arte por los financiamientos estatales, creando una lógica de clientelismo y “arte correcto”, amparado en la indiferencia por las formas, acompañada discretamente por la autocensura en los contenidos. Todo un panorama, desde luego, en que de lo último que quería oírse en los ambientes culturales era de “política”, imponiéndose una curiosa neutralidad, en que los gremios del arte usufructuaban del mercado y el mecenazgo estatal como si las desastrosas consecuencias sociales del neoliberalismo no fueran sino inventos de una retórica populista anticuada o, en todo caso, eventos de una periferia muy lejana y ajena, sobre la que no se puede intervenir, menos aun en nombre de perspectivas utópicas que se declararon de manera muy general como enajenantes (sic!) y engañosas.

La crisis financiera global y sus efectos, la apertura de perspectivas políticas de nuevo tipo (como las políticas ecológicas, de género, étnicas, interculturales), la aparición, quizás, de una nueva conciencia social, menos retórica e ideologizada y, también, hay que de-

cirlo, el péndulo de las modas culturales, nos han traído un nuevo “arte político” y, como suele ocurrir con las modas, una avalancha de retórica y entusiasmos que no se veían desde hace demasiado tiempo.

Pero, justamente estos entusiasmos, con sus alarides de novato, nos hacen correr el riesgo de confundir aquello que la palabra “política” sugiere, (preocupación por lo social, por el cambio del mundo, por un horizonte de liberación) con lo que, en el río revuelto de las conversiones apresuradas, de las negaciones y las renecciones, no es sino el simple oportunismo de quienes sólo ven en “lo político” un nuevo segmento de mercado, una manera de complacer a las burocracias populistas que manejan los financiamientos estatales, o una nueva retórica, artificiosa y ambigua, para decir las mismas cosas de siempre.

Y se trata de una confusión posible no sólo en el ámbito de la política efectiva, de los efectos sobre la sociedad, que esas políticas en el arte implican, sino, también, en el propio ámbito de las distinciones estilísticas, sobre todo en aquellas que refieren a las formas de “vanguardia”, y a las connotaciones, formales y semánticas, que dicho término podría contener.

Una confusión, incluso, que podría llevarnos a olvidar las objeciones perfectamente razonables que se hicieron hace ya mucho al uso político del arte, por sobre la buena o mala voluntad política que las rodeaba de manera demasiado oportuna.

Es por esto que intentaré, en lo que sigue, hacer tres distinciones, en un plano puramente teórico, que contribuyan a separar la paja del grano en un mundo en que el transformismo de todo tipo ha llegado a ser una norma lamentable. Primero la que se puede establecer



entre “arte político” y “uso político del arte”. Luego entre “arte político” y lo que llamaré “política del arte”. Por último la que se puede hacer entre “vanguardia política” y lo que llamaré “vanguardia academizada”.

2. La mala voluntad política conservadora se esforzó en confundir, de manera extremadamente simple, la posibilidad de un arte político con el mero uso político del arte. Las características de este último han sido señaladas innumerables veces, con bastante majadería. Se trata de obras que se limitan a ilustrar tesis exteriores, que aporta la sensación de lo “bonito” a una sociología que no tiene su origen en los propios artistas, o en su comunidad profunda con la creación de ideas. Obras por encargo (aunque sean los mismos artistas los que se hacen ese encargo), que tienden a ser pedagógicas, frecuentemente grandilocuentes o monumentales, que refuerzan la ilusión escénica (como modo de reforzar la autoridad del mensaje), que son eficientes en el contenido y relativamente convencionales en la forma, que no hacen sino reciclar las mitologías de los estilos para ponerlas al servicio del contenido. Un arte que mantiene la diferencia entre arte y artesanía, y entre arte y vida, pues de ella depende su efecto pedagógico, y el aura de su autoridad. Un arte, en fin, que no puede poner en conflicto la lógica de la representación simple, porque requiere ser “entendido”, aun al precio de la banalización.

No es difícil encontrar ejemplos de este arte en la monumentalidad y en los simplismos del realismo socialista y de la propaganda nazi. Y tampoco es difícil rastrear la buena voluntad, ansiosa de colaboración, de muchos artistas de primera línea, que aceptaron cada

uno a su turno y en su frente, ser emisarios, buenos artesanos, compañeros de ruta, para obtener resultados que les parecían necesarios y políticamente correctos. El uso político del arte, en estos términos, no ha sido en general el producto de una imposición, de actos de fuerza groseros o amenazantes. Ha partido casi siempre de los propios artistas, aun con plena conciencia de que sus resultados estéticos podrían ser bastante pobres. Pablo Neruda, en un poema quizás emocionante, afirma con confianza, de una manera algo triunfalista:

“Y bien, si cuando ataco lo que odio o cuando canto a todos los que quiero la poesía quiere abandonar las esperanzas de mi manifiesto yo sigo con las tablas de mi ley acumulando estrellas y armamentos y en el duro deber americano no me importa una rosa más o menos”¹

Frente a este eventual “abandono de la poesía”, arte político es aquel que se convierte él mismo en un acto político. Que se constituye, en tanto arte, en tesis y emplazamiento. Que participa de manera directa en la lucha. No ilustra algo, lo hace. No muestra algo, participa en su realización. Desde luego se trata de un conjunto de actos que se sienten participando de un movimiento general, del cambio de sociedad, de la impugnación de un orden caduco. Su política es, directamente, la del movimiento social que integra. Y su tarea es hacer, en la esfera del arte, lo que el movimiento social como conjunto quiere hacer en la esfera social. Es por ésto que no se limita a los estilos establecidos, sino que impugna las maneras convencionales de su ejecución. Pero, en esa perspectiva, le importa romper el ilusionismo, la distancia entre el creador y el espectador,

¹ Pablo Neruda, *Canción de Gesta, Austral, Santiago de Chile, 1961, pág. 55*

la distancia entre hacer arte y simplemente luchar. Por eso se esfuerza en criticar las instituciones del arte, la diferencia entre arte y artesanía. Un arte que no puede consistir sino en el ejercicio de la ruptura estilística, en la impugnación del crítico y del experto. Un hacer que no teme la complejidad de las formas porque espera que el efecto político provenga justamente de esas formas politizadas, más que de la claridad pedagógica del mensaje. Un arte, por lo tanto, más específicamente “artístico”, en la medida en que su preocupación es la forma, y más específicamente “político”, en la medida en que su preocupación es la participación directa, y no simplemente la “colaboración”.

3. Pero, en esta voluntad de hacer política con las obras, y no simplemente a través de ellas, es necesario todavía distinguir a qué política nos estamos refiriendo. El “arte político” que, ahora, podríamos llamar “clásico”, se sintió plenamente en la política, no frente a ella. Su referente inmediato era el movimiento social, era el horizonte de liberación que el movimiento popular había establecido, como tarea de toda la humanidad. Es decir, su referente no era específicamente el arte, aunque toda su lucha se diese en ese ámbito. Por eso, aunque su creatividad gira en torno a las formas, no es indiferente en absoluto al mensaje, y su preocupación central es involucrar al espectador no sólo en esas formas sino, sobre todo, en los contenidos que conllevan. Por eso el arte político es también un crítico permanente de la función del crítico, o del curador. No son los expertos en la esfera del arte los que deben decidir la validez o la viabilidad de una propuesta estética, sino los espectadores, justamente aquellos que son destinatarios y partícipes de la producción de la obra. No es raro que,

debido a esto, tienda al expresionismo. Y no es raro, por lo mismo, que fuera de contexto, parezca sobreactuado o grandilocuente. Por supuesto es un arte frente y contra el mercado, y su vocación profunda lo lleva a desconfiar del mecenazgo estatal o partidario, y a formular políticas independientes. Es frecuente que sea un “arte pobre”, justamente por esa vocación de independencia. Pobre, de pobres y entre pobres. Por supuesto, ejercido por artistas que provienen de las capas medias. Es perfectamente natural, entonces, su vinculación histórica con las vanguardias políticas. Tiende él mismo a constituirse como vanguardia política.

Muy distinto, en cambio, es el panorama de lo que se puede llamar “política del arte”. Se trata, en este caso, de una política cuyo referente inmediato es más bien el gremio artístico que el movimiento popular. Su política, en el plano reivindicativo, tiene que ver con los derechos y condiciones de vida de los artistas en particular. Y, en el plano propiamente estético, tiene que ver con la ruptura formal frente a la institucionalidad del arte establecida. Se hace política en el arte y desde el arte, para los artistas, y para su público privilegiado: el curador, el crítico. Sus discusiones giran en torno al discurso crítico. Sus luchas giran en torno a los derechos del arte frente al mundo. No es raro, entonces, que tienda al formalismo, y a la ruptura meramente formal, con bastante indiferencia por el contenido. No es raro, por consiguiente, que tienda a la abstracción, o a referentes más bien exóticos, o cuya principal característica es la sofisticación y la novedad. Por supuesto un arte perfectamente compatible y funcional al mercado y al patrocinio. Que depende de las políticas culturales. Que no se hace cargo de la función política de un arte cooptado por el poder. Una práctica que cultiva el mito

de la autonomía del arte sólo bajo la exigencia burocrática del financiamiento estatal. Un arte pues, de y para la abundancia. De y para las capas medias en ascenso, que quieren completar su arribo "consumiendo" cultura. No hay que extrañarse en absoluto si de pronto las retóricas de este arte cooptado son sorprendentemente "políticas". Hay que fijarse más bien en los poderes de turno, y sus lógicas de legitimación cultural. Es el caso, perfectamente reconocible, del arte sobre la Dictadura, en que las referencias a la tortura, a los militares, al catolicismo, son apenas pretextos para experimentos formales perfectamente tolerables, incluso ya en la misma época de la Dictadura. Pretextos, por cierto, que han rendido jugosos frutos en la época de la democracia ficticia, y en un mercado mundial del arte proclive al exotismo, aun en claves populista y tercermundista.

4. Nada impide que esta práctica que gira en torno a la política del arte sea un ejercicio de vanguardia. Pero, nuevamente, el asunto requiere especificar a qué "vanguardia" nos estamos refiriendo. El factor esencial, en esta distinción, es ahora el fenómeno de la profesionalización del arte. Un efecto que hay que correlacionar con la mercantilización y la cooptación desde las políticas culturales del Estado. Es para esto que propongo la idea de "vanguardia académica", y la idea consiguiente de "academización" de las vanguardias históricas.

El arte político se constituyó, como he señalado, en vanguardia política. Se configuró a través de movimientos y contra movimientos, en torno a manifiestos estéticos que eran también directamente políticos. Y, por ello, se desarrolló por fuera, y en contra, de las escuelas de arte. Impugnó la experticia, se volcó hacia obras de baja destreza, reivindicó los materiales cotidianos y el

recurso a la artesanía. Se esforzó por involucrar a legos, e incluso a quienes no parecían estar en condiciones de ejercer las disciplinas: danza de cojos o de ciegos, pintura de transeúntes comunes, alta cultura desde los pobres, teatro hecho por los espectadores mismos. Participar en la creación era un derecho, y por sí mismo una experiencia política liberadora. Participar directamente. Sin la mediación de críticos, financiamientos, o enseñanzas autorizadoras.

La academización de las vanguardias históricas se produce, justamente al revés, cuando se hacen hegemónicas las escuelas, o cuando esas mismas vanguardias adquieren el carácter de escuelas. Se inaugura, lentamente, una práctica muy distinta. Una práctica que es favorecida de manera directa desde el mercado y desde las "bondades" del patrocinio estatal. Se reponen la tendencia a la profesionalización, la diferencia progresiva entre el experto y el lego, entre arte y artesanía, entre el espacio (especial, ideal) del arte y el otro (común, cotidiano) de la vida. Reaparece la tendencia al formalismo, y a la experimentación indiferente a los contenidos. Aparece una tendencia al emplazamiento del público (en lugar de su involucramiento), y a una banalización de ese emplazamiento (que reemplaza la política referida a los contenidos). El desarrollo de las disciplinas, y de las obras, empieza a girar en torno al discurso crítico (más que en torno al espectador), y la formación "teórica" aparece como un imperativo, junto al énfasis general en el desarrollo de habilidades y destrezas específicas para cada disciplina. Si las vanguardias políticas simplemente borrarón la diferencia entre disciplinas artísticas, atendiendo muy poco a la clasificación del producto, ahora, en cambio, a través de la fórmula del trabajo "interdisciplinario" el fuero y la

autonomía de los especialistas se mantiene y defiende plenamente. No es lo mismo “colaborar” que aceptar fundir un género en otro.

La vanguardia política lo es porque pone al centro de su hacer el cambio del mundo. La vanguardia académica es relativamente indiferente a la política, o la entiende solamente de manera reivindicativa y gremial. Por eso no tiene problemas en luchar por su “autonomía” a través del financiamiento mercantil o estatal. Y, en la medida en que se constituye desde escuelas, en cierta medida está obligada a hacerlo. No es lo mismo un arte con vocación marginal, porque está en contra de las instituciones prevalecientes, que un arte que quiere constituirse como institución, y requiere ser mantenido como tal.

5. No es difícil sospechar, a partir de lo que he escrito hasta aquí, mi abierta simpatía hacia un arte político. Para los que me conocen no será difícil agregar a esa sospecha la de que esto se debe a una simpatía más amplia hacia la política en general, y hacia las políticas radicales en particular. Es necesario, entonces, tras esta declaración de intereses y compromisos, que diga algo acerca de qué de “arte” puede tener un arte político. Para muchos, embargados aun en el grueso conservadurismo de las últimas décadas, esta es una cuestión esencial, porque tiene la impresión de que en esa fórmula mixta en realidad lo único que está en juego, y sale ganando es la “política”. Es necesario también, si de explicitar conflictos de intereses se trata, que diga algo sobre qué clase de política es la que estoy pensando para esa fórmula. Ambas aclaraciones contienen cuestiones relevantes para reforzar las diferencias que he establecido hasta aquí.

Lo propio del arte es la forma, no el contenido. O, si se quiere, el contenido en el arte debe residir justamente en la forma. Pero la forma, a su vez, es la de un elemento sensible, real. Es decir, se trata del color, el sonido, la línea, la luz, el movimiento, el espacio, el tiempo, la palabra. Por supuesto estos elementos sensibles sólo pueden ser percibidos en un soporte, en cuerpos, en pigmentos, en materiales, en ambientes. Y estos soportes deben ser intervenidos a través de herramientas, de técnicas e instrumentos. Pero estos tres elementos, el elemento sensible, el soporte, las herramientas y técnicas pueden y deben ser distinguidos. Si lo hacemos, se puede ver que la innovación propiamente artística es la que se hace sobre el elemento sensible. Por supuesto interviniendo sus soportes, por supuesto usando para ello herramientas y técnicas. Pero el efecto propiamente artístico es el que se traduzca en una modificación de aquel elemento, que es el propio y definitorio de cada hacer artístico. En la danza se trata del movimiento, en la música del sonido, en la pintura del color y la línea, en el teatro de la articulación del gesto y la palabra. Los equilibrios que se mantengan aquí son muy reveladores de la situación del arte y la política en las obras.

Es propio de las vanguardias academizadas el énfasis en el soporte, o en las técnicas y herramientas. Es necesario que así sea: los artistas son concebidos como especialistas. Sólo llegan a serlo si dominan determinadas técnicas, y las destrezas y habilidades consiguientes. Si dominan técnicamente el soporte. Aquello que “cualquiera podría hacerlo” es visto como mera artesanía. Por supuesto este énfasis en los medios lleva a una tendencia hacia su ritualización, y a la contra corriente de desritualizarlos. Pero todo ese ejercicio no

hace sino alejar al creador de la preocupación por el elemento sensible en que su arte se expresa. Crea una tendencia a entender la innovación formal como innovación en las técnicas y en los materiales, más que en las formas mismas. Una tendencia que, por supuesto, es reforzada por el crítico y el curador que, a falta de imaginación propiamente formal ha concentrado su educación en los recursos y en los medios, más que en lo que es propiamente el contenido. Se ha formado más en el contexto (inmediato) del arte (los materiales y las técnicas), que en el contenido propio (sensible). Es por esto que el crítico siempre llamará la atención sobre las dificultades que han representado los desafíos técnicos, y las maneras exitosas o no en que han sido abordados. Ésto es, desde luego, por que el crítico no es un artista. Pero no porque no domine esas técnicas, sino simplemente porque ve el arte desde su exterior.

O, también, para decirlo de manera más directa: la academización del arte genera un mal arte. Independientemente de la política a la que quiera servir, gremial o social. Es por eso que el uso político del arte rara vez produce un gran arte: porque frecuentemente está ligado a su academización. Y es por eso que un arte político puede ser un gran arte: porque está atento al contenido mismo, al elemento sensible en que el creador se expresa.

Pero esto significa también que el arte no es bueno o malo según si es político o no, sino según la forma en que interviene en la sensibilidad, de una manera más conceptual o más expresiva. El arte puede ser perfectamente tal sin estar (explícita o directamente) en la política. Desde luego siempre tiene un significado (y debe hacerse cargo de él), pero es necesario distinguir ese significado de su relación militante (o no) con el

movimiento político general.

Pero, justamente, "intervenir en la sensibilidad" no es una política cualquiera. Sobre bases muy generales, que exceden, desde luego, los límites y propósitos de este texto, creo que es posible afirmar que el despertar de la sensibilidad, su estímulo y ejercicio, tienen un significado directamente político. Apuntan al despliegue de lo que los seres humanos tienen más profundamente de seres humanos. Porque no se trata de estimular simplemente los sentidos, como es propio del arte mercantil y de propaganda, que usan la estimulación sensorial como recurso en sus políticas pedagógicas, sino de aquello que, a través de los sentidos, nos hace reaccionar ante los automatismos, ante la enajenación, ante la opresión cotidiana.

La política específicamente artística de un arte político consiste en esta apelación al universo de la sensibilidad justamente a través del elemento sensible que es propio del arte como tal. Es ese universo el que nos pone ante la realidad de la opresión, del trabajo repetitivo, de la vida trivial. Es ese universo el que nos abre ante la posibilidad de un mundo mejor. Y es por eso que todo gran arte tiene algo de arte político, más allá de las militancias específicas de sus autores.

Se trata de un mundo, por cierto, muy lejano al pragmatismo del uso político del arte, muy ajeno al oportunismo gremial de las políticas del arte, muy lejano en fin de lo que está de moda por orden y capricho del discurso de críticos y curadores. Un mundo que puede ser imaginado desde la sensibilidad propiamente artística, más que desde escuelas o mecenas. Un mundo que puede ser imaginado desde la política efectiva, más que desde los simulacros políticos que se limitan a administrar los poderes imperantes.

RESISTENCIA, DESVÍOS Y ASTUCIAS. ESCUELA DE LA SUBVERSIÓN

Rodrigo Alonso (Argentina) PROFESOR Y CURADOR INDEPENDIENTE

Utilizada en contextos diferentes, la palabra Resistencia ha adquirido los sentidos más dispares y contradictorios. Resistirse puede ser un acto heroico, pero también una forma de oponerse a transformaciones y cambios necesarios o promisorios. En el campo antropológico se valoran los vestigios culturales que se resisten a desaparecer, pero en el psicoanálisis, resistirse implica no aceptar los impulsos o motivaciones que nos determinan. Por esto, la palabra resistencia debe acompañarse casi siempre de una aclaración: se habla de resistencia armada, de resistencia pasiva, de resistencia crítica.

En el terreno tecnológico, resistirse puede ser igualmente un signo reaccionario o crítico: reaccionario, cuando se rechazan las innovaciones tecnológicas sin más, es decir, sin molestarse en comprender las potencialidades o los caminos inaugurados por ellas; crítico, cuando analizando sus posibilidades y efectos, y en el contexto de un pensamiento situado, se señalan sus limitaciones o consecuencias nocivas. Pocos son los artistas que, como Nam June Paik, han resistido la tecnología penetrando en sus secretos más profundos, comprendiendo su idiosincrasia y funcionamiento. “Utilizo la tecnología para odiarla adecuadamente”, sostenía el artista coreano, explicitando brevemente su programa estético.

De hecho, los artistas suelen ser las mejores guías hacia el pensamiento de una verdadera resistencia crítica. Hay una obra de Gonzalo Díaz, por ejemplo, en la cual la palabra resistencia ha sido construida con una resistencia eléctrica (Resistencia, 1999). Aquí, la oposición del metal a la circulación de los electrones produce

energía y calor; un acto de negatividad se vuelve transformador de las condiciones térmicas circundantes, tornando la palabra en un instrumento de múltiples connotaciones conceptuales, poéticas y políticas. En 1971, Juan Downey cultiva un jardín en el sótano de una galería de arte de New York, que mantiene vivo abonándolo con nitrato de sodio-potasio chileno (Chilean Nitrate of Soda Potash, 112 Greene Street Gallery). Esa sal de su país natal se vuelve, así, fuente de vida más allá de su territorio.

Las cuestiones territoriales son centrales a la hora de pensar la distribución tecnológica y su actuación geopolítica. A la desigualdad de su expansión mundial, producto de un capitalismo global que basa su política en la generación y profundización de las diferencias, se suman unas experiencias dislocadas y contrapuestas que determinan dos ámbitos de relación con el poder: por una parte, la del capital nómada, que se apoya en la globalización económica para ampliar constantemente su territorio; por otra, la del exiliado, que al no poseer un espacio propio vive en la experiencia continua de la privación del lugar.

La tecnología contemporánea repite en su crecimiento la dialéctica de la expansión y la marginación, la fisura entre unos centros de producción y desarrollo tecnológico, y unas áreas periféricas destinadas al consumo y la aplicación. Desde esta perspectiva, América Latina ocupa un no-lugar en el desenvolvimiento tecnológico, un espacio de aparente reproducción derivativa de procedimientos, usos y formas determinados unívocamente en los ámbitos donde técnicas y



herramientas ven la luz. Pero ese no-lugar no es una ausencia de lugar. Como lo ha demostrado la teoría contemporánea –a partir de la obra de Marc Augé¹, sus seguidores y detractores– un no-lugar refiere a una realidad positiva, un ámbito específico desde el cual es posible actuar, aunque de formas alternativas a como se lo hace en los espacios predefinidos. Abordando el concepto de no-lugar desde una perspectiva política –no antropológica, como en Augé– es posible pensar en unas prácticas propias de estos no-lugares, unas prácticas de por sí críticas en la medida en que se despliegan por los márgenes de formas de hacer y pensar instituidas.

Nuevamente, el arte nos sirve de guía. En 1921, los dadaístas realizaron caminatas hacia los sitios más banales de París, como terrenos baldíos y baños públicos. Su pasión por lo insólito y lo absurdo los llevó a develar lo marginal y lo oculto de la ciudad luz, cuestionando su fachada de ciudad moderna, funcional y ordenada. Años más tarde, los surrealistas emprenderían recorridos aleatorios por la misma urbe, como lo harían después los artistas Fluxus en New York².

Las excursiones sin rumbo fijo por las grandes ciudades fueron teorizadas por los situacionistas en su Teoría de la deriva y en otros textos, donde el accionar lúdico y el desvío de las actividades y funciones cotidianas preestablecidas se propone como procedimiento para trastocar las concepciones, ideas y percepciones sobre la realidad ordinaria. El desplazamiento de lo habitual hacia lo azaroso e inesperado produce nuevas configuraciones de sentido para los objetos y las situaciones

conocidas, que permiten vislumbrar formas alternativas de concebir su naturaleza y funcionamiento.

Inspirado en las teorías situacionistas del desvío, Michel de Certeau traslada al concepto de uso la capacidad de transformar la realidad. En su libro *La invención de lo cotidiano*³, señala cómo la alteración de los usos de objetos, habilidades y prácticas puede conducir hacia la modificación material y política de los productos sociales y culturales, abriendo el camino a posicionamientos que van desde la innovación creadora o funcional a la resistencia y la intervención crítica.

Para el filósofo francés, el desvío puede ser una práctica transformadora que convierta al consumidor en un productor crítico. Variando el empleo de las cosas desde sus usos admitidos hacia otros no previstos, el usuario posee la capacidad para reconducir el universo material con el que interactúa hacia campos diseñados por él mismo, según sus deseos o necesidades. Aunque esto no siempre suceda, su horizonte de posibilidad es suficiente para considerar sus potencialidades vitales, sociales y políticas. Así, la mentada transformación del espectador en usuario en el terreno de las artes electrónicas podría considerarse no sólo el camino hacia la acentuación de sus facultades creadoras, sino también, la vía para una exaltación de sus dotes productoras y críticas.

Por otra parte, en la teoría decerteauiana, el desvío es una táctica, un modo de actuación del que no domina un lugar y, por tanto, sólo puede proceder valiéndose de los resquicios abiertos en territorios ajenos. Se comporta como una astucia, como el aprovechamiento de

¹ Augé, Marc. *Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1993.

² Para un análisis de estas prácticas consúltese: Careri, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

³ De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana, 1986.

una ocasión o de una oportunidad a través de la cual se cuelean unas prácticas y unos sentidos imprevistos, fuera del control de quienes habían diseñado instrucciones precisas para tales operaciones.

En su serie fotográfica *Gambiarra* (2000-2006), Cao Guimarães pone de manifiesto el ingenio popular a la hora de desviar el destino de objetos cotidianos y materiales en desuso. En los múltiples dispositivos creados a partir de elementos a mano y productos de descarte, con el fin de solucionar necesidades inmediatas, trastornos ocasionales o exigencias estéticas o decorativas, se percibe el talento para develar unos usos subsidiarios que sólo surgen de la comprensión de la potencialidad transformadora de la realidad que reside en cada uno de nosotros.

Vilém Flusser sostenía –refiriéndose a la fotografía, pero derivándolo a toda producción técnica– que los aparatos poseen un programa inflexible, que se impone al operador y determina, desde el inicio, sus posibilidades creadoras o productivas⁴. En cambio, desde la perspectiva de de Certeau, ese programa puede desviarse, resistirse, dislocarse, alterando su uso, valiéndose del aparato para operaciones no previstas, explotando las incertidumbres de su sistema, variando el contexto en el que sus resultados adquieren sentido, subvirtiendo las imposiciones originarias que parecieran restringir su funcionalidad mundana.

En este punto, me gustaría rescatar el concepto de subversión, básicamente porque ha sido una especie de fantasma de las dictaduras militares latinoamericanas, tan sensibles a los desvíos en el hacer y el pensar.

La palabra tiene un sentido algo ambiguo en español. Según la vigésima segunda edición del diccionario de la Real Academia Española significa, “trastornar, revolver, destruir, especialmente en lo moral”; la definición de subversivo reza, en el mismo texto, “capaz de subvertir, o que tiende a subvertir, especialmente el orden público”. Curiosamente, hay una suerte de asimilación de la moral al orden público, dos ámbitos de construcción social pero de naturaleza diferente (uno basado en valores consuetudinarios y el otro en una estructura normativa), en tanto objetivos característicos de lo subversivo. En este sentido, y en la defensa de la moral y el orden público, las dictaduras militares habrían operado para el pueblo en su persecución y aniquilación de los focos de subversión.

En cambio, en inglés, la definición del Oxford Dictionary establece que subvertir significa “socavar el poder y la autoridad de (un sistema o institución establecidos)”, siendo un subversivo, “el que busca o intenta subvertir un sistema o institución establecidos”. Aquí, el subversivo no ataca al pueblo, sino al poder establecido. Y está claro que, cuando ese poder no ha sido obtenido por medios lícitos, la subversión no afecta en lo absoluto la potestad de un pueblo que no está representado en él.

Volviendo al tema que nos ocupa, el desvío puede entenderse como una subversión en este último sentido, es decir, como una operación que socava la autoridad de unos usos y valores preestablecidos, con todas las implicancias políticas que esto acarrea. Su eficacia crítica depende de la conciencia que puede generar en los usuarios en cuanto a su capacidad para cambiar el

4 Flusser, Vilém. *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas; Sigma, 2000.

curso de una realidad sobredeterminada por usos y valores ajenos.

Cuando Esteban Pastorino realiza fotografías aéreas elevando la cámara con un barrilete, esgrime una astucia que relativiza la sofisticación tecnológica de la industria del espectáculo, al tiempo que activa la crítica implícita en los recursos low-tech⁵. En Atari Noise, Arcángel Constantini recupera un dispositivo técnico perimido, contrarrestando la gimnasia del desapego emocional a la que nos tiene acostumbrada la incesante renovación tecnológica. Por su parte, Brian McKern cuestiona la invalidez de las tecnologías obsoletas cuando decide vender su computadora personal gastada como una antigüedad, y no como un material de descarte (subasta de la máquina podrida)⁶. Estas operaciones realizan un verdadero trabajo de revisión crítica, en tanto se rehúsan a aceptar inopinadamente las promesas y los valores de la ideología tecnológica capitalista.

Desde esta perspectiva, la dicotomía planteada anteriormente entre los sitios donde la tecnología se desarrolla y aquellos donde se la aplica se desdibuja, en la medida en que ciertas apropiaciones o desplazamientos son capaces de desplegar variaciones que transforman, trastocan o renuevan el programa tecnológico. Tan importantes como los diseños que se elaboran en los centros, son los desvíos que se dirimen en la periferia, en esos no-lugares deslocalizados pero críticamente activos. Ámbitos donde la subversión recupera su productividad política, a medida que se posiciona como resistencia crítica.

5 Para ampliar la noción de crítica implícita en el recurso a la low-tech, consúltese: Alonso, Rodrigo. "Elogio de la low tech", en Burbano, Andrés & Barragán, Hernando (eds). *Hipercubo/ok. Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Universidad de los Andes; Goethe Institut, 2002.

6 Para una descripción de esta acción y un análisis de sus implicancias críticas, consúltese Alonso, Rodrigo: "Un fragmento de cuerpo tecnológico", en Casares, Nilo (ed.). *La máquina podrida*. Badajoz: MEIAC, 2010 (en prensa).

RESISTENCIA Y TECNOLOGÍA

[26.08.2009]

CLAUDIO GUTIÉRREZ (CHILE)

PONENCIA • Internet, ¿ la nueva “máquina de la felicidad” ?

JOSÉ MIGUEL PIQUER (CHILE)

PONENCIA • Resistencia y democratización tecnológica: 20 años después

INTERNET, ¿LA NUEVA “MAQUINA DE LA FELICIDAD”?

Claudio Gutiérrez (Chile) DCC (DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN) - U. DE CHILE

“Está ya en nuestro poder, el grande, el precioso instrumento de la ilustración universal, la IMPRENTA. Los sanos principios el conocimiento de nuestros eternos derechos, las verdades sólidas, y útiles van a difundirse entre todas las clases del Estado.” (Camilo Henríquez, 1812).

“INTERNET es un espacio que se ha consolidado globalmente para desarrollar variados métodos de resistencia, posicionando ideas, conceptos y metodologías impensadas hace una década.” (Texto curatorial, BVAM, 2009).

Preludio

Chile en 1800 era una sociedad donde casi toda la población sólo se comunicaba con su familia, a lo más con su patrón. No sólo no había qué leer, sino que nadie sabía leer. El libro era objeto de lujo y el grueso de ellos estaba en latín. Las comunicaciones viales eran escasas, lentas e inseguras.

Primer Acto

La Independencia produjo –para los habitantes de estas tierras– el primer cambio radical desde la llegada de los españoles: la comunicación con el extranjero, el intercambio comercial “libre”, la navegación, el correo, la prensa, la imprenta, elementos que poco a poco fueron constituyendo nuevas formas de sociabilidad.

¿Hubo llamados a la resistencia en estas nuevas condiciones? Sí. La asamblea pública, la proclama de Orihuela. Nótese que el llamado de la elite ilustrada y revolucionaria era el mismo de esta Bienal: “Internet, un espacio que se ha consolidado globalmente para

desarrollar variados métodos de resistencia.” Si cambiamos Internet por “Imprenta” o “periódico” la frase –salvo el estilo– podría ser de Camilo Henríquez.

Pero reconozcamos que el fuerte de la resistencia no entraba por los ojos, los oídos y la palabra. Coincido aquí con quienes plantean que la resistencia estaba asociada al cuerpo, a las sensaciones. Para bien o para mal. Las caricaturas del noratlántico sobre nosotros son muy claras en esto. Volveré sobre este aspecto crucial.

Segundo Acto

Un segundo momento clave tiene que ver con la llegada de la ola (¿ la espuma de esa ola?) de la Revolución Industrial a Chile, a mediados del siglo XIX: vapor, ferrocarril, desarrollo de caminos, canales de regadío, cascos metálicos de barcos, maquinaria, telégrafo, etc.

¿Hubo llamados a la resistencia en estas nuevas condiciones? Digo, ¿ apoyándose o fundamentando estas nuevas condiciones? ¿ Dijo alguien algo como que “el telégrafo, la posibilidad de moverse, es un espacio que se ha consolidado globalmente para desarrollar variados métodos de resistencia?” No explícitamente. Pero sin duda el desarrollo del movimiento obrero debe gran parte a esta posibilidad de movilizar cuerpos. La posibilidad de movilizar ideas permaneció, para este naciente movimiento, en la prensa, en la imprenta.

Pero convengamos en que la resistencia de nuevo fue de cuerpos, no de virtualidades. Y de nuevo, la resistencia al margen de la tecnología. Y la tecnología apoyando las elites: el viaje a Europa, la revista de sucesos, las letras en la Universidad. Aunque el ferrocarril estuvo absolutamente presente en el imaginario de la



elite (uno de los periódicos más populares se llamaba “El Ferrocarril”) es muy poco lo que se elaboró sobre el impacto de estas tecnologías. Por de pronto, muy pocos de los que tenían voz –los había supongo– “resistieron” esta globalidad.

Tercer Acto

El tercer momento que identifico corresponde a los comienzos del siglo xx, digamos a la etapa que se abre con 1907, para poner un punto de quiebre de cuerpos.

¿El motor a combustión, los automóviles, y la electricidad, cambiaron las formas de resistencia? No que yo sepa. Para poner el ejemplo de alguien de los pocos que realmente se dedicó a reflexionar sobre –aparte de hacerla– la resistencia al sistema, Luis Emilio Recabarren, debo confesar que no he encontrado en su obra mención a estas tecnologías como puntos de quiebre, como “un espacio que se ha consolidado globalmente para desarrollar variados métodos de resistencia, posicionando ideas, conceptos y metodologías impensadas hace una década.” Más pedestremente, no he encontrado llamados a usar el ferrocarril, el automóvil, las comunicaciones telegráficas y luego telefónicas como la llave de la resistencia. Y si lo que había por esos días no era resistencia, no sé que pudiera significar ese concepto...

El ethos de ese movimiento probablemente permeó la concepción que sobre las tecnologías va a tener la gente que dedicaría su vida a resistir la vieja sociedad, y después de la mitad del siglo xx, a construir la nueva sociedad. Y permanece hasta bien entrado el siglo xx el rol central que juega la prensa y los escritos (y la im-

prenta) en esa lucha, la prensa como articuladora entre las ideas y la acción. Sólo tarde, muy tarde, la gráfica, fotografía y el cine entrarán como protagonistas.

Cuarto Acto

Y llegamos a nuestro tema. Establezcamos una diferencia de partida. Supongo que los organizadores hablan de la Web, no de Internet. Realmente la revolución que llegó a Chile en 1810 eran los libros, los periódicos, la prensa, no la imprenta, aunque sin ésta lo otro no hubiese sido posible. El espacio de que se habla aquí es la Web, el espacio universal de información, no Internet, el sistema universal de cables y protocolos de interconexión.

Creo que para precisar el fenómeno por el que nuestros bisnietos recordarán esta época, digamos que no será la tecnología que está detrás de el teléfono, la televisión e Internet, sino el espacio virtual (y unificado) creado sobre ellos, llámesele como se quiera. En este sentido, la imprenta es a Internet, como la comunicación escrita es a la comunicación digital.

Aclarado lo primero, pasemos a lo segundo. Es muy interesante lo que se plantea sobre la dicotomía virtualidad versus materialidad, que Negroponte la refería hace más de una década como “bits versus átomos”, y sobre todo, el planteamiento de “la obra como un puente vinculante entre estas dos formas de percibir la realidad.” Me llamó mucho la atención el que este “puente” aparezca cargado hacia uno de sus lados: la virtualidad. Todo indica que hay una fuerte carga de toda la sociedad a ese polo. Claramente el reino de los bits ha abierto una nueva época. Lo dicen hasta los

aburridos economista hablando de ondas de Kondratiev. Para quienes resistimos, o al menos estamos del lado de quienes resisten la presión de los dueños del país, el centro de la resistencia ha estado en el otro polo: la materialidad, y sobre todo, los elementos que hacen que nos comuniquemos vía la materialidad: la sensualidad, los cuerpos, los átomos de nuestra biología.

Y voy entonces a la tercera y última observación. La convocatoria dice: "Es por ésto que a través de las obras buscamos identificar y crear un relato metafórico de esta relación entre virtualidad y materialidad, generando métodos de interacción en espacios públicos, posicionando la obra como un puente vinculante entre estas dos formas de percibir la realidad." Me parece muy interesante este llamado. Me preocupa sí que le demos a la virtualidad una centralidad que no tiene para esta causa aquí y ahora. Me preocupa que la consi-

deremos ya demasiado universal, y no entendamos que su introducción cambió radicalmente sólo los parámetros de la vida virtual. La materialidad, los cuerpos y sus interacciones y necesidades siguen ahí, muy parecidos a como eran antes, al menos en Chile.

No podemos negar que vivimos una nueva era cuyo fundamento tecnológico es distinta de las anteriores, y tiene que ver con un tema que nos ha acompañado desde que nacimos como República: la presencia cada vez más ubicua de la comunicación social. En este sentido, las tecnologías que acompañan la era que estamos viviendo, particularmente las que nos convocan aquí, las audio-visuales y mediales, sólo ahondan más una tendencia que viene desde hace mucho mucho tiempo desarrollándose, pero no parecen esencialmente revolucionarias. Por los ojos y los oídos, entra la comunicación virtual. Antes era sólo la palabra. Hoy la música,

las imágenes, el video. Por la piel y las sensaciones la comunicación material entra y sale. Para quienes no son productores de virtualidad, resistencia significa cerrar ojos y oídos, es decir, cerrarse exactamente a las tecnologías mediales... y entregarse a aquel espacio donde la comunicación es democrática. Sublime acto de resistencia.

El planteamiento adecuado entonces pareciera no ser “desarrollar la resistencia a través de Internet”, sino desarrollar la capacidad de producir virtualidad de toda la población, particularmente de aquellos que nunca han tenido la oportunidad. El llamado semeja mucho el de Camilo Henríquez, no sólo a recibir ilustración, sino a crear ilustración. Para ello, el medio parece secundario. Sea la vieja palabra o la nueva multimedia, el contenido seguirá siendo lo central. Porque la esencia de la virtualidad, de los bits, es eso: contenido, no forma.

RESISTENCIA Y DEMOCRATIZACIÓN TECNOLÓGICA: 20 AÑOS DESPUÉS

José Miguel Piquer (Chile) DCC (DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN) - U. DE CHILE

El plebiscito de Chile (1988), la caída del muro de Berlín (1989) y la conexión a Internet de Chile (1992) son eventos que marcan el inicio de una era de apertura, de cambio radical, de masificación, globalización y democratización de la información.

Esta charla busca mostrar lo que se hizo y se soñó en la vanguardia tecnológica de esa época en la Universidad, y analizar lo que se ha logrado, los desafíos pendientes y los nuevos problemas y obstáculos surgidos en el camino.

Toda la charla se enfrenta desde el punto de vista del rol que ha jugado la Universidad de Chile en este proceso y lo que le tocaría hacer en el futuro.

Hace 20 años

Corría el verano de 1992. Era un período de esperanzas en el mundo entero. El plebiscito de 1988 en Chile, la caída del muro de Berlín en 1989, nos anunciaban un mundo nuevo, abierto y mucho mejor. Los jóvenes de entonces habíamos nacido en la guerra fría, y habíamos crecido convencidos que la tercera guerra mundial iba a acabar con la humanidad en cualquier minuto y que la cortina de hierro nos iba a acompañar todas nuestras vidas.

Las noticias inesperadas de cambios radicales nos permitían creer en un futuro distinto, donde las fronteras, los límites y el control gubernamental cedían espacio a la globalidad y a una humanidad distinta.

Internet llegó también justo a tiempo para mostrarnos un camino nuevo de integración, y lo vimos como una forma perfecta de amplificar esa libertad recién adquirida: un arma de resistencia contra el encierro,

contra la isla aburrida de paz y tranquilidad, contra el control de la información.

En ese tiempo, creíamos que Internet era incontrollable, incensurable, que representaba el espacio perfecto de libertad de expresión que el mundo necesitaba. Imaginamos un medio de comunicación de alcance mundial, barato y abierto, donde todos podían expresar sus ideas y opiniones, donde todos podíamos escuchar y encontrar todos los puntos de vista para luego hacernos nuestra propia opinión. Era la libertad de expresión perfecta, donde nunca más un gobierno iba a poder convencernos que los detenidos desaparecidos eran un invento de la izquierda, o que íbamos ganando la guerra de las Malvinas en Argentina.

Hoy han pasado casi 20 años de esos sueños. ¿Qué fue realmente Internet en nuestras vidas? ¿Logramos conquistar nuestros sueños?

Por qué lo hicimos

En la Universidad de Chile la situación era catastrófica: sin dinero para comprar ni la tiza para hacer clases, con salas donde se tiritaba de frío en invierno o se traspiraba de calor en verano, donde los alumnos no lograban escuchar al profesor con el ruido de la calle. Pero con enormes esperanzas.

Todos creíamos que el retorno de la democracia iba a llegar con mucho dinero y apoyo para la Universidad de Chile: después de todo, habíamos sido fundamentales en la lucha contra la dictadura y resultaba obvio que salíamos muy dañados de esos años. Aunque ese plan nunca resultó, el sueño de liderar el desarrollo del país y su inserción internacional se mantuvo y, curiosamen-



te, resultó una profecía auto-cumplida: finalmente, sin nunca recibir el apoyo estatal esperado, terminamos efectivamente liderando el desarrollo tecnológico de Internet.

Tal vez lo más curioso es que todo esto lo hicimos sin dinero, sin apoyo de ninguna autoridad, y a puro voluntarismo de un grupo de profesores y estudiantes que creían en este sueño.

Era una época en que la libertad académica era plena: nadie nos obligaba a hacer nada, nadie nos pagaba más sueldo por hacer clases o ganar proyectos, nosotros orientábamos nuestra vida académica a los temas que nosotros considerábamos importantes y entretenidos. Y eso nos hacía tremendamente creativos y entusiastas.

Internet se apareció como la encarnación de nuestros deseos: una red académica, a la que se oponían los grandes monopolios de las telecomunicaciones, donde los mismos usuarios definían las aplicaciones y las formas de usarla. Y una red que, a medida que pasaba el tiempo, fue venciendo a los gigantes que querían destruirla, cual David contra Goliath.

Qué pasó con los sueños

Como todo sueño que se materializa, la realidad nunca cumple con todas nuestras expectativas. A veces incluso uno llega a sospechar que no hay nada peor que cumplir un sueño, ya que parece transformarse en pesadilla.

Me parece que Internet es un sueño cumplido. No estuvo tan mal, en realidad: efectivamente ayudó a la globalización del planeta, a crear una cultura universal que nos permitió entender a la raza humana como una

fuerza cultural común, a desarrollar nuevas formas de relacionarse, de encontrarse, debilitando las fronteras y las barreras entre los pueblos. Creo que Internet ha cambiado en forma definitiva la percepción de lo que somos y de dónde pertenecemos. Nunca antes la humanidad había estado tan conciente de ser una unidad, una cultura, una nación en un planeta compartido. Probablemente nunca antes habíamos comprendido que el desarrollo debe ser para todos, y respetando un medio ambiente donde todos vivimos.

Sin embargo, también ha permitido que se desarrollen usos perversos de la red: incitación a la violencia, organización terrorista, delincuencia, etc. Como toda herramienta poderosa, sirve para lo mejor y lo peor del ser humano.

Hoy en día me parece que hay dos amenazas fundamentales que no vimos en un inicio: el control total del Internet y la brecha digital.

El control total era algo que pensábamos tecnológicamente imposible, pero que China nos ha demostrado que estábamos equivocados. Con mucho poder, y abuso de él, el gobierno chino ha creado su propio Internet, rodeado por su propio firewall chino, donde el gobierno decide qué sitios son permitidos para que su pueblo visite y cuales no. Esto es una triste noticia, porque el control del Internet en manos de gobiernos totalitarios para devolvernos a los ochenta y a sus años oscuros. El hecho que sea técnicamente viable lo hace muy peligroso, porque muchos países sienten deseos de aplicarlos: todo país con visiones integristas o de control político va a utilizar estos mismos medios. No veo ninguna otra forma de evitar esto que haciéndolo políticamente inviable, con fuertes sanciones internacionales, para

ayudar a la libertad de expresión. Lo malo es que, tal como China lo ha demostrado, estas medidas no son muy aplicables contra países poderosos.

La brecha digital es un fenómeno nuevo y muy preocupante: la nueva división de clases es entre los letrados y los analfabetos digitales. Es principalmente generacional (los nacidos antes y después del Internet), pero también es social y cultural. Nosotros pensábamos que todo el mundo se iba a subir al carro del desarrollo tecnológico en forma natural. Al final, no ha sido tan fácil y debemos invertir mucho esfuerzo en globalizar el acceso, el conocimiento y cerrar lo más posible la brecha digital, de la misma forma como se combatió el analfabetismo hace 50 años.

Otros problemas que no intuimos en los inicios fueron los grandes cambios que la ubicuidad de la red (su presencia en todas partes y en todo momento) iba a provocar en nuestra vida cotidiana. Los horarios organizados por siglos de aprendizaje de la sociedad ya no valen nada. Hoy podemos producir en todo horario y desde cualquier lugar, lo que deja en nuestras propias manos la administración de nuestro tiempo y espacio. Dejar lugar para la familia, para las relaciones personales, para pensar y para descansar ahora dependen de nosotros mismos y, sometidos a las presiones de la vida laboral, usualmente nos traicionamos y terminamos estresados, dopados, enfermos y solos. Debemos

volver a aprender a tener nuestros horarios y nuestros espacios, aprovechar nuestra nueva libertad, en vez de vivir esclavos de ella.

Qué pasó en la Universidad

La Universidad es una de las instituciones más afectadas por Internet en su forma de trabajar. El material de los cursos, las tareas, las clases mismas, la investigación y la extensión, cada vez más se basan en Internet y las tecnologías de información. Aunque las autoridades aun no se dan cuenta, la infraestructura principal de la Universidad es su red y su contenido en línea. Hace un tiempo un grupo de alumnos se tomó la casa central por semanas mientras negociaban con la rectoría. Han habido Facultades cerradas por mucho tiempo debido a movimientos estudiantiles. Sin embargo, bastó una mañana sin Internet para que el caos total se generalizara. Podemos vivir sin autoridades y sin clases, pero sin Internet, ¡jamás!

Aunque este fenómeno es positivo y muy revolucionario, también tiene aristas difíciles: los alumnos van cada vez menos a clases. A medida que los apuntes están disponibles, incluso algunas clases quedan grabadas y disponibles de inmediato, ¿para qué vamos a ir a clases? Por otro lado, llevamos siglos usando tiza y pizarrón, y hemos demostrado que es un excelente

método de aprendizaje. Cambiarlo por tecnología no se puede hacer del día a la mañana: requerimos tiempo de experimentación, es muy fácil causar daño.

Algunos alumnos aprecian el uso de tecnologías en clases, otros prefieren la tiza y pizarrón, otros simplemente prefieren google. Tal vez deberemos aceptar que los alumnos son todos distintos y que deberemos adaptar los métodos de forma que el aprendizaje sea más personalizado. Si el alumno aprende solo, bien. Si necesita clases, bien. Si prefiere leer un libro, bien también. Al final, lo importante será que apruebe un examen común que muestra que domina la materia...

Me parece que vienen grandes cambios para la enseñanza universitaria. Pero no es llegar y cambiar, deberemos probar muchas alternativas con mucho cuidado y hacer una evaluación muy estricta de los resultados.

Conclusiones

Después de pasar años predicando en el desierto, motivando a las empresas y a los individuos a conectarse a Internet y a usarlo en la vida cotidiana, nos encontramos hoy al otro lado de la moneda:

¡También es bueno salir a la calle a andar en bicicleta de vez en cuando!

Lo hermoso y aterrador de la tecnología es que pasa todo tan rápido que podemos ver la historia desfilando frente a nuestros ojos, podemos ver el nacimiento y la muerte del disco compacto, del VHS, del DVD. Y parece que lo vamos a ver varias veces. Internet ha resultado un fenómeno más fuerte, más duradero y mucho más revolucionario en nuestra sociedad.

La resistencia de la Universidad de Chile al encierro y a la manipulación de la información, la defensa de una tecnología nueva y revolucionaria que nos iba a permitir romper el aislamiento y nuestra lejanía geográfica, fue fundamental para que el país tomara el liderazgo y abrazara Internet con el éxito que finalmente tuvo.

Hoy me pregunto si nuestros académicos jóvenes están en condiciones de tomar este tipo de oportunidades. Entre tanta métrica de publicaciones, proyectos, clases y sobresueldos que están obligados a ganar, me pregunto si alguien estaría dispuesto a pasar diez años divirtiéndose en un proyecto sin apoyo, sin dinero y sin publicaciones de ningún tipo. Me parece que, si existe algo parecido al Internet de 20 años más, las universidades chilenas lo estarían dejando pasar.

Pero esto es probablemente solo una percepción mía, porque todos los viejos creemos que la juventud antes era mejor. Y, a pesar que la tecnología cambia muy rápido, el tiempo nos atrapa a todos. En definitiva, estoy envejeciendo de verdad.

ARTE, ACTIVISMO Y REDES

[27.08.2009]

FRAN ILICH (MÉXICO)

PONENCIA · El artista como productor en internet

HÉCTOR CAPOSSIELLO (CHILE)

PONENCIA · Phreakers, Hackers y Hacktivismo; La hegemonía tecnológica y el control de la información

ALEJANDRA PÉREZ (CHILE)

PONENCIA · Interferencia estructurada

EL ARTISTA COMO PRODUCTOR EN INTERNET

Fran Ilich (México) ARTISTA Y ESCRITOR

Hace un par de años no comprendía por qué de repente el tema de moda en todos los círculos que frecuentaba en España era tanto la propiedad intelectual como la inteligencia colectiva <guiño para Pedro Jiménez de zemos98>. Pensaba yo, ¿por qué es que ese tema tiene que desviarnos del camino que hemos estado trazando los últimos años? Camino que tenía que ver con la exploración y desarrollo de los medios narrativos, tanto en lo digital como lo no digital, lo teórico como lo práctico. Más cuando en ese momento, en el contexto en que me centro, el asunto de la propiedad intelectual en nuestro pequeño enjambre telemático, estaba siendo aplicada a 2 cosas: el software open source y las netlabels. Pensaba yo, ¿no deberíamos enfocarnos a cosas más experimentales que a la producción y distribución de mp3's que carecen de público? Es decir, me refiero al impráctico y soñador asunto de producir desde nuestras recámaras, mp3's creados expresamente para ser net-audio (no hablo de la distribución pirata de catálogos de disqueras corporativas: Sony Music, etc), sino de publicar en-línea música manufacturada casi siempre desde laptops, con determinado software que comúnmente agudiza en cada uno de sus ejemplos el sonido hiperlocal de la globalización (hago aquí una referencia al asunto del Home Electronics, que plantea la cuestión de cuáles son los sonidos locales -si es que ellos existen- en una época en la que los instrumentos musicales son contruidos por corporaciones transnacionales y estos utilizados indistintamente de la geografía, por un lado sí, facilitando la comunicación y colaboración entre micro-escenas translocales o generando verdaderos circuitos e imperios, pero también poniendo en entredicho -jaque incluso, en excepciones y escapes dignos de Houdini- los rasgos musicales estructurales de las distintas localidades, para hacerlos desaparecer

en homogeneizaciones dignas de la Ford y la General Motors, la Roland tb-303, el timeline y los loops o el random noise: try to escape the system!). Y claro, en aquel momento (principios del 2004) más que nunca en México escuchábamos, leíamos, sabíamos, que personas y activistas muy cercanos a nuestros círculos sociales experimentaban en carne propia los estragos de la bio-piratería, eso a lo que Volker Grassmuck, organizador de la emblemática conferencia anual WIZARDS of OS, le dedicara en 1999, durante la primera emisión de WOS, toda una sesión entera. Ahí fue donde me enteré que en México eramos pioneros en algo hi-tech, pero pronto entendí que sólo porque en la raíz era algo que llevábamos haciendo los últimos 500 años, aunque ahora en formas molto sofisticadas: el sistemático y sofisticado despojo de la propiedad indígena. Y en este caso particular, de su conocimiento medicinal milenario y las semillas de la vida. Es decir, por fin una tecnología que México podía aplicar sin necesitar hacerle upgrades a su compleja estructura social. Biotecnología, medicina, la semilla de la vida: el dna: el negocio del futuro construido sobre el pasado indígena, como modernas catedrales intangibles erguidas sobre el código dna de comunidades que sirven desde siempre como cimiento para las pirámides modernistas de ese proyecto de cantina llamado México.

Me parecía bastante tierno ver a activistas españoles que hablaban de cómo todo lo que hacemos (hacíamos) tenía que ser copyleft o open source (el asunto de liberar contenidos para que todos puedan acceder libre y gratuitamente a ellos), y pensaba yo, no que en principio esté en desacuerdo (todo lo contrario: ¡hay que liberarlos!), ¿pero por qué no llevar esta causa a su espacio justo de negociación, es decir, a las instituciones públicas y las corporaciones, en lugar de que



encima de todo, quienes nada tenemos seamos quienes tengamos que liberar todos nuestros contenidos? Si no me equivoco en ese entonces escribían frecuentemente a delete.tv (mi página web en aquel entonces), sobre todo personas responsables de distintas licenciaturas o maestrías de universidades privadas de México, que supongo son las que poseen currículums lo suficientemente flexibles como para incluir los últimos sabores de nieve. Y bueno, básicamente lo que pedían era que volviera a subir aquella película interactiva que había hecho años atrás, o que volviera a colgar la exhibición colectiva de Borderhack Attachment porque querían mostrarla en clase o etc, etc. Y mientras tanto, en mi baticueva, la realidad era que por poner un ejemplo, el material no podía estar online porque ya era tanto el peso en gigabytes que se había acumulado en delete.tv que no quería dedicarme a seguir trabajando horas extra para pagar el tráfico de información que otras personas consumían. Es decir, tenía bastante claro que había un proceso de externalización en esto del libre acceso a la información y no quería ser uno de los elegidos en la vieja historia de pagar platos rotos ajenos. Así que contestaba a estas personas (profesores, debo decir), que con todo gusto podía presentar el material en su escuela o ponerlo a su disposición y les proponía una especie de trueque en tintineante donde la parte productora se beneficiara de algún modo por distribuir este contenido de formas extra-honorarias (o sea, monedas, ni siquiera billetes) y rara vez aceptaban. El predecible siguiente paso es que estas personas me recordaban una perversa traducción del viejo lema liberal del cyberpunk (que también aplica plenamente a la ideología californiana): information must be free. Me decían que la información debía ser gratuita. Y de acuerdo, pero en ese caso en la relación existía un agente que la quería consumir

gratuitamente y otro que estaba pagando por producir dicha información, y este último no era la universidad privada: de hecho, ésta se dedica de tiempo completo a hacer efectiva su contraparte: la privatización de la información.

Y yo decía, claro, de acuerdo. ¿Pero por qué no le piden esto a las compañías de teléfonos celulares, a los centros culturales, la a mega-biblioteca delirio Vicente Fox que gastó una billonada en comprar un edificio y algunos libros como ejercicio faraónico, en lugar de digitalizar y publicar en-linea el acervo completo mexicano de libros (cosa que propuso si no me equivoco Tovar Y de Teresa)? ¿Por qué no se lo piden a las televisoras que nos siguen regalando programación tan mala a cambio de que aceptemos fuertes sobredosis de publicidad (si hasta la tv por cable que en ocasiones no es tan mala es todo y cualquier cosa menos gratis)? ¿De hecho de qué acceso a la información nos hablan si hay que pagarle a un monopolio telefónico para acceder a ella a través de internet? Vamos, que por ejemplo, con mi novela Metro-Pop una mañana me dieron la sorpresa de que la Secretaría de Educación Pública de México había adquirido los derechos para distribuirla como libro de texto o cosa parecida, para terceros de secundaria, y que iban a publicar una cosa así como 27,500 ejemplares. Genial, pensé. Lo que no me informaron es que por cada uno de estos libros me pagarían una cantidad no tan distinta a un peso. Sobra decir que la editorial se llevaba mucho más que un peso y que la gente de la SEP no trabaja como voluntario, sino que cobran jugosos sueldos, de menos tienen prestaciones como seguridad social y ese tipo de cosas que los productores artísticos no tenemos. Y yo pensé, bueno, si se trata de distribuirlo, pues que permitan la fotocopia, que lo publiquen como licencia Creative Commons o Copyleft, que lo suban a

internet. Pero vamos, que no. Que la misma editorial a la hora de renovar el contrato por 10 años me pide los derechos cinematográficos, pictográficos, cuneiformes, ideológicos, magnetofónicos, etílicos, se quedan con derechos de traducción y de todo, aunque éstos nunca se llevan a cabo... lo que es decir, que lo fotocopien, que la cultura sea libre, que nos sale más barato permitir la abundancia que seguir generando escasez sólo para mal sobrevivir mientras unos cuántos viven el invierno como verano caribeño. Sobra decir que este tipo de propuestas relacionadas con acceso a la información o propiedad intelectual, cuando no incluyen jugosas transacciones como el programa de One Laptop per Child o todo lo relacionado con el Digital Divide de Microsoft y la ONU, a una editorial, una institución, etc, les resulta no sólo incomprensible, sino incluso, escandaloso.

Por perseguir un caso de estudio cualquiera: ¿alguien sabe por qué con toda las herramientas digitales de cine al alcance de los nuevos directores y aspirantes, por lo menos en México no hay canales de distribución que se asemejen siquiera a los cines populares venezolanos o a esos domingos de proyecciones en las plazas de las provincias españolas que gestionan algunos colectivos audiovisuales? ¿Dónde está la llamada escena independiente de cine mexicano si no, en raras carteleras de las grandes cadenas de cines o la misma Cineteca Nacional? Digamos que el formato digital en el cine ha posibilitado nuevos lenguajes, dicen que nuevas temáticas, producciones más baratas, ¿pero por qué esto no se ve de facto en la distribución? Podríamos citar aquí algunos de los muchos videos distribuidos en Youtube, pero sería confundir mundos: la producción donde aparece Edgar, el chico al que tumban a un arroyo mientras se defiende usando las palabras como armas, nunca sería considerada cine, siquiera digital. Por muchos factores, sí, comprendo. Y sin embargo, ¿a cuántos cineastas mexicanos que se dedican de tiempo completo a la publicidad se les considera independientes? Habría que reconsiderar el formato de producción audiovisual que impone Youtube, de hecho más allá del mass appeal

que hayan tenido este tipo de producciones en el público global de internet, habría que revalorar y comparar el hecho comunicativo que no se da entre el llamado nuevo cine mexicano y su imaginario público, contra la comunicación que ocurre en las producciones para Youtube (ni siquiera me atrevo a decir Internet). El cine, aunque pueda ser producido de forma digital, tiende a basarse en pesados derechos de propiedad intelectual, incluso el financiado por los gobiernos nacionales. Y antes que otra cosa, el cine funciona para abastecer a un mercado y tras esto generarles riqueza a quienes producen el material. Y por el contrario, lo que se produce para Youtube, normalmente se publica pensando en que se distribuya lo más posible y siempre de forma gratuita, pese a que al ser publicado en la plataforma se ceden involuntariamente demasiados derechos a esa corporación. Pero esto no impide que los videos den la vuelta al mundo, de hecho están diseñados para hacerlo. Quizás por esto es que la publicidad viral (además del product placement en estos videos) publicada en Youtube y otros social networks sea tan apreciada por las agencias de publicidad, porque entienden el valor que posee la publicidad de boca en boca, la credibilidad que un anuncio pagado nunca podrá tener tras tantos años de information overload. ¿Dónde está el copyright? Aquí todos desean que su video llegue al top 10 de todas las listas de favoritos, hasta las víctimas como Edgar o el fan de Britney o el mismísimo Coyoacan Joe, quien tras convertirse en el hazmerreir del Youtube mexicano consiguió el contrato con la megacorp que nunca en todos sus años anteriores de músico había tenido cerca. Y esto lo saben desde la diva usamericana-vietnamita del Myspace Tila Tequila hasta Paris Hilton con la lucha libre que cargaba en su celular y que alguien publicó en la red: la vida real no tiene copyright. Las copias en la edad de la reproducción mecánica ayudan a que el mercado llegue a nichos antes imposibles de alcanzar: ¿cuándo antes la clase baja compraba tanto material en cd o dvd? ¿Cuántos de estas personas tras comprar una versión pirata,

comprarán la copia original de un disco que verdaderamente les fascinó o asistirán al concierto de otro que 10 años atrás nunca habrían conocido si no fuera gracias a la piratería? Y es cierto, lo creo, casi que por primera y única vez lo creo: el mercado se corrige a sí mismo. Si la abundante información está casi derramándose de los contenedores industriales, alguien encontrará formas de liberarla por las buenas o las malas. Ciertamente, sólo la información que interesa. Nunca la que no interesa. Y en esto entra una nueva compleja relación de partes opositoras y complementarias en la que no entraremos por tratarse de otra discusión. Así que regresamos a la anterior, apuntando que finalmente, ¿quiénes producen los cd's y dvd's en blanco, si no de nuevo Sony y las grandes compañías? Con la piratería audiovisual quizá no se llevarán la ganancia total que implicaría vender un cd o dvd de sus producciones a un cliente hipotético (que antes no compró sus versiones originales por ser demasiado caras), pero gracias a la piratería, estas corporaciones empujan el mercado todavía un paso más adelante: están en los centros comerciales, las boutiques y hasta los callejones. Gracias a la piratería quizá no cobran por el contenido de sus productos, pero sí por su contenedor: después de todo es una venta más. Una venta que a "precio normal" posiblemente nunca ocurriría. Pero que gracias a la piratería les permitió incrementar su margen de ganancias, los dividendos y crecimiento que requerían sus acciones para que los inversionistas nutran su cartera vía los mercados globales de dinero digital.

La información tiene que ser libre. Sí. Pero si partimos de esa idea, el mercado siempre se corrige a sí mismo, y en términos de una economía no basada en el crecimiento, sino en la sustentabilidad podemos proponer que: si el mercado no alcanza para que toda la información encuentre un nicho dónde sobrevivir, ¿entonces cómo será producida esta información? ¿Recurrimos de nuevo a la externalización? ¿Quién será el agente internalizador? Seguro no las corporaciones, éstas saben bien declararse en bancarrota o ponerse a

la venta cuando sus ganancias fracasan. Resulta absurdo imaginar que hay una reserva infinita de recursos y que siempre hay alguien ahí para seguir produciendo gratuitamente. Pero de hecho en gran medida sobre esta idea está construida la economía occidental (la economía capitalista de la colonización y el imperialismo), y siempre hay alguna mamá sobreprotectora, un tío buena onda, una viuda rica y solitaria, una serie de conocidos que ayudan al artista como productor a que siga inmerso en la esclavitud de la línea de ensamblaje, fabricando en serie y procesando en red (como lo pide el mundo actual) su trabajo creativo, para alimentar a un imaginario usuario de internet que siempre está buscando nuevos clicks que hacer y nuevos confines del ciberespacio por recorrer. Casualmente sin una economía creada sobre las bases de un pro-común es ese usuario con su sed de clicks el que podría generar la bancarrota del productor, y es aquí donde a mi modo de ver, puede surgir un interesante margen para generar soluciones creativas y no incurrir en ese error. Ciertamente se puede corregir o reparar temporalmente mediante la inyección de apoyos gubernamentales o de la iniciativa privada, pero si no se encuentra lo que Virginia Wolf llamaba un cuarto propio, los proyectos estarán condenados a la tardía o temprana extinción. ¿Cuántos tiburones y pirañas no conocemos nadando en los pequeños charcos del subsidio estatal y que nunca pondrán al alcance de la multitud su trabajo, ni liberarán sus contenidos? Me vienen a la cabeza directores de teatro, ópera, cine, literatura y otros, que además no podrían subsistir por un lado sin la ayuda pública (el subsidio gubernamental), pero que en el caso de que lo tengan curiosamente tampoco podrían subsistir de su público, pues los costos de producción exceden increíblemente sus ganancias. Y en ese mercado y en este contexto y esta realidad neoliberal, coincido de nuevo con las reglas de eso que George Soros llama el 'fundamentalismo de mercado': si algo no encuentra su lugar en él, no debería existir. De existir se convierte en un agente anti-económico y merece ser erradicado del sistema. Delete.

Pero no, aquí es donde tenemos una de las grandes contradicciones del discurso hegemónico y una gran oportunidad de negocio para unos cuantos. Por un lado en México ni el arte ni la cultura son open source, ni copyleft y cuerpos como el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes o el Instituto Nacional de Bellas Artes, subsidian en alguna medida cierta producción cultural con la idea no muy clara de si estimularlos o preservarlos. Afortunadamente como en todo, la globalización trajo consigo pequeñas burbujas de tiempo occidental hacia la superficie peatonal de las ciudades, y es aquí donde en medio del incipiente proceso de precariedad de la sociedad, cosas como el open source, las netlabels, alternativas a la propiedad intelectual corporativa cobran todo el sentido. ¿Por qué? Porque retomando el dogma de los días del Davos World Economic Forum, el mercado, como la vida y el flujo del agua, se corrige a sí misma, y si la información con la que los mercados lucran no encuentra un precio coherente a las viejas reglas de la oferta y la demanda (y a los ingresos y necesidades de información de la población), entonces abusando una vez más de la frase de William Gibson: “La calle siempre encuentra su propio uso para las cosas.”

Y en cierta forma con el conflicto actual de la propiedad intelectual lo que está en juego no es otra cosa que la distribución de la riqueza, que en plena era de la sociedad de la información no puede seguir siendo producto de usura para unos cuantos, y sobre todo, no a costa del esfuerzo colectivo. Y es aquí donde surgen proyectos más interesantes, que al contrario de añejas instituciones jerárquicas como por ejemplo el Centro de Capacitación Cinematográfica de México en la que año con año sólo son aceptados 14 estudiantes “nacionales” y un extranjero, de los que entre los nacionales habrá un considerable número / porcentaje de “hijos” de alguna figura de la aristocracia cultural mexicana, y en caso de que no, de cualquier modo, instituciones como esta, que pasan por la vida disfrazados con el maquillaje de benefactores del llamado séptimo arte, que luchan por

poner el nombre de México en el firmamento internacional de los festivales de cine y las alfombras rojas, a la hora de que los aspirantes solicitan ingreso, son cuestionados a fondo sobre la solvencia y riqueza de sus padres, porque es necesario e indispensable que esos 14 candidatos que se convertirán en alumnos sean solventes y que no dependan de su propio trabajo (sino de los ingresos y riquezas de sus padres) para que no abandonen la carrera y la inversión del país no se malgaste en posibles desertores. Y esto me parece bastante clave, que una institución como ésta (que cada 2 ó 3 años manda mensajes de auxilio por internet para que el gobierno federal no la cierre ni le reduzca el presupuesto) una vez más sirva principalmente para que la iniciativa privada consiga mejoras a través de las instituciones públicas. Es decir, el mercado siempre se corrige a sí mismo de cualquier modo. Socialicemos las pérdidas, que ellos privatizarán las ganancias. Y el acervo de producciones de estos centros continúa inaccesible. Pero cierto, el cine es un arte industrial y en este sentido se apega al 100% a las condiciones de la industria, de las cuáles una de ellas es la devoción total al copyright y los otros tipos de propiedad intelectual. Lo que lleva a la siguiente pregunta, ¿cómo entonces con tanto blindaje se puede transformar este medio? Pregunta difícil de resolver. Afortunadamente existen calles en internet, que aunque corporatizadas, como las calles de las ciudades, permiten que ‘cosas’ sucedan (ésta también es otra discusión, afortunadamente ya he escrito bastante de ella). ¿Cosas? ¿Qué cosas? Edgar, Coyoacán Joe, Yazuri Yamileth, El Delfin, y todas esas producciones que sin disfrazarse de cine digital están modificando muchos de los procesos de producción, distribución y autoría, y etc, de entre los cuales la industria cinematográfica básicamente parecería solo estar interesada en dos: reducción de costos y movilidad (equipo de producción más ligero, que a su vez frecuente recae sólo en menores costos de producción, aunque cierto, no sólo en eso).

Igualmente la industria discográfica ve en todas las redes peer to peer, a una infinita serie de ladrones

encapuchados que saquean las bóvedas sonoras de sus megacorps y no a unos fans empobrecidos y sedientos de gigabytes de música, terriblemente obsesionados e infectados de MTV, Youtube y cultura de consumo, pero sin la capacidad adquisitiva para sobrecargar sus tarjetas de crédito. Síntomas todos estos del capitalismo en red. Y aunque el mercado sigue creciendo y alimentándose de más consumidores, los costos cada vez son mayores, tal como la necesidad de generar nuevas 'starlets' menos costosas que le permitan mayores dividendos a los accionistas sedientos de (ya los mencionamos antes, tanto como su actividad favorita que es) re-invertir el equity y security de sus acciones en otro segmento de los rentables mercados emergentes: asia-pac, bovespa, quéseyo, porque los sofisticados mercados del mundo desarrollado ya no dan para más: ni el dax, ni nikkei, mucho menos dow jones, que alguien clone nuevos clientes porque la sed nunca se nos va a terminar. Ya lo vemos, alguien invirtió hasta los créditos de los créditos de los créditos en una burbuja de dinero virtual que si ha de reventar, ¿adivinen quiénes la tendremos que pagar? No las megacorps, no los niños bien, ellos seguirán donde están.

¿Y todo esto qué tiene que ver con la música, la literatura, el cine, la producción cultural? Supongo que intentar seguir el paso en esta 'rat race' sería negar por completo el término 'inteligencia colectiva', cuando al contrario, habría que virar, dejar de comprar toda la chatarra pop, dejar de escuchar a la inteligencia cultural que en plena crisis global insiste en embriagarse en teoría que lo único que parece reafirmar es la creciente esquizofrenia del mundo virtual, como palabras intangibles, huecas, enunciadas por palabras típicamente alejadas de la experiencia que intentan comunicar, y que en muy raras ocasiones esta teoría recae en alguna clase de práctica: hemos visto al post-estructuralismo francés convertirse en nada más que fashion retórico. O como dijo José Luis Brea en un panel que compartimos en Ciudad de México, refiriéndose a la fetichización del discurso de lo horizontal, lo democrático, lo rizomático

y transformador del internet y sus formas de comunicación (prácticas digitales en las que tanto hemos incurrido y hemos co-conspirado juntos): "Esas formas complacientes de la hegemonía en turno". Para disparar un sample de gabber holandés: "What we need is some real tekno."

Durante largos años, era bastante común que los intelectuales negaran que algo estuviera ocurriendo con o en internet, decían que era cualquier cosa, una moda pasajera, un bache, lo que fuera, incluso una cosa parecida al fax. En el Primer concurso iberoamericano de literatura por Internet convocado por editorial Alfaguara y elfoco.com con el título de La Resistencia y al que dotaron con un primer premio de 20,000 dólares más la publicación de la obra y donde se recibieron 397 novelas, el mismo jurado celebraba que la literatura se encontraba en buen estado y no hubiera ganado una historia de robots, computadoras, internautas y ese tipo de cosas (lamento no tener una cita textual y que los años internet hayan desaparecido el rastro de estas palabras). Evidentemente dicho concurso tomaba a internet como apenas cosa más que un medio donde los escritores se ahorran la impresión y envío por correo de su novela, pero poco más que eso, ni siquiera suponían que la literatura en internet pudiera manifestarse de formas distintas a la narrativa decimonónica. Por medio del concurso se publicaban una casa editorial y una punto com, y adquirían una obra literaria por una suma bastante envidiable o nada despreciable, según se vea. Pero al final independientemente de las ventas que haya generado dicho libro y de la indiscutible cantidad de notas que se escribieron sobre el concurso y la obra, y que justificaron el proyecto para la editorial, si ésta hubiera publicado la novela como un e-book bajo una licencia libre o reservándose derechos que permitieran ciertas atribuciones (distribución gratuita en páginas webs, que se yo), quizá habría generado mayor impacto y sentido como literatura en internet que con el arrebató marketinero con el que Alfaguara irrumpió torpemente en internet. Pero basta de contra-propues-

tas, no fue así. Alfaguara convocó a un concurso de literatura iberoamericana en internet y por lo que apostó no fue por las bondades de la libre distribución de información, ni la cooperación internacional, ni la buena onda universal, ni por la libérté legalité fraternité de la revolución francesa: no. Apostó por el business as usual del in god we trust del capitalismo protestante de nuestro amigo el dólar. Y ellos son los expertos. Como diría Laurie Anderson, se necesita a un experto para arreglar el problema. Y ellos son los expertos en libros, ventas de libros, distribución de libros, publicación de libros. Ellos lo saben: los libros no se regalan, los empleados no trabajan gratis, las librerías no son bibliotecas y hasta las bibliotecas pagan los libros que tienen archivados (y cuando no los pagan es porque fueron donados por alguien que ya los pagó con anterioridad). Imagínense que cada editorial donara una y sólo una copia de cada uno de sus títulos a una página web como archive.org, gutenberg.org, o textz.org, eso acabaría con la sed literaria de la humanidad. Pero sólo se necesita que una sola persona se tome la molestia de scanear el libro (tarea que requiere paciencia y horas) y colgarlo en la web, si este encuentra eco, se siembra y disemina por las redes peer to peer (colega a colega) gratuitamente, en un gesto de verdadera amistad y cooperación internacional debo decir post-nacional. O que en las condiciones desiguales y actuales de distribución de riqueza, la necesidad se nivela mediante un gesto simbólico: ¿cuántos clientes pierden las casas editoriales con los costos y precios que manejan, es decir, con el mecanismo actual de su mercado? ¿y cómo adaptar la industria a una era en que la reproducción mecánica pasó de ser el paradigma reinante, para ceder el lugar a la reproducción digital, que además resulta priceless en términos de menudeo? Es decir, indudablemente si un libro/archivo se vuelve demasiado popular, éste podría incurrir en costos de volumen de transferencia de datos, etc, pero que a su vez pueden ser sufragados por mecanismos de intercambio de espacio / ancho de banda / publicidad / cooperación de algún tipo.

Aquí aprovecho para introducir una idea que en apariencia me remite de nuevo a salirme del tema, y que tiene que ver con la fe y el sistema, por el que el mundo globalizado (puntualizando el mundo capitalista) ha decidido regirse en la práctica de la vida diaria, que al contrario de lo que proponía el comunista, se rige por el mercado, y este a su vez define todo a través del dinero. Podemos decirlo de otra forma: todo tiene un precio. Y éste lo determina el mercado, desde algo tan simple como los salarios que merecen las distintas profesiones, desde un servicio, hasta el precio de una pieza de arte única o un objeto reproducido en serie. Y según este mercado y este sistema, todo tiene un precio y en teoría (pero sobre todo en la práctica), el dinero se encarga de retribuirle a la persona física o moral, los servicios que le presta a la sociedad. Es decir, si alguien como Shakira ganó en 2007 la cantidad de 37 millones de dólares es porque la sociedad decidió que eso es lo que valía su música, y si al contrario, un poeta perdió con la autopublicación de su libro, unos 500 dólares, es porque la sociedad decide que su poesía no vale nada, y que de hecho es una acción anti-económica que cuesta más de lo que vale: es decir, quizá el papel que gasta, el oxígeno que respira, la comida con que se alimenta podría utilizarse de otra forma y la pérdida es una forma de llamarle la atención. ¿Pero qué pasa si a la puesta en escena de algún fulanito brechtiano que interpreta a Brecht al contrario que Brecht gastando miles por montaje, solo se paran 10 personas y el país pierde una cantidad impresionante de dinero? Bueno, ahí no se pierde nada porque la pérdida ya había sido contabilizada por el sistema tributario nacional. Lo interesante es: ¿Por qué él puede darse el lujo de malgastar el dinero y no otra persona? Larga discusión. Pero este mecanismo es real, no una teoría trasnochada producto de la cafeína. Dice Howard Rheingold, el afamado teórico californiano que ha escrito sobre comunidades virtuales y los smart mobs, que en algún momento el hombre dejó de vivir al día y comenzó a poder almacenar proteínas. Es decir, comenzó a cazar más de lo que comía, y que

hubo personas que se beneficiaban de estos alimentos sin participar en el riesgo que involucraba la actividad de producirlos. Y que ahí fue donde nació alguna forma de crédito y dinero, el momento en que se instauran alguna forma primitiva de clases sociales mediante transacciones basadas en la proteína y que hoy en día han evolucionado en mercados virtuales de especulación que involucran países enteros y mercancías inimaginables, pero que no por ello son menos reales. Ahora, cierto que hay problemas: el neo-liberalismo no funciona del todo, tiene algunos problemas, produce demasiada basura, arrasa con ecosistemas enteros, se basa en la explotación de unos para beneficio de otros, y aprovecha bastante bien las condiciones de los estados-naciones para privatizar las ganancias a la vez que convierte en públicas las deudas (dicho de una manera amable: es una basura, pero es lo que tenemos y es en donde vivimos y es el acuerdo social que ha elegido de alguna forma este mundo y por el cuál es mejor que nos hagamos a la idea de no ser idealistas y no buscar trabajar horas extras para que los burócratas del arte se beneficien a cambio de promesas huecas).

Olga Goriunova mencionó en la Transmediale 08, la primera dirigida por Stephen Kovats, que internet fue originalmente ideado con dinero del gobierno federal de USA, pero que es hasta que comienza a privatizarse de facto con la llegada del world wide web a principios de los 90, que irónicamente internet comienza la transformación de ser un sistema cerrado a uno abierto. Este mismo fenómeno fue el que generó las condiciones para que los gobiernos nacionales impulsaran el gasto público para incentivar el desarrollo de internet, y que a su vez las compañías de teléfonos, proveedoras de internet y networks, se beneficiaran de este capital para después privatizarlo mediante cuotas mensuales encarecidas que tienen que pagar usuarios que de por sí, ya pusieron dinero en un inicio mediante impuestos para que esta infraestructura esté ahí de alguna forma para que alguna empresa pueda transformarla y beneficiarse, etc. Lo que me lleva a la idea inicial: tenemos un proble-

ma. La fe de “el común” no se decide por un protocolo que esté del todo claro, no es como que podemos decir que el neo-liberalismo funciona, porque en la práctica oscila entre la caridad católica, el fundamentalismo de mercado, el subsidio humanista social-demócrata, y algunas otras burbujas que dejan tantos huecos entre sí, que ‘el artista como productor en internet’ deberá elegir una o varias tácticas y estrategias a través de los años para sobrevivir precariamente a su constante o esporádica producción. Pero esto no beneficia a nadie más que a las super-estructuras tecno-económicas quienes aseguran mediante cualquier condición (y en cualquiera de los casos) su propia existencia, permanencia, pues a pesar del caleidoscopio de protocolos económicos el internet nunca realmente se convierte en un recurso gratuito, ni el espacio web, ni el tiempo de producción. Y éstos son aspectos que necesariamente deben tomarse en cuenta a la hora de elegir una licencia de propiedad intelectual, no estoy diciendo aquí que hay que apegarse al copyright, no, nunca. Digo en todo caso, que hay que buscar más allá de una licencia que vaya a beneficiar al mercado, hay que encontrar un sistema similar al del interbanking internacional, que permita que distintos protocolos se comuniquen de modos favorables con valores comunes. Es decir, quizá pensar en formas de Open Business o Fair Trade o creative business o nano-entrepreneurship o modelos como los que utilizó la tekno-brega de la amazonía brasileña, el cine nigeriano para convertirse en el tercero más grande del planeta (desplazando al francés a un cuarto puesto, pero abajo del indio y usamericano) o incluso el cd-rom de literatura hipertextual usamericano.

Los peers to peers más exitosos han encontrado el camino, se convirtieron en nuevos modelos de negocios en internet que evaden todos los riesgos de las puntos coms de finales del milenio pasado. The Pirate Bay ha desarrollado un partido político internacional, Vuze un proveedor de contenido, etc. Ya en Europa tanto las naciones como las corporaciones aceptan que los peers to peers como el disco, llegaron para quedarse. Y que la

información se comparte quieran algunos o no, por lo que estas transacciones comienzan a regirse mediante una tarifa plana, lo que ya hace 4 años pedía Pit Schultz (el ceo de Klubradio y fundador de Bootlab Berlin), pero con una diferencia sustancial. Es decir, en aquel entonces se hablaba de que los archivos incluyeran un tag para que las compañías telefónicas e internet service providers supieran el volumen de descargas de un determinado archivo para poder retribuir adecuadamente a su productor, donde nosotros pagamos una tarifa nominal que después es distribuida entre los productores más descargados. De esta forma, si el raperito de nuestro barrio produce un mp3 que súbitamente es descargado por millones de personas, el raperito de nuestro barrio recibiría a fin de mes un cheque de manos del proveedor de internet, donde se vería reflejado el jugoso agradecimiento de parte de la sociedad por los buenos tiempos que su trabajo nos generó en nuestras vidas. Por hacer eco de lo que sería una verdadera democratización de los medios, el sistema de mercado con el que funcionan los conglomerados mediáticos se bajaría a nivel de calle. ¿Que habría problemas para retribuir el talento de aquellos que no consiguen el agrado popular, pero que poseen una calidad indiscutible que les confiere el status de artistas por arriba de la media? Bueno, y como si este mismo problema no existiera con el sistema actual, pero con el agravante de que hoy en día, por lo menos en países emergentes como México se resuelve mediante apoyos de dinero público que de hecho tampoco se distribuyen de formas necesariamente justas, sino por el contrario, quedan entre amigos. Y es aquí donde vemos que se da el mismo problema, abajo como arriba. El modelo de tarifa plana que anteriormente describo no se implementó, es decir, no se decidirá mediante tags, sino mediante listas de popularidad que son controladas tanto por radio-difusoras, casas editoras, revistas especializadas, etc. Por lo que dicho de otra forma, el dinero se queda en

casa: su casa. Discutía Alan Toner en la Transmediale 2008, que él no está de acuerdo en que si la gente decide que el dinero se le debe dar al pequeño productor, ¿por qué este debe quedar como siempre entre los productores con más hits en el top 40? Que una gran oportunidad se nos está yendo de las manos. A lo que Volker Grassmuck respondía que no entiende por qué el dinero tiene que irse al grupo de punk de nuestra colonia, si a final de cuentas la gente no está descargando su música, sino lo mas reciente de Britney Spears? Y es aquí donde para mi, el círculo se cierra. Donde a pesar de las buenas intenciones de muchos productores, el público se sigue alimentando de los mismos productos. Y digo esto, no cínicamente ni con amargura, sino con aceptación. Creo sinceramente que Otro Mundo es posible, que otro internet es posible, que otra narrativa es posible. Pero también como Bruce Sterling, coincido en que nada cambia si nada cambia. Y por esto pienso que las nuevas herramientas nos permiten comunicarnos con interlocutores telemáticos mediante formas de cooperación antes imposibles, y que sin embargo, a pesar de sus evidentes características tecnológicas, es necesario recordar que es un medio nuevo y que hay que acercarnos a él con humildad agrícola: tomando en cuenta el trabajo físico y las fases de siembra y cosecha, tanto como los métodos científicos, las estaciones del año y el clima (en nuestro caso entre otros, el clima socio-económico). Tenemos una oportunidad única de cambiar las cosas, y no hacemos bien a nadie si no nos embarcamos en esta aventura armados de la forma mejor posible, si permitimos el free-loading o si cedemos a prácticas de co-dependencia al subsidio estatal (que tanto pueden llevarnos a devaluar el arte hasta caer en discursos pusilánimes, como ha sido el caso en la experiencia mexicana) o si por otro lado buscamos sólo la complacencia a través de lo que el mercado demanda. Ya lo vimos, el mercado se corrige a sí mismo, pero no es perfecto ni está hecho a prueba de balas, y no quere-

mos que nuestros proyectos sean una víctima más en el sistema. Queremos que sobrevivan, verlos crecer, generar interlocutores, comunidades, vida: todo eso que las comunidades indígenas allegadas al Ejército Zapatista de Liberación Nacional han sabido recordarle al mundo de nuestros días que todavía es posible.

Y es aquí donde recuerdo que la experiencia española, distinta a la mexicana en muchos sentidos, nos enseña (espero) que es importante generar esta música con licencias libres o alternativas, para tocarla en espacios libres de la constante agresión del mercado que está tan malacostumbrado a entrar a todos los resquicios sin pedir permiso: desde la sala de nuestras casas a través de la tv, hasta los museos más sacro-santos que de todos modos a pesar de las mejores intenciones no pueden escapar del fundamentalismo del mercado. Y que en todo caso, los artistas más consagrados no dejan de ser producto del arcaico aristocratismo que supuestamente quedó sepultado en el pasado. ¿Es el arte un producto de otra época, una época en que había cosas únicas y en que los artistas geniales vivían fuera de la realidad en palacetes dorados? En todo caso, hasta donde recuerdo, no: son producto de condiciones muy reales de flujos y tazas de dinero que la IP, los estados-nación o individuos otorgan para que éste exista. Y no sólo eso: porque el arte sin dinero existe, oh yes, existe. Y es libre como el viento, tan libre que a veces quienes vivimos atrapados como esclavos de las ciudades no podemos verlo ni creer en él. ¿Por qué entonces tan comunmente el artista se aísla de la realidad aunque sea a fuerza de cerrar su vista y su oído? ¿Será justo en este punto que la comunicación se corta? ¿Que por eso es tan común que quede excluido de los procesos de comunicación en red, confinado finalmente como producto del mercado del arte? Nada más utilitario y menos humanista que la inversión en arte como valor en dinero: el tan amado mercado del arte en que los estudiantes y artistas sueñan en triunfar. Es decir,

ese arte, a pesar de todo es un producto absoluto del capitalismo, incluso a pesar de su eterna negación. Es por eso que más que cerrar los ojos a la realidad, hay que trabajar sobre ésta, utilizando las herramientas que tenemos a la disposición y que a la vez nos permiten co-crear un mundo donde haya mayor igualdad de oportunidades: como el open source. Ojo: para no crear mártires, héroes caídos, bancarrotas, nada como ceñirse a una estrategia de tit for tat. A final de cuentas todas las estrategias que han funcionado en internet, lo han hecho gracias a que han podido establecer un protocolo de cooperación e intercambio con su público interlocutor, es decir donde todos hemos tenido algo que ganar: sea una cuenta gratuita de web mail, un espacio donde escribir sin necesidad de saber html, qué se yo. Por continuar: la literatura hipertextual no es barata, cada cd-rom cuesta alrededor de 25 dólares mas gastos de envío, pero sus autores viven generalmente de la academia y gracias a sus regalías y sus trabajos de tiempo completo pueden producir obras de primer nivel. La tekno-brega se alimenta de la producción de músicos y dj's que pagan una cuota mínima de grabación a un estudio pequeño que a su vez regala las copias de los discos al mercado informal de cd's (que en este caso no es pirata, pues no roba propiedad intelectual de nadie) y finalmente los músicos o dj's si bien regalan su producción musical dependen de su talento y de la distribución para figurar en el mundo de las fiestas de tekno-brega de la amazonia, generando así un mercado que involucra una red descentralizada de agentes. El caso del cine nigeriano no es tan distinto: gracias a las herramientas de producción digital pudo formarse una industria de la nada y que representa más los intereses locales y que incluso se exporta a otros países africanos o donde hay población negra, como en el caso de Brasil.

Otro Arte es posible. Otra Narrativa es posible. Otro start-up es posible.

PHREAKERS, HACKERS Y HACKTIVISMO; LA HEGEMONÍA TECNOLÓGICA Y EL CONTROL DE LA INFORMACIÓN

Héctor Capossello (Chile) ARTISTA Y POST-PRODUCTOR AUDIOVISUAL

Lejos de demonizar la tecnología, como hicieron los ludditas a principios del s. XIX, quienes destruían las nuevas maquinarias industriales ya que veían en éstas la causa de la disminución de los salarios y el desempleo, el hacktivismo abre la posibilidad de entender y tomar el control de las máquinas para usarlas de un modo otro, en función de la capacidad de los individuos para plantearse como sujetos autónomos capaces de romper con el control tecnológico y la hegemonía de la información. Así como Marx planteó su crítica a la subordinación del hombre al dominio del capital, el hacktivismo nos permite rebelarnos en contra de la subordinación del hombre a las condiciones actuales de la hegemonía tecnológica, al control de la libre circulación de la información y a la cosificación del conocimiento como producto de consumo. En contraposición a la lógica de clientes pasivos, el hacktivismo nos plantea que podemos ser productores y sujetos críticos con una opinión propia frente a los acontecimientos, nos permite pensar que es posible una toma de conciencia como sujetos capaces de determinarnos y constituir la cultura desde nuestra propia subjetividad autónoma al sistema hegemónico. El hacktivismo es la voz de un movimiento tecnológico que busca desarrollar la informática e internet en beneficio de todos y no de los intereses comerciales de unos pocos. Mediante el desarrollo de la metáfora informática del entorno de ventanas (windows) Microsoft, es cierto acercó los computadores a la gente común, pero al mismo tiempo planteó una falacia cognitiva, en la cual los usuarios se convierten en consumidores supuestamente incapacitados para

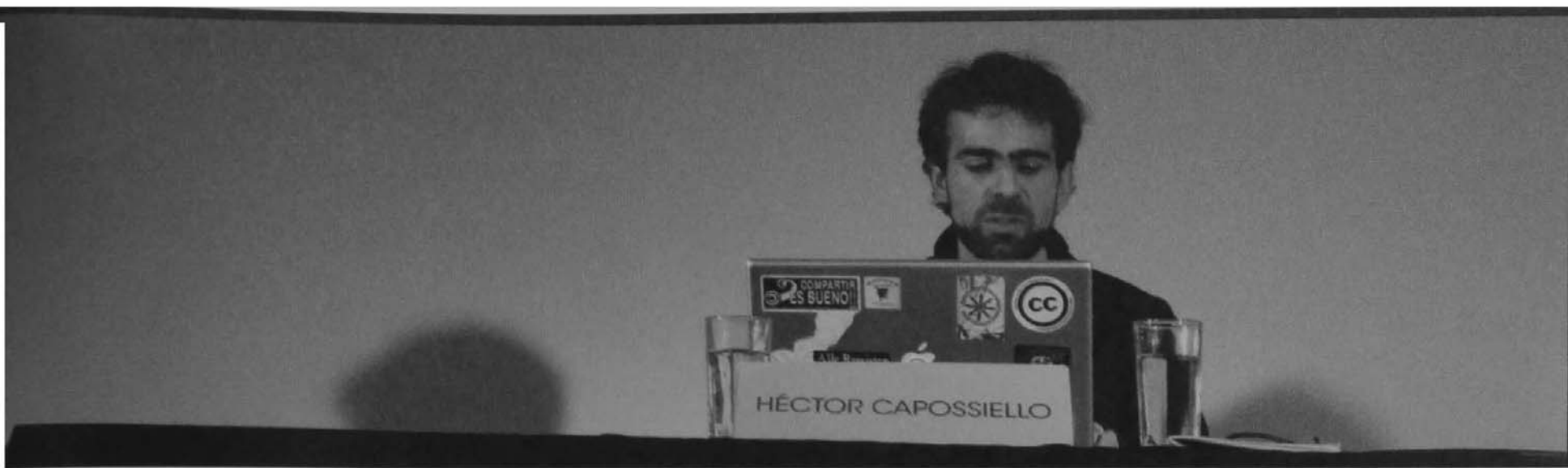
entender el funcionamiento del sistema y menos aún replantearlo para otros fines. Los hackers se han revelado a esta idea abriendo una alternativa de resistencia.

La concepción del "Hacker" se originó a mediados de los 50' en el Tech Model Railroad Club (TMRC), uno de los más famosos clubs de modelos de trenes del mundo, formado en 1946 en el MIT¹. Según el Diccionario del lenguaje del TMRC, compilado por Peter Samson en 1959, fue ahí que se inventó la expresión "La información quiere ser libre", y se incluyó varios términos que se convirtieron en básicos del vocabulario del hacker, como "foo", "mung", y "frob" "hack" y "crack". También fue en el TMRC donde Steve Russell escribió uno de los primeros juegos de computadora interactivos, Spacewar!. Steven Levy, en su libro "Hackers: Heroes of the Computer Revolution"² da una cuenta estimulante de esos primeros años. Interesado en los sistemas lógicos de procesamiento de información, elaboraron un complejo sistema eléctrico para el manejo de vías de un ferrocarril. A finales de los años 50, el TMRC contó con su primera computadora Mainframe, la TX-0, misma que les permitió a sus integrantes aplicar en los sistemas computacionales la motivación tecnológica que sentían. Además, elaboraron una declaración de principios sobre los usos y actitudes que había que tener ante la informática, la cual implicaba practicar el siguiente sextálogo de ideas:

"El acceso a los ordenadores -y a todo lo que pueda enseñarte algo sobre cómo funciona el mundo- debería ser ilimitado y total.

¹ Instituto de Tecnología de Massachussets / para más información sobre el TMRC ver: <http://tmrc.mit.edu/>

² Levy, Steven "Heroes of the Computer Revolution". Delta. 1994



- Rendirse siempre al imperativo de tocar! (Hands-On Imperative).
- Toda la información debería ser libre.
- Desconfía de la autoridad - Promueve la descentralización.
- Los hackers deberían ser juzgados por su hacking, (esto es, por sus aportaciones tecnológicas) y no por criterios como grados escolares, edad, raza o posición.
- Puedes crear arte y belleza en tu ordenador.
- Los ordenadores pueden cambiar tu vida mejorándola.”

En el año de 1961 la empresa norteamericana Bell Telephone denunció el primer robo de servicio telefónico a su infraestructura de telecomunicaciones. Las pistas de las investigaciones oficiales apuntaron hasta la Universidad State College de Washington, lugar donde las autoridades encontraron unas extrañas cajas azules (las Blue Box) construidas de manera rudimentaria pero capaces de reproducir el tono de frecuencia de 2600hz en que operaban las líneas telefónicas. Con una Blue Box en su poder, cualquier usuario situado en algún punto de los EU podía realizar cientos de llamadas de manera gratuita, pues sólo bastaba marcar el número deseado y emular la frecuencia de 2600hz para que la central telefónica creyera que el usuario ya había colgado la bocina. Las personas que usaban las “Bluebox” empezaron a ser conocidas como Phreakers: un juego de palabras entre freak(fenómeno) y phrank(broma), para referirse a los usuarios que utilizaban los sistemas de telecomunicación sin pagar nada o pagando un costo mínimo. Y si bien es evidente que la práctica del Phreaking y el creciente fraude que per-

petuaba a la MaBell (la manera en que los phreakers se referían a la Bell Telephone) constituyen un escalón muy bajo en cuanto a apropiación e innovación de una tecnología de comunicación, es importante destacar que el fenómeno también sentó las bases para la conformación de lo que Pinch y Bijker³ definen como un grupo social relevante (plantear problemas, soluciones y significados compartidos a un artefacto tecnológico), que en este caso comenzó a criticar y denunciar las condiciones económico y políticas de desventaja en que el servicio telefónico se ofrecía a los usuarios. El impulso de los phreakers como grupo social relevante tuvo su epicentro en las primeras revistas “underground” que trataron el tema, como “Esquire” y “Phreak”, donde los usuarios comenzaron a plantear problemas concretos. Jhon Draper, conocido como Capitan Crunch, en una entrevista a “Esquire” en octubre del 71^o señalaba: “Ya no lo hago, ya no. Y si lo hago, es sólo por un motivo, estoy aprendiendo como es el sistema”. “Hago lo que hago sólo para aprender como funciona el sistema telefónico”, (un año después fue encarcelado acusado de fraude en contra de las compañías telefónicas). Junto a estas publicaciones también se encontraban los descubrimientos de organizaciones juveniles como la Youth International Party⁴ (el partido internacional de la juventud) que fundó su propia revista sobre phreaking, la YIPL/TAP; los estudiantes universitarios; usuarios interesados en el tema; e incluso los propios trabajadores del sistema telefónico, inconformes con las políticas impuestas por la empresa para la que trabajaban. Es decir, grupos sociales con intereses disímiles, pero que

3 Pinch, Trevor J. and Wiebe E. Bijker. “The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other.” *Social Studies of Science* 14 (August 1984): 399-441.

4 En los dos primeros capítulos del libro de STERLING el novelista de la corriente cyberpunk de la ciencia ficción realiza un estudio en profundidad del radicalismo social que la práctica del Phreaking adquirió con la llegada de la Youth International Party, y en particular por las acciones y libros publicados por su fundador, Abbie Hofman, uno de los líderes contraculturales más importantes de los años sesenta. Sterling, Bruce (1992) “The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier” Spectra Books.

compartían los mismos significados y posturas sobre el funcionamiento del teléfono. Gracias a esta dinámica emergió y se fortaleció una comunidad que comenzó a darse cuenta y a denunciar el carácter monopólico en que se manejaba la Bell Telephone; como por ejemplo la centralización que ésta había realizado de la mayor parte de las líneas telefónicas de los EU, su alianza política con el gobierno norteamericano para convertirse en la empresa central del ramo, e incluso los continuos excesos de cobro en los recibos de los usuarios. El desarrollo de la comunidad phreaker como grupo social relevante trajo consigo la consolidación de una serie de actitudes ante la tecnología, actitudes que directamente se inscriben en el escenario de la racionalización democrática. Si algo enseñó el mundo del phreak a los usuarios que tenían acceso al teléfono es que se podía entender el funcionamiento de la tecnología, se podía criticar a la tecnología y por tanto, también se podía manipular a la tecnología a fin de imponerle usos alternativos en favor de aquéllos que se habían preocupado por estudiarla. Sin embargo, uno de los ámbitos en el cual los phreakers no lograron tener un impacto sostenido fue en el terreno de la innovación tecnológica: como quiera que sea, durante esas fechas el teléfono era hasta cierto punto un sistema tecnológico cerrado⁵ ya que aún no había llegado la convergencia de las telecomunicaciones con la informática y el audiovisual, lo cual implicaba que se podían encontrar los medios para realizar llamadas gratuitas, desviar llamadas o intervenir el teléfono de alguien pero nada más, hasta allí se extendían los límites de la aventura tecnológica; en ningún momento era posible rediseñar tecnológicamente el medio ni mejorarlo, ni encontrarle una utilidad

comunicativa nueva. Desde una perspectiva tecnológica podemos señalar que los phreakers estaban imposibilitados de intervenir en el diseño del teléfono⁶, pudiendo tan sólo dominar su parte utilitaria; es decir, la que compete a los servicios. Fundamentalmente, este tipo de desventajas jugaron un papel coyuntural para que el fenómeno quedara limitado a lo underground, sin acceder a una mayor número de actores sociales. En aquel entonces eran los albores de la sociedad de la información y pronto las condiciones históricas comenzaron a cambiar: a mediados de la década de los setenta el desarrollo de la sociedad, basado en lo industrial, comenzó a ser desplazado por lo informacional; las actitudes socio-técnicas de los phreakers se expandieron hasta la internet dando nacimiento a los hackers y la ley antimonopolio de los EU comenzó a sentar las bases jurídicas para que algunos años después, en 1983, la Bell Telephone se transformará en un nuevo oligopolio, la American Telegraph & Telephone (AT&T).

En el año 1981 Wau Holland funda el primer club de hackers de Alemania, el Chaos Computer Club (CCC)⁷. El 2 de mayo de 1987, dos hackers alemanes de 23 y 20 años respectivamente (uno de ellos Wau), ingresaron sin autorización al sistema de la central de investigaciones aeroespaciales NASA. ¿Por qué lo hicieron? Preguntó meses después un periodista norteamericano.

“Por que es fascinante, en este mundo se terminaron las aventuras; ya nadie puede salir a cazar dinosaurios o a buscar oro, la única aventura posible está en la pantalla de un ordenador”. Cuando advertimos que los técnicos nos habían detectado, les enviamos un telex: “Tememos haber entrado en el peligroso campo del espionaje industrial, el

5 Ray Kurzweil (1999) señala seis etapas en cuanto al ciclo vital de una tecnología: precursora, invención, desarrollo, madurez, obsolescencia y antigüedad. Y apunta que en la fase del desarrollo es donde se libera una mayor cantidad de creación significativa, la cual resulta decisiva en el diseño definitivo de la tecnología. Consideramos que en los orígenes del Phreaking el teléfono se encontraba en la fase de madurez. KURZWEIL, Ray (1999) *La era de las máquinas inteligentes*, Barcelona, Planeta. Pág. 38-39.2 Levy, Steven “Heroes of the Computer Revolution”. Delta. 1994

6 Por supuesto, hoy en día las cosas han cambiado sustancialmente con la maduración de la convergencia tecnológica, la cual permite contar con un mayor margen para la innovación tecnológica. En México, por ejemplo, opera el colectivo Mexican Hackers Mafia (<http://osukaru.cjb.net/>) quien ofrece un volumen impresionante de información actualizada sobre telefonía fija, telefonía móvil y electrónica digital; la cual abarca desde la creación de tarjetas para llamar gratuitamente en teléfonos públicos, hasta la intervención de conversaciones de teléfonos celulares.

7 <http://www.ccc.de>

crimen económico, el conflicto este-oeste, y la seguridad de los organismos de alta tecnología. Por eso avisamos, y paramos el juego”.

Los hackers del CCC son los “Robin Hood” de la red porque su motivo es la observación crítica de las redes electrónicas y de las empresas que venden software. Luchan por la libertad de la información, la democratización de las redes electrónicas y apoyan iniciativas que ofrecen free-software como alternativa para los usuarios. Luchan por la democratización del Internet y dicen que el Internet puede servir para la democratización de la sociedad. Wau Holland, su iniciador muere el 29 de julio a los 49 años. La web del CCC muestra el epitafio: “Wau, como siempre, estás un paso por delante”. Nunca dejó de promocionar la tecnología como instrumento social y de denuncia política. Al final de sus días, trabajaba en la introducción del sistema operativo GNU/Linux en las escuelas.

El 22 de Julio de 1965 nace Karl Werner Lothar Koch ⁸ un hacker alemán que durante los 80’ es conocido como “hagbard”, y luego Hagbard Celine, como el protagonista de su novela favorita la trilogía “Illuminatus” de Robert Shea y Robert Anton Wilson. Estuvo envuelto en la guerra fría y el espionaje militar vendiendo información a la KGB. En un principio su motivación era profundamente revolucionaria pero finalmente termino absorbido por el interés de los grandes poderes y algunos mercenarios que se sirvieron de su talento innato que lo llevó a desarrollar el primer sistema troyano para descifrar claves. Con sólo 23 años, el 23 de mayo de 1989 su cuerpo aparece muerto en circunstancias pocas claras hasta el día de hoy. Las empresas y el poder hegemo-

nico para hacer frente a la infiltración de sus sistemas han ido progresivamente mejorando sus sistemas de seguridad, restringiendo cada vez más el acceso a la información y a la vez se han dedicado a reclutar a con sueldos millonarios a los mismos hackers que antaño vulneraron sus sistemas.

El 24 de octubre de 1998 aparecía muerto Boris Floricic, también conocido como “Tron”, otro hacker de origen alemán. El mundo del hacking en Europa, en Estados Unidos y en el resto del mundo quedó conmovido. Casi una década antes había muerto Karl Koch con solo 23 años. El caso de Koch podía explicarse por su relación con la KGB, pero para Boris su único delito era su su talento. A los 26 años, a sólo dos meses de la reunión anual del “Chaos Computer Club” del 98, terminaba la esperanzadora progresión de un genio. Uno de los mayores expertos en criptografía, un hacker dotado de un talento poco habitual que había roto los sistemas de las tarjetas GSM (clonación) y de las principales televisiones de pago por satélite de Europa (decrypt). Había rumores de que era capaz de interceptar y descodificar mensajes cifrados de servicios secretos y militares. “Tron” era considerado por muchos como el mejor hacker de Europa. En un parque en Neuköln, Berlin, apareció su cuerpo sin vida.

Paralelamente a la historia de estos casos emblemáticos durante la década de los 80’ comienza a cobrar forma el concepto del Software Libre gracias a una figura paradigmática para la comunidad hacker, Richard Stallman. Se comienzan a desarrollar las aplicaciones GNU y se crea la licencia GPL ⁹, el copyleft y la FSF ¹⁰, más adelante su conjunción con el kernel linux dará como resultado el sistema operativo GNU/Linux, el sis-

⁸ <http://www.hagbard-celine.de/main.html>

⁹ La licencia GPL, fue un hacking jurídico fundamental para el desarrollo del Software Libre que luego dio pie para que se desarrollaran otro tipo de licencias encaminadas a compartir la información como por ejemplo, Creative Commons.

¹⁰ Free Software Foundation – <http://www.fsf.org/>

tema operativo más usado por los hackers actualmente. En 1971, siendo estudiante de primer año de Física en la Universidad Harvard, Stallman se convirtió en un hacker del laboratorio de inteligencia artificial (IA) del MIT. En los años 80, la cultura hacker que constituía la vida de Stallman empezó a disolverse bajo la presión de la comercialización en la industria del software, en particular otros hackers del laboratorio de IA fundaron la compañía Symbolics, la cual intentaba activamente reemplazar el software libre del Laboratorio con su propio software privativo. Durante dos años, desde 1983 a 1985, Stallman por sí solo duplicó los esfuerzos de los programadores de "Symbolics" para impedir que adquirieran un monopolio sobre los ordenadores del laboratorio. Por ese entonces, sin embargo, él era el último de su generación de hackers en el laboratorio. Se le pidió que firmara un acuerdo de no divulgación (non-disclosure agreement) y llevara a cabo otras acciones que él consideró traiciones a sus principios. El 27 de septiembre de 1983 Stallman anunció en varios grupos de noticias de Usenet ¹¹ el inicio del proyecto GNU que perseguía crear un sistema operativo completamente libre. Al anuncio inicial del proyecto GNU siguió, en 1985, la publicación del Manifiesto GNU ¹², en el cual Stallman declaraba sus intenciones y motivaciones para crear una alternativa libre al sistema operativo Unix, al que denominó GNU (GNU No es Unix), pronunciado de forma parecida a ñu, en inglés (de ahí los dibujos-logotipos que lo representan). Poco tiempo después fundó la organización sin fines de lucro "Free Software Foundation" para co-

ordinar el esfuerzo. Inventó el concepto de copyleft ¹³ que fue utilizado en la Licencia Pública General GNU ¹⁴ (conocida generalmente como la "GPL") creada en 1989. La aparición de la Free Software Foundation marcó una nueva era para la ética hacker: la de los hackers trabajando colectivamente en beneficio no sólo de su comunidad, sino también en favor de otros grupos sociales interesados en el desarrollo de las computadoras y la internet. De acuerdo con esta fundación, las líneas de acción de los hackers quedaron plasmadas en una serie de significados compartidos:

- *Los verdaderos hackers deben escribir y compartir generosamente el software que desarrollan.*
- *Contribuir activamente a probar y depurar el software libre que desarrollan.*
- *Aportar información verdaderamente relevante para la extensa y compleja comunidad de Internet.*
- *Contribuir al adecuado funcionamiento de la infraestructura de la red de redes.*
- *Extender positivamente la cultura hacker*" ¹⁵

Cuando se creó la licencia GPL, la mayor parte del sistema GNU, excepto el núcleo, ya estaba listo. Para ese entonces Stallman ya había programado el editor Emacs y el compilador GCC y sirviéndose de esto, otros tantos programadores que se unieron al proyecto GNU habían desarrollado un gran número de aplicaciones. Corría el año 1991 y un estudiante de la universidad de Helsinki ultimaba los preparativos de la que iba a ser su propia

¹¹ Usenet es el acrónimo de Users Network (Red de usuarios), consistente en un sistema global de discusión en Internet, que evoluciona de las redes UUCP. Fue creado por Tom Truscott y Jim Ellis, estudiantes de la Universidad de Duke, en 1979. Los usuarios pueden leer o enviar mensajes (denominados artículos) a distintos grupos de noticias ordenados de forma jerárquica. El medio se sostiene gracias a un gran número de servidores distribuidos y actualizados mundialmente, que guardan y transmiten los mensajes. Mas info en: (<http://es.wikipedia.org/wiki/Usenet>).

¹² Una versión completa del manifiesto se encuentra en: <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html>

¹³ Copyleft Es una forma de licencia y puede ser usado para modificar el derecho de autor de obras o trabajos, tales como software de computadoras, documentos, música, y obras de arte. Bajo tales licencias pueden protegerse una gran diversidad de obras, tales como programas informáticos, arte, cultura y ciencia, es decir prácticamente casi cualquier tipo de producción creativa. Es una alternativa a las restricciones que imponen las normas planteadas en los derechos de autor, a la hora de hacer, modificar y distribuir copias de una obra determinada. Se pretende garantizar así una mayor libertad para que cada receptor de una copia, o una versión derivada de un trabajo, pueda, a su vez, usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas del mismo. Así, y en un entorno no legal, puede considerarse como opuesto al copyright o derechos de autor tradicionales.

¹⁴ <http://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html>

¹⁵ The Jargon File, <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon/jargon.html>

distribución de Unix. Se llamaba Linus Torvalds, y el sistema operativo en cuestión fue bautizado, de acuerdo a su nombre, como Linux. Por aquel entonces, una de las distribuciones libres más populares de Unix era Minix, distribuido junto con su código fuente y desarrollado por el profesor Andrew S. Tanenbaum en 1987. Éste era el sistema operativo en el que se basó el hacker de Helsinki para iniciar su proyecto. El núcleo de Linux, escrito casi completamente en lenguaje de programación C¹⁶ con algunas extensiones GNU C, fue desarrollado por Torvalds en un intento por obtener un sistema operativo similar a Unix que funcionara con procesadores i386. El proyecto nació con un mensaje en el grupo de noticias comp.os.minix de Usenet, que se ha convertido en leyenda, decía así: -Hola a todos los usuarios de minix -Estoy haciendo un sistema operativo, sólo un hobby, no será nada grande y profesional como GNU, para clones AT 386(486)". Por supuesto, Linux no estaba libre de competidores. En 1991, al mismo tiempo que Linus Torvalds hacía las primeras pruebas con su nuevo sistema operativo, William y Lynne Jolitz también intentaban portar BSD Unix a la arquitectura del procesador x86. Para un observador externo, la tecnología BSD era mucho más impresionante que el sistema inacabado de Linus Torvalds, por lo que cualquiera habría afirmado que BSD sería el Unix libre para PC que triunfaría. Pero lo que determinó el éxito de Linux no fue la tecnología, sino la sociología.

Linux era y sigue siendo un proyecto estrechamente vinculado al movimiento GNU, iniciado por Richard

Stallman, cuyo objetivo final es la creación de un sistema operativo completamente libre. La máxima del proyecto GNU, aplicada también a Linux, "retornar al espíritu de cooperación que prevaleció en los tiempos iniciales de la comunidad de usuarios de computadoras", espíritu que se remonta a las primeras comunidades de phreakers.

Hasta la fecha, la programación de un sistema operativo estaba restringida a la colaboración de un pequeño grupo de expertos, pero Linux iba a cambiar esa tendencia. Desde el principio, Linux era programado por cientos de voluntarios que colaboraban en el proyecto de forma eventual. Para mantener los estándares de calidad, simplemente se sometía el sistema semanalmente a la evaluación de los usuarios, que actuaban como "testers" del mismo, pudiendo reportar los fallos que detectaban y permitiendo así a alguno de los cientos de programadores implicados el arreglar rápidamente el error. La fuerza de Linux, por tanto, se encuentra en su modelo de trabajo colaborativo que permite que literalmente cualquier persona pueda mejorar el sistema.

Y vaya si funcionó, de hecho funcionó tan bien que a finales de 1993, el sistema GNU/Linux podía competir en estabilidad y fiabilidad con muchos sistemas Unix comerciales, contando además con una cantidad mucho mayor de software. De este modo comenzó a atraer la conversión de ciertas aplicaciones comerciales, y muchos pequeños proveedores de Unix propietario, incapaces de competir con la genialidad del sistema GNU/Linux tuvieron que cerrar sus puertas. A finales de

¹⁶ C es un lenguaje de programación creado en 1972 por Kenneth L. Thompson, Brian Kernighan y Dennis M. Ritchie en los Laboratorios Bell como evolución del anterior lenguaje B, a su vez basado en BCPL. Al igual que B, es un lenguaje orientado a la implementación de Sistemas Operativos, concretamente Unix. C es apreciado por la eficiencia del código que produce y es el lenguaje de programación más popular para crear software de sistemas, aunque también se utiliza para crear aplicaciones.

los 90, el desarrollo y programación para GNU/Linux se había convertido en una de las principales actividades dentro de la cultura hacker. Una vez que ya se habían sentado las bases del Software Libre, se había formado una comunidad mundial de hackers que colaboraban activamente entre sí y se masificó internet, comenzó a instalarse el concepto de hacktivismo.

La historia del hacktivismo es relativamente reciente, el 9 de Marzo de 1993 Eric Hughes publica el manifiesto ciberpunk¹⁷ en defensa de la privacidad de la información, en el cual señala: “La privacidad es necesaria para una sociedad abierta en la era electrónica. La intimidad no es secreto. Un asunto privado es algo que uno no quiere que todo el mundo sepa, un asunto secreto es algo que uno no quiere que nadie lo sepa. La privacidad es el poder de revelarse selectivamente uno mismo al mundo”. Poco después el 94’ en Italia se crea el primer hacklab definido como tal, FREAKNET. En 1996 se comienza a usar la definición de hacktivismo en el ‘Cult of dead Cow’ (CdC)¹⁸, y el 98’ se realiza el primer hackmeeting¹⁹ en Italia. La primera idea sobre Hacktivismo aparece en un artículo de John Perry Barlow, cofundador de la Electronic Frontier Foundation (EFF)²⁰, titulado “La declaración de Independencia en el ciberespacio en 1996”. A fines de los 90’ Legions of the Underground²¹ declararon la infoguerra a Irak y China por no respetar los derechos humanos. Rápidamente el CdC (así como muchos otros colectivos de hackers, entre ellos Lopht, Phrack, el CCC alemán o Hispahack) hicieron un llamamiento en contra de la destrucción de las infraestructuras telemáticas como forma de acción política. En 1995 la web netstrike.it coordina unos ataques contra sitios del gobierno francés responsables de los ensayos nucleares en el atolón de Mururoa. En el

año 2001, por motivo de las protestas contra el G8 en Génova donde murió el activista Carlo Giuliani, el servidor fue secuestrado por orden del Depto. de la Policía Postal genovesa. El 4 de julio del 2001, Hacktivismo y el Cult Of The Dead Cow (CdC), redactan la denominada Declaración de Hacktivismo donde declaraban:

·Que el respeto total por los Derechos Humanos y las Libertades Fundamentales incluye la libertad de acceso equitativo y razonable a la información, sea por radio de onda corta, correo aéreo, telefonía simple, Internet o cualquier otro medio.

·Que reconocemos el Derecho de los Gobiernos a prohibir la publicación de ciertos secretos de Estado oportunamente categorizados, pornografía infantil, y asuntos relacionados con la vida privada y privilegios personales, entre otras restricciones aceptadas. Pero nos oponemos al uso del Poder del Estado para controlar el acceso a los trabajos de las figuras críticas, intelectuales, artísticas y religiosas.

·Que la censura en Internet respaldada por el Estado erosiona la coexistencia pacífica y civilizada, afecta al ejercicio de la Democracia y pone en peligro el desarrollo socioeconómico de las naciones.

·Que la censura en Internet apoyada por el Estado es una severa forma de violencia organizada y sistemática contra los ciudadanos, destinada a generar confusión y xenofobia, y es una condenable violación de confianza.

·Que estudiaremos las formas y maneras de burlar la censura en Internet respaldada por los Estados y que implementaremos tecnologías para desafiar las Violaciones de los Derechos a la Información.

Debemos considerar por tanto el hacktivismo como: “el uso de la tecnología con el objetivo de promover la libertad,

17 El cual podemos encontrar en: <http://www.lexia.com.ar/cypherpunks.htm>, existen también otra versiones como la de Christian As.Kirtchev (1997), en: http://project.cyberpunk.ru/idb/manifiesto_es.html. Y la del programador de BitTorrent, Bram Cohen (1999), “Technological Activist’s Agenda” http://web.archive.org/web/20010710021553/http://bitconjurer.org/a_technological_activists_agenda.html.

18 <http://www.cultdeadcow.com/>

19 <http://es.wikipedia.org/wiki/Hackmeeting>

20 <http://www.eff.org/>

21 <http://www.legions.org/about.php>

la cooperación y la paz”

También algunos artistas, influenciados por el movimiento creciente de resistencia electrónica han optado por la informática como mecanismo subversivo para desarrollar sus trabajos. Un ejemplo es el caso de Joshua Kinberg, que desde el 2004 mantiene una web ²² donde podemos ver la modificación de una bicicleta controlada mediante mensajes de texto enviados por teléfonos móviles o mediante la página para que realice pintadas en las calles con pintura no permanente. Este invento consiste en una caja de plástico con botes llenos de tiza y agua detrás de la bicicleta, y mediante un pequeño programa hecho en PERL (un lenguaje de programación), un simple sms del móvil es enviado vía bluetooth al robot que controla los botes de spray. El programa convierte los caracteres en pulsaciones de spray. Una de sus performances estrella fue haberlo hecho en una convención republicana. La NYPD (policía de Nueva York) requisó su bicicleta y demás mientras duraba el juicio. Tras varios aplazamientos, el 20 de enero de 2005 es declarado inocente en el mismo día que George W. Bush jura su cargo por segunda vez como presidente. Otra experiencia de la misma naturaleza desconcertante a finales de los ochenta ocurre en una juguetería de unos grandes almacenes, donde varias personas adquirieron “barbies” y muñecos de “GI.JOE” con frases predefinidas grabadas e intercambiaron sus dispositivos. De ese modo, mientras las barbies pedían venganza contra el enemigo, los GI.JOE se preocupaban por su imagen. La “Barbie Liberation Organization” fue la responsable, luego modificar los juguetes cuidadosamente los depositaron de nuevo en los estantes del centro comercial. El caos en la tienda era presumible, al igual que cuando la “Barbie Disinformation Organi-

zation” sustituye la etiqueta de “Barbie Stylin Salon” por la de “Barbie Lesbian barber shop” (Barbería de Barbie Lesbiana). A pesar de las profundas transformaciones sociales acaecidas en el pasado siglo xx en cuanto a sexualidad, el tema causó escándalo. El proyecto “Re-Code” consiguió generar etiquetas con códigos de barras de productos sin marca para pegarlos en los envoltorios de otros con marca. De este modo se quiso denunciar la plusvalía generada sólo por cuestiones de publicidad e imagen, sembrando el caos en los centros comerciales. Por otro lado destacan grupos como los británicos Electrohippies ²³ los cuales trabajan principalmente por la causa zapatista, la causa de artistas europeos o la libertad de algunos de sus miembros encarcelados. El grupo “Critical Art Ensemble” ²⁴ señalan que el poder ha cambiado de lugar, antes estaba en la calle ahora en el ciberespacio; por lo tanto, las protestas deberán trasladarse allí, siguiendo las mismas tácticas de desobediencia que en el mundo real.

En un ensayo escrito por Hakim Bey y publicado en 1991, “Zona Temporalmente Autónoma” en su original en inglés “Temporary Autonomous Zone” ²⁵ (las siglas TAZ son las que comúnmente se identifica), se describen las tácticas socio-políticas de crear espacios temporales que eluden las estructuras formales de control social. La obra usa ejemplos históricos y filosóficos, los que intentan conducir al lector a la conclusión de que la mejor manera de crear un sistema de relaciones sociales antiestatistas es concentrarse en el presente y liberar la propia mente de los mecanismos que han sido impuestos sobre ella. El ensayo es un referente de la anarquía postizquierda, del movimiento hacker y también de buena parte de la cultura tecno-rave y cyberpunk. Para la formación de una TAZ, Bey argumenta que

22 <http://www.bikesagainstbush.com/blog/>

23 <http://www.fraw.org.uk/ehippies/index.shtml>

24 <http://www.critical-art.net/>

25 Bey, Hakim “The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism”, disponible en: http://hermetic.com/bey/taz_cont.html

la información se convierte en una herramienta clave para escabullirse entre las grietas de los procedimientos convencionales. Un nuevo territorio-tiempo es creado en la línea limítrofe de regiones establecidas y cualquier intento de una permanencia prolongada que deseche o ignore el tiempo presente degenera en un sistema demasiado estructurado y rígido que inevitablemente ahoga la creatividad individual. Es en las oportunidades de creatividad en que está el empoderamiento genuino, considerando que de cierto modo esta liberación tiene un espíritu festivo. Según Hakim Bey, la teoría de la zona temporalmente autónoma es una teoría que se ocupa de situaciones existentes o emergentes y no de la utopía, puesto que afirma que las zonas temporalmente autónomas no son algo que “será” o “deberá” suceder sino algo que de hecho está sucediendo. Siendo que la zona autónoma básicamente es un tiempo y espacio de autoorganización social, también considera el hecho de que no todas las zonas autónomas son temporales, incluyendo la existencia de zonas permanentes cuya trayectoria natural sería más estable y que sería a la vez un nodo de concurrencia de las zonas temporales.

En un conocido pequeño artículo llamado “Zona Autónoma Permanente” completa la idea, partiendo de los mismos criterios de su ensayo sobre la teoría de la TAZ. Por otra parte, Hakim Bey hace especial hincapié en una necesaria invisibilidad de las Zonas Autónomas (tanto las temporales como las periódicas y las permanentes) para evitar ser objeto de atención mediática o estatal. Por tanto, aconseja que se desarrollen tácticas de discreción y evitación total de los medios de masas. Esto está relacionado con el espíritu que defiende Bey de libertad de la vida cotidiana y no libertad como espectáculo (refiriéndose a la publicidad propagandística que hacen algunos grupos libertarios).

En este breve recuento sobre los phreakers, hackers y el hacktivismo, observamos que la historia del desarrollo tecnológico en los últimos años a sido una vorágine de vertiginosos cambios en los cuales el desarrollo de la maquinaria comercial que sustenta estos avances, ha estado acompañada de un constante afán revolucionario por parte de algunos que han tomado conciencia respecto al potencial político de estos medios y han intentado subvertirlos. La apropiación comunitaria de

la tecnología no sólo es destacable, también es deseable para construir una verdadera noción de sociedad de la información, donde la explotación económica de la informática e internet, tenga como contraparte una explotación social y colectiva en la cual todos seamos partícipes. La cultura de nuestro tiempo, en parte se constituye en función de los intereses de los grandes monopolios mediáticos y nuestra subjetividad no está ajena a esto, pero si tomamos conciencia de esto y somos capaces de apropiarnos de la tecnología, podremos ser un poco más libres. La capacidad de plantearse como sujetos autónomos capaces de romper con el control tecnológico, nos da la posibilidad de liberarnos del control hegemónico y construir una sociedad libre. La cosificación cultural que denunciara Theodor W. Adorno antaño, es una realidad vigente la cual, hoy se hace presente en la apropiación que hacen los grandes monopolios tecnológicos de los descubrimientos, avances y la cultura que ha producido el software libre. La desobediencia civil electrónica no se escapa a la paradoja del capitalismo, pero sin duda ha logrado permear las estructuras de la hegemonía y el control.

INTERFERENCIA ESTRUCTURADA

Alejandra Pérez (Chile) ARTISTA

El siguiente texto ha sido escrito a partir de las conversaciones con vecinos de la ciudad puerto de Valparaíso y un breve seguimiento del experimento social que ahí se desarrolla. Las conclusiones aquí señaladas son atisbos respecto a la evolución de estas sociabilidades, aspectos que pueden ser ejemplares al ser contrastados a contextos más amplios.

El movimiento generado por los vecinos que trabajan en la defensa de sus cerros y barrios se ha diversificado en los últimos diez años. Actualmente luchan por conseguir la infraestructura que les corresponde para transitar una difícil topografía (caso usuarios de ascensores); por un ambiente limpio y libre de emanaciones tóxicas y dañinas para la salud (caso vecinos y clientes en acción); de ciudadanos en defensa del patrimonio (caso cerro Concepción), de ciudadanos y trabajadores en defensa de la actividad económica de la región (caso comando de defensa de la ciudad puerto), por espacios libres para la cultura (caso ex ocupantes de la ex cárcel), de vecinos defendiendo su derecho a la vivienda y en contra de la especulación y el acoso moral o mobbing (Caso vecinos calle Serrano). Con variaciones en los niveles de organización y sin considerar aquí las redes temporales de luchas antifascistas organizadas por

grupos anarquistas¹, podríamos perfilar la siguiente idea: que las organizaciones sociales tienen un punto de encuentro en el dominio de lo vivido (Habermas), de la legalidad y el estado de derecho. Para demostrarlo desarrollaremos el caso de vecinos y clientes en acción. La defensa de realidades invisibles como la ecología electromagnética no es posible reclamando la defensa del medio ambiente, algo completamente olvidado por el Estado chileno. Ha sido necesario en su lugar ocuparse de las infraestructuras, un dominio que el Estado parece comprender y que sin embargo ilustra una extraña paradoja, la presencia de un Estado fantasma. Esta afirmación será ilustrada con uno de los casos, el de Vecinos y clientes en acción y la defensa de la ecología electromagnética.

Caso Vecinos y Clientes en acción²

Existe una infraestructura que es la manifestación directa del espacio de lo global en las ciudades e incluso en los poblados aislados. Realidades materiales de sistemas económicos trans-nacionales emergen como antenas de todos los tamaños. Algunas, con vestidos irreales como palmeras tropicales, nada de esto co-

¹ Las organizaciones anarquistas no son analizadas en el presente ensayo pero reconocemos su existencia ya que en la ciudad perfilan diversos modos de experimentación social altamente innovadoras y basadas en la autogestión.

² Organización con personalidad jurídica, fundada en Valparaíso (Chile), con el propósito básico de defenderse de las abusivas prácticas de las empresas de telecomunicaciones en relación a la instalación de sus antenas en zonas residenciales. La organización esta compuesta por vecinos y dirigentes de distintos cerros de Valparaíso, dentro de los cuales están: Cerro Placeres, Cerro Monjas, Cerro Delicias, Cerro Esperanza, Cerro Mariposa y cada semana se están sumando nuevos sectores que comprenden que nuestra defensa pasa por la unidad ante un problema en común. "De la misma manera, actuaremos legalmente en contra de funcionarios de cualquier tipo que actúen contra los principios de Probidad y Transparencia establecidos en la Ley. Nuestras acciones se enmarcan dentro del estricto apego a la ley y el respeto por las personas, ajenos a todo accionar o interés político particular o diferencia cultural, educacional o socioeconómica. Nuestros miembros se caracterizan por su enfoque solidario, siempre dispuestos a ayudar a otros".
<http://valparaisoenaccion.cl> Contacto: info@valparaisoenaccion.cl

³ MOP provee banda ancha gratis a sectores rurales instalando antenas Wimax en torres de agua potable. Enviado por Juan P. Salinas el 10/12/2008 a las 10:49 AM <http://nomadenet.bligoo.com/content/view/349626/MOP-provee-banda-ancha-gratis-a-sectores-rurales-instalando-antenas-Wimax-en-torres-de-agua-potable.html>



rresponde a los imaginarios tradicionales ni a los procedimientos de interlocución al estado que los vecinos han tomado tiempo en aprender. La pelea se despliega plenamente en el terreno de las infraestructuras de las telecomunicaciones, aún cuando lo que se está defendiendo es el espacio intersticial, entre las antenas, ya que se demanda menor potencia en el espacio radial donde acontece la transmisión de datos.

Una nueva arquitectura invisible puebla todos los rincones de nuestro país (Internet 3G está siendo implementada en zonas aisladas para iluminarlas con microondas³). Gracias a tecnologías de multiplexaje, millones de canales de información habitan simultáneamente el mismo espacio⁴. Mientras que tecnologías de codificación permiten asociar cada canal a un lugar físico, el aparato telefónico celular. El set de procesos algorítmicos asociados a las redes inalámbricas es conocido como procesamiento digital de señales (DSP). Lo que podemos imaginar y no observar, es una red invisible de procesadores distribuyendo las telecomunicaciones entre las ciudades.

A finales de 2007 la cantidad de celulares existentes equivalía al 93% de la población chilena. A modo aproximado, alrededor de 9 de cada 10 chilenos tiene

un celular⁵ eso equivaldría al día de hoy a 15 millones de teléfonos celulares.

Al final del año 2007 habían en el mundo un billón de IEE 802.11 o chipsets Wi-Fi. Según estudios de mercado un billón de esta tecnología para redes inalámbricas será producido cada año de aquí al 2012⁶.

Según Mackenzie (2009), el dinamismo actual de estas redes es importante para entender las alteraciones en los modos de aproximación, intimidad, ubicación y distancia asociada a las tecnologías inalámbricas como los teléfonos celulares, los teléfonos inalámbricos, los controladores de video-juegos y los controles remoto:

Bluetooth, 802.11 o redes de Wi-Fi asimismo otras tecnologías inalámbricas como WiMax (Worldwide Interoperability for Microwave Access) y redes telefónicas inalámbricas des3G, 3.5G, y 4G.

Según Mackenzie⁷ los algoritmos de procesamiento digital de señales articulan y generan espacio. La computación se realiza en el aire gracias a arquitecturas informáticas como el picoChip⁸. Llama a la atención sobre la privatización del espectro inalámbrico y advierte:

El servicio de contratación del espectro inalámbrico está reorganizando este particular pliegue del espacio tiempo

4 Lo que sucede en el procesamiento digital de señales puede ser comprendido tomando distancia de entendimientos abstractos de código, cálculo y software hacia los procesos de diseño que incorpora nuevas configuraciones del espacio y el movimiento de las redes de señales inalámbricas” Mackenzie, A (2009) A Intensive movement in wireless digital signal processing: from calculation to envelopment publicado online el 6 de abril de 2009 <http://www.envplan.com/epa/fulltext/a41/a40351.pdf>

5 <http://www.mundomovilagencia.cl/.../fuerte-crecimiento-de-celulares-en-chile-exise-casi-un-equipo-por-habitante/> Extraído el 13 de febrero 2008

6 ABIResearch, Technology Market Intelligence, 2007

7 Mackenzie, A (2009) A Intensive movement in wireless digital signal processing: from calculation to envelopment publicado online el 6 de abril de 2009 <http://www.envplan.com/epa/fulltext/a41/a40351.pdf>

8 Del website de picoChip: Soluciones flexibles y programables. Nuestros procesadores picoArray y la banda de base definida por software otorgan máxima flexibilidad para los mercados emergentes y rápidamente cambiantes. <http://www.picochip.com/pr/picochip-unveils-baseband-technology-to-solve-3g-infrastructure-challenges>

conocido como espectro radial, en favor de los intereses de la conectividad a la red y la entrega de servicios.⁹

Una manifestación de claro tono autoritario domina el paisaje y se impone a través de la infraestructura de las telecomunicaciones.

El fin del estado

Lo que el habitante de Valparaíso percibe en sus luchas auto-gestionadas dentro del sistema del estado es la existencia de una ley muerta. Se gestionan observaciones y reclamos llegando al límite de su capacidad legal contra la instalación ilegal de una antena y estación base (instalación que en ciertos casos se efectúa haciendo uso de nombres falsos o direcciones erróneas). Al final la ley no se fiscaliza, es decir, no se ejecutan las sanciones. Hay poderes que van más allá de la ley así como personas que son más que individuos en cargos públicos. Personas y poderes son instancias de una nueva configuración que combina la ley y el poder político, el poder local con el poder global. Se mantienen misteriosos ciertos enclaves. De 10 sumarios efectuados este año a proyectos relacionados con obras, un total de 8 corresponden a problemas detectados en Direcciones de Obras de la Región¹⁰.

En el caso de las antenas, los vecinos avalan la idea de que la ley no se ejecuta por estar dominada por el cumplimiento de una ratio que no es la legalidad y el estado sino más bien el orden global del capital de las trans-nacionales de las comunicaciones.

¿Qué puede creer el vecino? ¿Qué puede hacer si está abandonado a su suerte en una globalización que no ha entregado nuevos modos de vida para las nuevas infraestructuras?

Redes sociales versus redes tecnológicas.

Mientras las redes sociales crecen de manera lenta, desarticulada y sin los recursos para el consenso con el estado, para hablar en su jerga, la de las leyes y sus abogados, recién comienza a integrar una nueva configuración social global, la de las transnacionales. La tecnología que sustentan las redes tecnológicas de las grandes empresas del sector de las telecomunicaciones (global telecom industry), crece de manera mucho más rápida que las estructuras burocráticas del antiguo estado. La Nueva Valparaíso está poblada con torres que la vigilan y segmentan su circulación mientras se espera que la población migre aún más rápido que en los años anteriores.

Según la encuesta CASEN (2000) el ingreso familiar

⁹ Mackenzie, *op cit.*

¹⁰ En pleno desarrollo está un sumario contra la Dirección de Obras de Valparaíso por "negación de la DOM a ajustarse" a la jurisprudencia de contraloría y Ley General Urbanismo y Construcción, tras detectar que el municipio cobra más de lo debido en permisos de obras.

http://www.mercuriovalpo.cl/prontus4_noticias/site/artic/20090728/pags/20090728181219.html. Basta con hacer una búsqueda en emol.cl para tener un listado de casos. <http://buscador.emol.com/noticias/Adriana+Germain>

promedio de Valparaíso se sitúa en los \$444.402 en comparación a los \$679.072 de la Región Metropolitana y a los \$615.773 de la comuna de Viña del Mar. Si bien se ha observado una evolución desde el año 1990 al 2000 de un 56% ya que al año 1990 el ingreso Familiar en la comuna de Valparaíso ascendía a los \$284.566. De estas cifras se desprende que Valparaíso está en la última década al menos, en una condición de significativa inferioridad. Al año 2000 Valparaíso se situaba muy por debajo del promedio nacional de ingresos (-19%) y mucho más abajo que el promedio de ingresos de la Región Metropolitana (-35%) y de Viña del Mar (-28%).

Podemos decir que la población de Valparaíso desde los 90 se presenta como una ciudad pobre comparada con la Región Metropolitana, pero además comparada con otras comunas del Área Metropolitana de Valparaíso. Al año 2009 la comuna de Valparaíso es la ciudad que presenta la más alta tasa de cesantía en el país, durante el trimestre móvil abril-junio, que alcanza un 18,5% de desocupados, seguida por Angol con 17,9% y en tercer lugar Viña del Mar con 16,2% (INE, Agosto 2009).

Las cifras que presentan ambas ciudades de la región de Valparaíso, están lejos del promedio nacional, el que llega al 10,8%, cifra superior a la que presentaba el país en igual periodo de 2008 .

Respecto de Pobreza e indigencia, las proporciones

en la Comuna de Valparaíso son también bastante elevadas, 45% en 1990, cerca del 25% en el año 2000. Estos índices son mayores en Valparaíso que en las comunas circundantes, Región Metropolitana y a nivel nacional donde el índice de pobreza se sitúa al año 2000 cerca del 20% ¹¹.

Respecto de la Población de Valparaíso, se puede decir que ha sufrido un proceso de estancamiento generalizado en los últimos 80 años. La tasa de crecimiento es inferior a la del resto del país y las razones de este hecho son variadas ¹². La Capital ha crecido 47 veces, desde un tamaño de unos 115.000 habitantes en 1875, a casi 5.400.000 en 2002. En el mismo período Valparaíso creció en menos de 4 veces.

El hecho que Valparaíso presente un estancamiento relativo y absoluto de la población, implica necesariamente que ha habido una emigración masiva de la ciudad.

Estos patrones de migración tienen por resultado que la población que queda en Valparaíso ha perdido los trabajadores con mayor calificación relativa. Este fenómeno, constatado en la literatura desde principios de siglo, con la migración masiva de familias de mayores ingresos, y en los años sesenta con la migración de grupos de clase alta y media, es una consecuencia directa de la falta de oportunidades laborales para esta población en Valparaíso ¹³.

11 Programa de Recuperación y Desarrollo Urbano de Valparaíso (ch-1004) segundo informe de avance Diagnostico abril, 2005.

12 Fuente: INE, Censos de Población, varios años, extraído de Consultoría Preparación Programa de Recuperación y Desarrollo Urbano de Valparaíso (ch-1004) segundo informe de avance Diagnostico abril, 2005.

13 La situación del empleo de los residentes de Valparaíso muestra tendencias claramente negativas. El estancamiento del empleo en Valparaíso es más evidente cuando se comparan con cifras de Viña del Mar, Santiago y el conjunto del país. En Viña del Mar, por ejemplo, la población activa total creció de unas 28.000 personas en 1940 a unas 112.000 en el 2002 (300%), y el empleo pasó de 54.000 personas en 1970 a 96.000 en el 2002 (78% de crecimiento). Ya en 1982 Viña del Mar contaba con más ocupados que Valparaíso. Fuente: INE, Censos de Población, varios años, extraído de Consultoría Preparación Programa de Recuperación y Desarrollo Urbano de Valparaíso (ch-1004) segundo informe de avance Diagnostico abril, 2005.

Nuevas sociabilidades

La organización de los cerros de Valparaíso y su actual situación económica plantea la emergencia de nuevas sociabilidades. Unas que emergen a partir del choque entre modos de vivir tradicionales (el barrio, el cerro) y los modos de vivir globalizados, donde la identidad, el trabajo, el Estado, mutan su significado. Se trata de la superposición de estratos globales sobre realidades locales. La información que circula requiere de nuevos entendimientos para contrarrestar la inercia de la dominación que impone.

‘Condiciones severas del canal’ es un término común de ingeniería inalámbrica que describe un lugar donde la propagación de la señal es difícil, típicamente la calle de una ciudad o el profundo espacio exterior¹⁴. La superpoblación de señales y la sobreposición radical de los dominios de la economía, abre lugar a la acción directa. Los mecanismos de negociación con el sistema jurídico se han mostrado ineficientes para los vecinos y pobladores de la Nueva Valparaíso.

Interferencia estructurada es una forma de administrar multitudes en ambientes de procesamiento digital de señales (DSP). Los algoritmos usados en diferentes versiones de redes inalámbricas como el bluetooth, wifi, WiMAX, 3.5G, y 4G todos tienen esto en común, incluso si estas señales inalámbricas operan en diferentes lugares del espectro. La señal como rui-

do (noise) tiene que ser cuidadosamente estructurada o modulada para que pueda captarse. Varias técnicas algorítmicas genéricas como multiplexaje, transformación, compresión, corrección de error han sido desarrolladas. El procesamiento de señales que define la forma física de una señal inalámbrica específica como la IEEE 802.11a (IEEE, 1999) o 802.11g (IEEE, 2003) es un mosaico de diferentes procesos vinculados unos a otros en un orden determinado¹⁵.

Conclusiones

Si pudiésemos actuar de un modo tan eficiente como el DSP Procesamiento Digital de Señales sería preciso desarrollar un método que permita entablar una comunicación efectiva con el poder nacional y multinacional en un paisaje dominado de señales. Se perfila como necesidad actuar en red, de alcanzar un real entendimiento de las genealogías del poder y de reconocer los canales de comunicación con los agentes del poder. Ante las condiciones severas de canal es preciso traductores que hagan el multiplexaje, es decir que determinen cuáles son las vías de comunicación y circulación de información y que detecten los bloqueos en la elaboración del consenso. ¿Con quién hablamos, con el estado o con la trans-nacional? ¿Qué modos de vida tenemos que desarrollar para no sucumbir a la dominación de un poder que no entendemos?

¹⁴ Mackenzie, A *Intensive movement in wireless digital signal processing: from calculation to envelopment* publicado online el 6 abril de 2009.

¹⁵ *Op. Cit.*



OTRAS ACTIVIDADES /

TALLERES [SALA DE TALLERES Y SALA DE CONFERENCIAS]

172

CONVERSACIONES CON ARTISTAS [DOMO]

174

DOCUMENTALES Y CHARLAS [SALA DE CONFERENCIAS Y DOMO]

176

CONCIERTOS AUDIOVISUALES [SALA DE CONFERENCIAS]

178

TALLERES /

[SALA DE TALLERES Y SALA DE CONFERENCIAS]

Talleres de formación especializados en herramientas digitales e interactivas para artistas e investigadores. Artistas internacionales como Yacine Sebti, Fabrice Cavallé, Emiliano Causa, Santiago Ortiz, Fernando Rabelo, Nerea Calvillo, sumado a los nacionales, Nicolás Gravel, Olimex, Ignacio Cuevas, Andrés Salinas, Marcelo Hidalgo y Patricio Salinas, generan talleres centrados en la necesidad de profundizar conocimientos tanto técnicos como conceptuales en lo que respecta al arte digital e interactivo. De esta forma, la 9º BVAM se propone una labor educativa muy importante.

CONSTRUIR UNA CÁMARA OSCURA /

Fabrice Cavallé [SALA DE TALLERES]

HÁGALO USTED MISMO: DO IT YOURSELF /

Fernando Rabelo [SALA DE CONFERENCIAS]

TRACK_UNA INTRODUCCIÓN AL VIDEO INTERACTIVO CON MAX5 /

Yacine Sebti [SALA DE CONFERENCIAS]

SANTIAGO DE CHILE IN THE AIR /

Nerea Calvillo [SALA DE TALLERES]

SEMICONDÚCETE /

Nicolás Gravel [SALA DE TALLERES]

SEMINARIO INTRODUCCIÓN PRÁCTICA AL USO DE ARDUINO /

OLIMEX [SALA DE TALLERES]

DESCUBRIENDO EL MUNDO DE ABLETON Y NATIVE INSTRUMENTS /

Andrés Salinas, Marcelo Hidalgo y Patricio Salinas [SALA DE CONFERENCIAS]

TALLER DE INTELIGENCIA Y VIDA ARTIFICIAL APLICADOS AL ARTE /

Emiliano Causa [SALA DE TALLERES]

SEMINARIO TV DIGITAL Y RED + WORKSHOP HD /

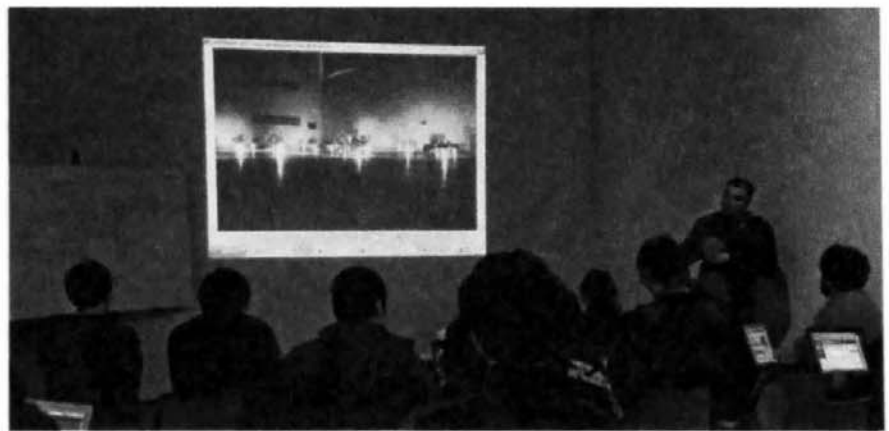
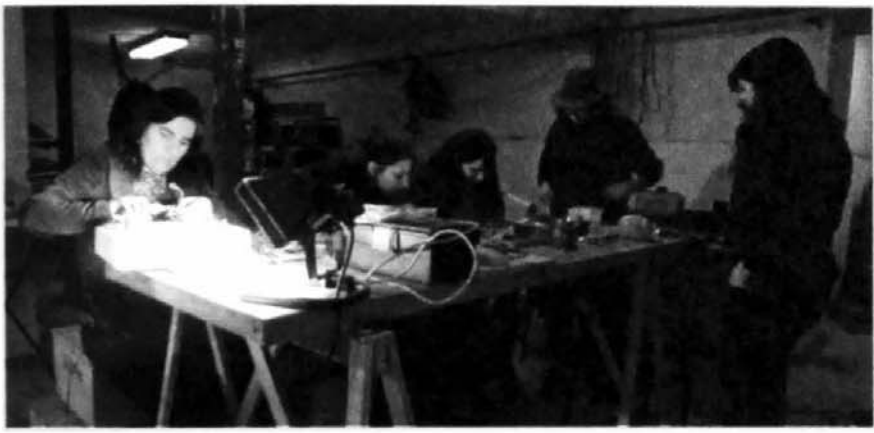
Coordinado por el Instituto ARCOS y con la participación de expertos invitados [SALA DE CONFERENCIAS]

CREACIÓN CON COMPLEJIDAD /

Santiago Ortiz [SALA DE TALLERES]

INTRODUCCIÓN A CIRCUITOS ELECTRÓNICOS: RESISTENCIAS, LEDS Y OSCILADORES /

Ignacio Cuevas Puyol [SALA DE TALLERES]



CONVERSACIONES CON ARTISTAS /

[DOMO]

Espacio de reflexión y diálogo emplazado en EL DOMO, donde los artistas que integran la 9º BVAM realizaron conversaciones abiertas con el público asistente, de manera más amena y distendida.

BRIAN MACKERN (*Uruguay*)

Artista y músico invitado a los conciertos audiovisuales, autor de la obra "34S56W / Temporal de Santa Rosa"

FERNANDO RABELO (*Brasil*)

Autor de la obra "Contacto Qwerty"

FABRICE CAVAILLÉ (*Francia*)

Autor de las obras "Nayma" y "Les Perdants Magnifiques"

YTO ARANDA (*Chile*)

Autora de la obra "RX1000"

VIVIANA BRAVO (*Chile*)

Autora de la obra "Los Héroes / Monumento a las Víctimas de la Dictadura"

ESPACIO G (*Chile*)

Colectivo, autores de la obra "Fragmentos de una Historia Futura"

MARIO Z (*Chile*)

Autor de la obra "The Farm of Discuroz"

ROBERTO LARRAGUIBEL Y NURI GAVIOLA (*Chile*)

Autores de la obra "[VI]GIL[ANTE] [TEMPORAL] "

UDK (*Chile*)

Colectivo, autores de la obra "Quicksand Box UDK (Urban Development Kit)"



DOCUMENTALES Y CHARLAS /

[SALA DE CONFERENCIAS Y DOMO]

Ciclo de proyección de documentales, videos y cine experimental acompañados de charlas que reflexionan sobre las temáticas abordadas en cada uno de los videos.

DISPOSITIVO

Juan Guzmán y David Maulén [DOCUMENTAL]

DAS NETZ

Lutz Dammbeck [DOCUMENTAL]

METODOLOGÍA GRÁFICA RELACIONAL PARA LA ESTRUCTURACIÓN DE OBRAS MULTIMEDIALES

Eduardo Bobenrieth Cañas, Ingeniero del departamento de informática de la UTFSM, músico y audiovisualista [CHARLA]

LE FRESNOY, LA PRODUCCIÓN NO INDUSTRIAL

Daniel Reyes León [CHARLA]

DISTORSIÓN ARMÓNICA. RADIOS COMUNITARIAS DEL CONO SUR

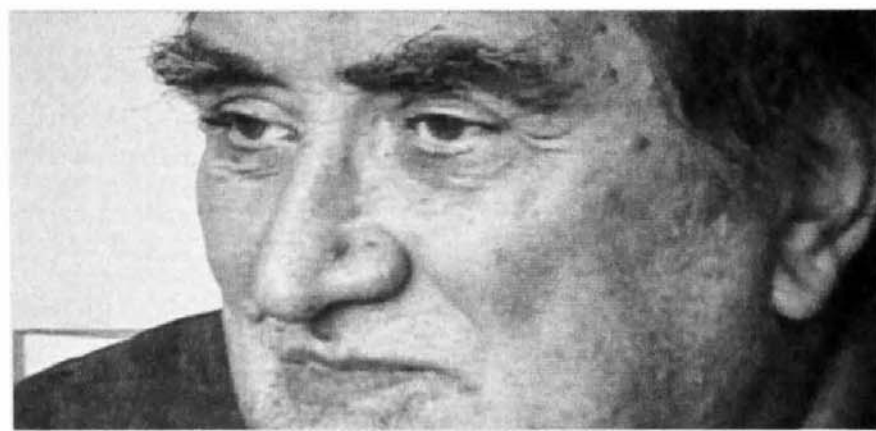
Gestores de Radios Comunitarias en Chile [DOCUMENTAL]

GOOD COPY BAD COPY - A DOCUMENTARY ABOUT THE CURRENT STATE OF COPYRIGHT AND CULTURE

ONG Derechos Digitales [DOCUMENTAL]

JUAN DOWNEY. MÁS ALLÁ DE ESTOS MUROS

Juan Ignacio Sabatini [DOCUMENTAL]



CONCIERTOS AUDIOVISUALES /

[SALA DE CONFERENCIAS]

Esta novena versión de la Bienal de Video y Artes Mediales incluyó en sus actividades a la música experimental con un ciclo de tocatas, instalaciones y/o presentaciones audiovisuales en vivo.

Fueron jornadas durante los fines de semana entre el 21 de agosto y el 13 de septiembre desde las 18.00 hrs en adelante, en la Sala de Conferencias del MAC de Quinta Normal, donde se invitó al público a participar de las más variadas propuestas sonoras y audiovisuales. Estas performances, además, estuvieron acompañadas de la participación de artistas internacionales que presentaron sus propuestas musicales vía streaming.

THE PSYCHEDELIC SCHAFFERSON JETPLANE (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/SCHAFFERSONJETPLANE](http://www.myspace.com/schaffersonjetplane)]

BRIAN MACKERN (Uruguay) [[HTTP://WWW.34S56W.ORG](http://www.34s56w.org)]

OPERADOR (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/OPERADOR](http://www.myspace.com/operador)]

INMONTAUK (Chile) [[HTTP://WWW.IMPARG.COM](http://www.impar.cl)]

MATERIA PRIMA (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/MATERIA-PRIMA](http://www.myspace.com/materia-prima)]

TREMA (Chile) [[HTTP://WWW.LAME.CL](http://www.lame.cl)]

LARS FROM MARS (Dinamarca) - Vía Streaming - [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/LARSANDMARS](http://www.myspace.com/larsandmars)]

ENSAYOS NUCLEARES (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/ENSAYOSNUCLEARES](http://www.myspace.com/ensayosnucleares)]

GROOVE NIÑO (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/GROOVENINO](http://www.myspace.com/groovenino)]

YACINE SEBTI (Bélgica) [[HTTP://WWW.IMAL.ORG/YACINE](http://www.imal.org/yacine)]

NICOLÁS GRAVEL (Chile) [[HTTP://WWW.SEMICONDUCTETE.CL](http://www.semiconducete.cl)]

GENÉRICOS (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/GENERICOS](http://www.myspace.com/genericos)]

NAMM (Chile) [[HTTP://WWW.JACOBINODISCOS.CL](http://www.jacobinodiscos.cl)]

CONTROLA (Chile) [[HTTP://WWW.PARANOIA.CL](http://www.paranoia.cl)]

EL SUEÑO DE LA CASA PROPIA (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/DELACASAPROPIA](http://www.myspace.com/delacasapropia)]

SHAOLINES DEL AMOR (Perú) - Vía Streaming - [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/ELECTROCOMBORURAL](http://www.myspace.com/electrocombos)]

OF. (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/OFPLANES](http://www.myspace.com/ofplanes)]

EQUIPO (Chile/España) - Vía Streaming - [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/EQUIPOSPACE](http://www.myspace.com/equipospace)]

VISUALES PLUSEINS (Chile) [[HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/PLUSEINSVIDEO](http://www.youtube.com/pluseinsvideo)]

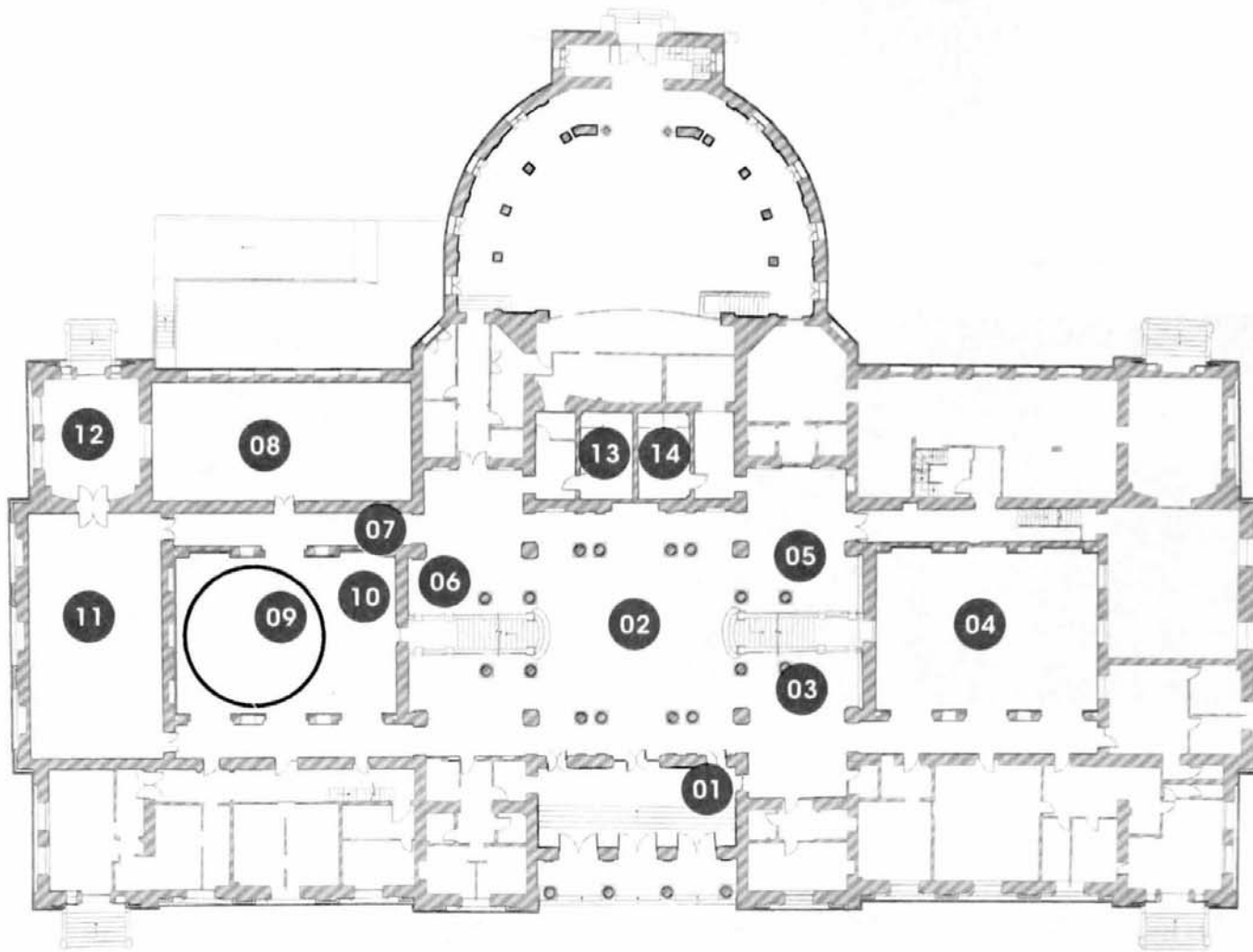
CRAQC (Chile) [[HTTP://WWW.MYSPACE.COM/GRAQC](http://www.myspace.com/craqc)]

EL PUEBLO DE CHINA (Chile) Y **LEO MEDEL** (Chile) [[HTTP://WWW.ELPUEBLODECHINA.ORG](http://www.elpueblodechina.org)]

DANIETO (Chile) [[HTTP://WWW.IMPARG.COM](http://www.impar.cl)] / **visuales AXISVEGA** (Chile) [[HTTP://WWW.BERTHELON.CL/VALENTINA](http://www.berthelon.cl/valentina)]

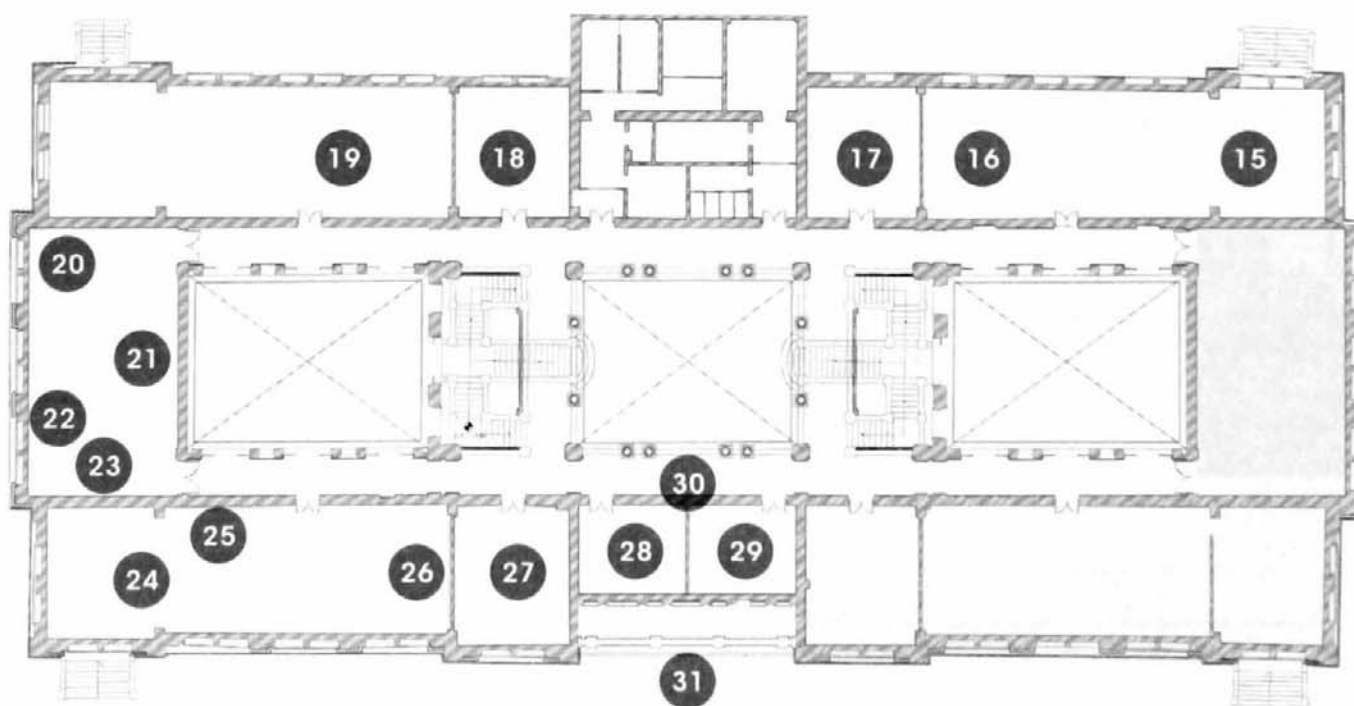
SILVIO PAREDES (Chile) [[HTTP://SILVIOPAREDES.PROMEDIA.CL](http://silvioparedes.promedia.cl)] / **Marcos Martínez** MULTIMEDIA / **Sergio Castro** VIDEO





PRIMER PISO

01 [VI]GIL[ANTE] [TEMPORAL] 02 QUICKSAND BOX UDK (URBAN DEVELOPMENT KIT) 03 LAME.9BVAM
 04 THE FARM OF DISCORSOZ 05 FRAGMENTOS DE UNA HISTORIA FUTURA 06 RX1000
 07 HABITAR (REGISTRO) 08 SALA DE TALLERES 09 DOMO 10 CAFETERÍA 11 SALA DE CONFERENCIAS
 12 SALA THOR 13 BAÑO DE MUJERES 14 BAÑO DE HOMBRES



SEGUNDO PISO

15 SENSIBLE 16 CONTACTO QWERTY 17 WIKI_DEL_PUEBLO: CACHUREO? VALPARAISO: PICHANGA URBANA
 18 JUMP! 19 SALT LAKE 20 MEME 21 34S56W / TEMPORAL DE SANTA ROSA 22 IM 23 LOVE IS PATIENT
 24 SOUVENIR, RECUERDOS DEL FUTURO 25 IN THE AIR 26 SIN TÍTULO (LOS HEROES) 27 VISIONARIOS
 28 NAYMA / LES PERDANTS MAGNIFIQUES 29 LE FRESNOY 30 LOS PECES GORDOS 31 HABITAR

LA 9º BIENAL DE VIDEO HA PODIDO SER REALIZADA GRACIAS AL APOYO DE:

ORGANIZA



CORPORACION
CHILENA
DEL VIDEO

M A C

Museo de Arte
Contemporáneo
Facultad de Artes
UNIVERSIDAD DE CHILE



AUSPICIA



GOBIERNO DE CHILE
CONSEJO NACIONAL
DE LA CULTURA Y LAS ARTES
CONSEJO DEL ARTE Y LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL
Creando Chile

PRODUCE



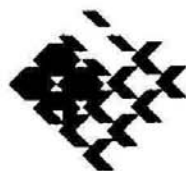
PATROCINA



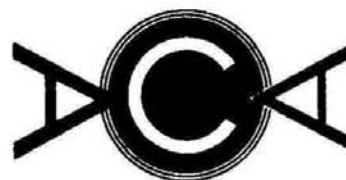
BICENTENARIO
CHILE 2010



Universidad de Chile
Magister Artes Mediales
Facultad de Artes



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE RELACIONES EXTERIORES
DIRECCIÓN DE ASUNTOS CULTURALES



arte contemporáneo asociado

COLABORA



Embajada
Real de
Dinamarca
Santiago



Sociedad Estatal
para la Acción
Cultural Exterior



Itaú
cultural

LEI DE
INCENTIVO
À CULTURA



MINISTÉRIO
DA CULTURA



www.theloft.cl



Construindo um novo tempo



Luz María Varas
Banquetería.



Contribuyendo al uso social de la tecnología



Imaginación y realidad



EL MEJOR RON DEL MUNDO



Vestuario Femenino

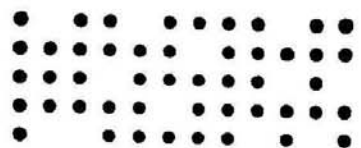


La Universidad de las Comunicaciones



www.maonline.cl





**CENTRO CULTURAL.
PALACIO
LA MONEDA**

**CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN
DE LAS ARTES**

9° BVAM

EQUIPO DIRECTOR Y CURADOR GENERAL Néstor Olhagaray **COORDINACIÓN GENERAL Y CURADOR** Enrique Rivera **PRODUCCIÓN GENERAL** Catalina Ossa **ASISTENTE PRODUCCIÓN** Stefanie Hessler **EDICIÓN DE CONTENIDOS Y CURADOR** Simón Pérez **CURADORA INTERNACIONAL** Valentina Montero **DOCUMENTACIÓN** Manuela Ossa **PRODUCTOR GENERAL TÉCNICO** Agustín Herrera **COORDINACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MONTAJE** Manuela Jacard **PRODUCCIÓN DE MONTAJE** Olaf Peña **MONTAJISTAS** Francisco Valenzuela / Felipe Santibañez **TÉCNICO INFORMÁTICO** Gonzalo Ramírez **DISEÑO** Luz María Sorolla **PRENSA** Carolina Lara **IMPRESIÓN** Ograma Impresores

PASANTES EN CULTURA Y MUSEOLOGÍA EN ARTES MEDIALES Benjamín Barrera / Constanza Cabrera / Cristián Araya / Diego Salinas / Elisa Díaz / Fernando Andreo / Isidora Galvez / Manuela Thayer / Melanie Garand / Pía Espinoza / Raúl Dureo / Rosario Cobo / Tomás Manieu **REGISTRO AUDIOVISUAL** Francisca Soto / Daniela López / Allesandra Arenas **COLABORADORES** Pablo Bravo (Ayudante de Montaje) / Cristián Morales Alarcón (Sistematización de información)

MAC

DIRECCIÓN DIRECTOR Francisco Brugnoli **SECRETARIA** Elizabeth Romero **UNIDAD DE PRODUCCIÓN COORDINADORA** Varinia Brodsky **PRODUCTORA SEDE PARQUE FORESTAL** Daniela Berger **PRODUCTORA SEDE QUINTA NORMAL** Daniela Grossi **ENCARGADA DE PRENSA Y EDITORIAL** Alessandra Burotto **DISEÑADORA GRÁFICA** Francisca Yañez **UNIDAD DE CONSERVACIÓN Y DOCUMENTACIÓN COORDINADORA** Caroll Yasky **ASISTENTE** Pamela Navarro **UNIDAD DE EDUCACIÓN COORDINADOR** Cristián G. Gallegos **ASISTENTE** Eleonora Gutiérrez **UNIDAD ECONÓMICA Y ADMINISTRACIÓN COORDINADOR** Juan Carlos Morales **SECRETARIA** Cynthia Sandoval

SOPORTE ELÉCTRICO E ILUMINACIÓN Marcelo Peña **MONTAJE** Rodrigo Ayala / Claudio Ríos **PERSONAL AUXILIAR SEDE PARQUE FORESTAL** Eleodoro Campos / David Cartagena / Teobaldo Molina / Manuel Pizarro **PERSONAL AUXILIAR Y MONTAJE SEDE QUINTA NORMAL** Fernando Benítez / Fredy Campos / Jorge Pimentel / Ricardo Poggi / Aurelio San Martín / Esteban Salgado / Sergio Zúñiga

CATÁLOGO

EDITORES Simón Pérez Wilson / Enrique Rivera Gallardo

EDICIÓN DE TEXTOS Manuela Ossa / Luz María Sorolla

TRADUCCIONES Simón Pérez Wilson

DIRECCIÓN DE ARTE Luz María Sorolla

DISEÑO Sebastián Paublo

FOTOGRAFÍA Manuela Jacard

PRIMERA EDICIÓN Marzo 2010

ISBN 978-956-332-414-3

REGISTRADO BAJO LICENCIA CREATIVE COMMONS

[HTTP://WWW.CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSE/BY-NC-SA/2.0/CL/](http://www.creativecommons.org/license/by-nc-sa/2.0/cl/)

En este catálogo se utilizaron las tipografías:

Auto en sus diferentes variantes.

Itc Avant Garde Gothic Std en sus diferentes variantes.

Impreso en papel hilado de 106 grs.

Tapa en hilado de 240 grs. con solapas.

Encuadernación: Lomo cuadrado, costura al hilo y hot melt.

Impreso por Ograma.



Los artículos y textos publicados en esta edición están bajo licencia Creative Commons; para su reproducción parcial o total sírvase escribir a INFO@BIENALDEVIDEO.CL

ISBN: 978-956-332-414-3



9 789563 324143

