

CIBERGEOGRAFÍAS

Arte, mapas, territorios y las nuevas coordenadas de Iberoamérica en el paradigma digital

Muestra itinerante por la red de AECID de Centros Culturales de España en Latinoamérica
2015 / 2016

Textos y comisariado:
Gustavo Romano

A partir de la aparición de Internet -y posteriormente, de nuevas redes tecnológicas como la de los móviles o los sistemas de localización por satélite- las comunicaciones han logrado conformar una nueva topología global más allá de la geográfica. Podemos afirmar que un nuevo continente se agregó a los conocidos. Un continente cuya materia es sólo información y que está en constante movimiento. Un espacio liso, sin accidentes geográficos, que permita generar una cartografía. Un territorio en el cual hasta ahora todos éramos inmigrantes pero en el que ya ha surgido una generación de vernáculos: los nativos digitales.

En este contexto que podemos denominar cibergeográfico, una Iberoamérica desterritorializada tiene la oportunidad de redibujar sus fronteras culturales y los flujos de recirculación de la información; de generar nuevas arquitecturas relacionales desde las cuales aprovechar las diferencias y potenciar el intercambio y la colaboración horizontal y punto a punto.

Las obras que conforman esta selección -entre las que encontraremos todo tipo de producciones digitales- se valen de los medios tecnológicos para proponernos una reflexión a la vez crítica e innovadora sobre temas como los metaversos y universos virtuales, las nuevas cartografías, la vigilancia y el control, o las nuevas formas de participación que proporciona la red.

La muestra se caracteriza por la incorporación de destacados artistas españoles e iberoamericanos en este campo aunque participan además reconocidos creadores de otras partes del mundo.

SECCIONES

UNIVERSOS VIRTUALES

En esta sección, encontraremos proyectos que incursionan en lo digital puro -nuevos mundos con leyes propias-, interviniendo plataformas como Second Life o hackeando populares videojuegos. Obras que recurren al componente onírico de los metaversos, la situación de extrañeza ante la simulación electrónica de lo real o la libertad que se experimenta al perder algunas de las limitaciones del mundo material.

Encontraremos también propuestas que confrontan lo físico con lo digital. Algunas sirviéndose de entornos como Google Earth, otras jugando con lo ubicuo de lo digital frente a la localización geográfica singular de los servidores, o aquellas que nos proveen de herramientas para percibir el mundo de un nuevo modo híbrido -real, digital-, a través de aplicaciones de realidad aumentada.

Somos testigos de cómo lo digital -el código- fluye en forma incesante, arrasando con varias de las estructuras que, hasta ayer, considerábamos "naturales". Altera parámetros de la física -no hay norte ni sur en el universo virtual, no hay arriba ni abajo, nada envejece-. Erosiona las jerarquías -los medios de comunicación unidireccionales han cedido paso a los horizontales, el "espectador" se convierte en actor en red cuestionando los modelos de representación política-. Transforma radicalmente nuestra experiencia visual -la imagen electrónica, omnipresente, nos sumerge en un paisaje hipermediático sensible a nuestra presencia-. Y sobre todo, nos sumerge en una nueva economía -la del dinero electrónico, la virtualización financiera, o el uso de la información personal que dejamos en la red, como mercancía globalizada-.

NUEVAS CARTOGRAFÍAS

¿Cómo medir lo intangible? ¿Cómo dibujar lo inconstante? ¿Cómo trazar fronteras dónde no hay sino flujos en movimiento hacia direcciones impredecibles? ¿Cómo trazar una cartografía sin norte ni sur? ¿Cómo hablar de centro y periferia? La globalización supone, llevada al extremo, la desaparición del viaje. La inutilidad de desplazarse a un lugar que es igual al propio. La ausencia de lo "otro" o lo desconocido.

Como contracara o como resistencia a esa incesante fuerza desterritorializante del código, es que se plantean las piezas que conforman esta sección. Son propuestas de "nuevos cartógrafos" que, sin necesidad de desplazamiento alguno, organizan y manipulan laberínticas fuentes de información, dándole sentido a lo inadvertido, creando relaciones donde sólo veíamos accidentes o construyendo significación dónde sólo había ruido.

PANÓPTICOS

Vivimos en un mundo hipercartografiado. Dividido en zonas por los satélites y del que cada milímetro se encuentra registrado en un catastro. Más de trescientos millones de fotos por día se suben a las redes sociales y sólo el veinte por ciento de las fotos sacadas se suben, siendo la curva de crecimiento exponencial.

¿Queda aún lugar para lo salvaje? ¿Lo inexplorado? ¿Lo desconocido?

Si bien preocupa la posibilidad de que nuestro teléfono móvil sea un dispositivo espía que envía datos al país que lo fabricó -ya sea China o EE.UU-, o la creciente cantidad de cámaras de seguridad y la invasión a la privacidad que eso conlleva, no siempre pensamos en que, por ejemplo, cada vez que etiquetamos a alguien en las redes sociales estamos aportando voluntariamente datos que ayudarán a mejorar los algoritmos de reconocimiento facial que acabarán en alguna agencia de seguridad.

¿Queda lugar para lo privado? ¿O preferimos exhibirnos y regocijarnos de la transparencia a la que nos expone la red?

Las obras que componen esta sección abordan estas problemáticas desde la ironía, la apropiación o la resistencia, proponiendo una simbólica reingeniería de los mecanismos de control.

NETWORKING

Una de las principales características de lo digital es que ha acelerado la creación de redes y la participación colaborativa sin los límites que imponía la vecindad geográfica. Las coordenadas que definan la pertenencia a una red serán los niveles de afinidad en determinados asuntos, permitiendo actuaciones de un alcance antes impensable ya sea por cantidad de participantes. por distancia o por velocidad.

Valiéndose de diferentes dispositivos tecnológicos y con distintas escalas de participación, todas las propuestas de esta sección apuntan a la actividad colectiva.

Hay quienes organizan demostraciones políticas virtuales a nivel global, o sistemas de autodifusión con teléfonos móviles para grupos sociales generalmente discriminados.

Otros se valen de los navegantes para activar con su presencia una caja de música virtual o para alimentar remotamente con su luz a una planta.

También habrá quienes armen enormes redes para capturar cada posible paisaje sonoro audible en el planeta. Otros pondrán en órbita un nano satélite en el espacio para utilizar su señal con fines artísticos.

OBRAS

UNIVERSOS VIRTUALES

Joan Leandre

RETRO YOU R/C

Juego intervenido. Software. 2001.

Enlace original: http://rc.retroyou.org/RC_FULL-BOT_2001/index.html

Las cajas negras, los códigos cerrados, enlatados y aparentemente inviolables, son desafiantes blancos de actos de intrusión o sabotaje. Como el que realiza Joan Leandre en su trabajo RetroYou R/C al intervenir el programa de un videojuego de carreras de automóviles modificando, entre otros muchos parámetros, el de la fuerza de gravedad. A pesar de estas variaciones, el juego es aún reconocible pero la interacción del usuario se halla drásticamente subvertida. La experiencia de "realidad virtual" se trastoca en una experiencia meramente digital.

Demás está decir que en las particulares geografías del mundo digital no hay -salvo como intencionada "simulación"- algo así como "fuerza de gravedad". El poder desterritorializador del código acaba con el arriba y el abajo, continuando con su implacable tarea de erosionar toda diferencia jerárquica. Como el automóvil del

videojuego en un ambiente ingrávito, vuelan por los aires nuestros preconceptos espaciales, así como el mito de la inviolabilidad de la caja negra.

Belén Gache

AURELIA: OUR DREAMS ARE A SECOND LIFE

Performance en Second Life. Vídeo. 2012.

Enlace original: <http://vimeo.com/47094240>

El vídeo documenta una acción en la que podemos ver al avatar de Gache recorriendo distintas ubicaciones en Second Life, sin levantar sus ojos del libro que lleva en sus manos y leyendo en voz alta fragmentos del poema Aurelia de Gerard de Nerval, cuyos primeros versos nos advierten de que "nuestros sueños son una segunda vida".

La pieza por un lado nos propone interpretar al universo virtual de SL como un territorio en donde sus habitantes pueden actuar en un sueño colectivo, y en el que podemos ver paisajes y avatares que si bien guardan ciertas similitudes con el mundo real (RL) están atravesados por una deformación onírica fruto de la superposición de los deseos de sus miles de pobladores. Deseos o utopías reprimidas en RL pero que son el motor de SL. Pero la autora también nos propone pensar a la poesía como un universo paralelo que subvierte las leyes del discurso cotidiano y que puede recorrerse como un laberinto de sueños. Caminar y leer son actividades similares en muchos aspectos. Gache nos señala aquí sus características performáticas, algo que nos hace pensar en la cuestión de la portabilidad. La que nos permitió el libro impreso, liberándonos de la lectura de rollos o códices en bibliotecas, la de la pintura de caballete, que inauguró la era del artista caminante, y la actual portabilidad de los dispositivos móviles, teléfonos y tabletas, con los que ver a gente caminar, leer (y escribir) al mismo tiempo, se ha convertido en una escena cotidiana.

Manuel Fernández

NEW RUINS. GOOGLE EARTH TOUR

Instalación 3D geolocalizada en Google Earth. 2012.

Enlace original: <http://www.manuelfernandez.name/New-Ruins-Google-Earth-Tour>

Fernández interviene el entorno de Google Earth, generando modelos 3D de las más reconocidas ruinas del mundo y colocándolas en sus coordenadas geográficas correspondientes. El artista nos invita a hacer un recorrido desplazándonos de una a otra, proponiéndonos un tour virtual. Habitual es hoy en día esta nueva clase de turismo por G.E. , aunque en este caso, Fernández nos coloca ante un entorno virtual modificado, estetizado e idealizado -como todo modelo 3D-. También nos plantea una tensión entre lo antiguo -las ruinas- y lo actual -los mapas digitales navegables-, poniendo el foco en una cuestión recurrente al analizar lo digital: el tiempo en este universo, no deja huella. Fernández parece querer remedar este "error" en la cartografía de G.E. quitándole la pátina de ruina arqueológica a estos monumentos, reemplazándolas -ocultándolas- con sus propias versiones post-internet inalterables y eternamente jóvenes.

Daniel García

TOMB GALLERY

Video juego intervenido. CD ROM. 2001.

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

Joan Leandre

IRON BIRD 2ND LAYER

Vídeo con juego intervenido.

Enlace original: <http://second-layer-kernel.kubasik.biz/iron-bird-2.html>

Leandre se vale de las nuevas estéticas que emanan de lo digital -con indiferencia a las capacidad de percepción humana-, los nuevos paisajes, escenarios o situaciones que surgen de distintos entornos virtuales -en este caso, de los videojuegos intervenidos por el artista-. Partiendo de alterar determinados parámetros de diferentes juegos, Leandre encadena fragmentos de grabaciones en vídeo de sus incursiones, despojándolas de toda noción de narración representativa. Ya no estamos frente a una simulación 3D de la "realidad" -como generalmente nos proponen estos juegos- sino a una narración maquínica, deshumanizada, onírica. Una pesadilla de lo virtual, descarnada, pero con una estética de superproducción hollywoodense. Una sucesión de momentos intrascendentes, que adivinamos, son huecos dentro de una narrativa mayor, la cual ha sido alterada -hackeada- y despojada de todo sentido representativo.

Yucef Merhi

QUETZALCOATL 2.0.1.2

Website. Net art. 2012.

Enlace original: <http://quetzalcoatl2012.net>

La obra, que surge por encargo del Museo de Arte de Los Ángeles en 2012, año en el que llegaba a su fin el calendario maya, compila una serie de reflexiones sobre la temática de la deidad mesoamericana Quetzalcoatl y su relación con la cultura contemporánea. En ella el artista recurrió a variadas técnicas y lenguajes de programación propias de la web 2.0, utilizando tanto fuentes iconográficas históricas así como material circulante en Internet extraídos de la CNN, Google o Twitter.

Merhi pone en cuestión la manera en que la red nos aleja de problemáticas ligadas al mundo físico, tratando de recuperar una visión del cosmos en la que el ser humano y la

naturaleza no sean conceptos antagónicos. El propio mito de Quetzalcoatl -la serpiente emplumada-, nos muestra la dualidad inherente a la condición humana: la "serpiente" representa el cuerpo físico con sus limitaciones, y las "plumas" son los principios espirituales. Una dualidad que podemos ver también reflejada en los componentes real y virtual de la propia red de redes.

Gilbertto Prado

DESERTESEJO

Entorno virtual interactivo multiusuario. 2000.

Enlace original: <http://www.gilberttoprado.net/projetos/desertesejo/index.html>

El proyecto -desarrollado años antes de la aparición de Second Life-, nos presenta una plataforma de interacción multiusuario, en la que podremos recorrer un entorno 3D que escenifica un desierto indeterminado en el que se nos invita a perdernos, dados los escasos elementos de orientación que encontraremos a nuestro paso.

La elección de un desierto nos lleva a preguntarnos si no estará "desierto" todo lo virtual. Si las huellas humanas que encontramos no serán meros espejismos, ecos inmateriales a los cuales les encontramos arbitrariamente un sentido, confundidos entre el viento que mueve esas geometrías de arena virtual. Un espacio liso y cambiante, sin coordenadas, el cual recorreremos, descubrimos y experimentamos sin siquiera movernos de nuestro punto de partida.

Fran Ilich

VARIABLE NETWORK STATE

Proyecto colectivo multiplataforma. 2013.

Enlace original: <http://variable.vg/>

No resulta fácil definir a VNS. Su propio estatuto ha sido deliberadamente velado a fin de que quede indeterminado cuánto hay de realidad y cuánto de ficción. Y ahí precisamente es hacia donde apunta el proyecto.

No podemos decir que sea una plataforma política, pero sin embargo sus miembros tienen reuniones periódicas en la Casa Dandelion en Second Life, en las que discuten sobre economías utópicas, acciones tácticas directas, o el uso de la tecnología como arma de resistencia social. No podemos decir que sea un banco, pero su entidad financiera SpaceBank opera a nivel de microeconomía en una red de miembros reales. Tampoco podemos decir que emitan una verdadera moneda, pero sin embargo la Digital Maoist Sunflower (DMS) funciona como moneda virtual entre los miembros de la red. Tampoco nos atreveríamos a decir que sea una propuesta ficcional, a pesar de que detrás de todo esto está "Diego de la Vega", impulsor del "Co-operative media conglomerate" que lleva su nombre.

Lo que sí podemos decir es que VNS, como otros proyectos que utilizan los medios tácticos, se aprovecha de ambos estatutos -verdad y ficción- avanzando entre filas, casi indetectable, como un blanco móvil.

Mark Skwarek

AR OCCUPY WALL STREET

Acciones con Realidad Aumentada. 2011.

Enlace original: <https://aroccupywallstreet.wordpress.com/>

Con condimentos de acción política, happening y manifestación virtual, el proyecto se desarrolló frente a Wall Street, durante las jornadas de protesta que tuvieron lugar en distintas ciudades norteamericanas en 2011. Los participantes, mediante una aplicación para dispositivos móviles, podían ver el escenario real modificado con una capa virtual que intervenía y resignificaba las inmediaciones de la "catedral financiera" del mundo. El proyecto permitía experimentar una realidad hibridada por los medios tecnológicos a la vez que nos remarcaba, precisamente a través de un contenido virtual, la mayor característica de la economía actual: su virtualidad, y por ende, su viralidad. En este caso las tecnologías digitales, arma imprescindible para permitir la circulación financiera global, es utilizada para desenmascarar, mediante la ironía, los oscuros mecanismos que la sustentan.

Antoni Abad

SÍSIFO

Net art. 1996.

Enlace original: <http://www.hangar.org/sisif/>

Abad retoma un trabajo anterior sobre la misma temática, en la que nos presentaba la proyección del vídeo de un hombre tirando de una cuerda y a continuación un espejo que reflejaba esta imagen, creando una composición en la que alude a la lucha interna del hombre consigo mismo. En el caso de esta versión para Internet, propone superponer dos lógicas o sistemas espaciales en conflicto. Por un lado el del espacio real, colocando cada imagen antagónica en servidores localizados en las antípodas - en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona y en el Museo de Wellington en Nueva Zelanda-. Por otro, el espacio virtual, colocando en nuestra pantalla ambas imágenes a manera del collage, uniendo sentidos y espacios diferentes en un mismo "lienzo". Sin embargo, a diferencia del collage, estas imágenes viajan incesantemente y en tiempo real desde ordenadores distantes hasta el nuestro, estableciendo flujos de información y rutas geográficas que, generalmente, permanecen invisibles para el espectador.

Etoy | TIME ZONE

Net art. 1998.

Enlace original: <http://timezone.etoy.com/>

Si el universo digital puede abandonar las coordenadas espaciales centradas en el elemento humano -su percepción, los cambios en su entorno vital- también puede replantearse su forma de medir el tiempo. El sol no se pone en la web, no hay días ni noches. Sin embargo, en los procesos digitales el tiempo es una variable fundamental, aunque no necesariamente medible con los mismos parámetros.

Una de las posibles formas de medición es la propuesta por Etoy, tomando como unidades los milisegundos de la medición en UNIX. Este sistema registrará todas las acciones de este grupo de artistas austríacos. Esto motiva por ejemplo que dentro de la "zona de tiempo Etoy", sus agentes sean 1,5 veces más jóvenes que en el mundo real. Un "minuto" equivale

a 1000 segundos UNIX, por lo que un "día", tendrá 16 horas más que en el formato humano. Un patrón -el de la persona humana- que cada vez más irá perdiendo preponderancia, dejando en evidencia que avanzamos decididamente hacia el Internet de las cosas.

NUEVAS CARTOGRAFÍAS

Brian Mackern

XTCS - TEMPORAL DE SANTA ROSA

Website. Instalación. 2002.

Enlace original: <http://34s56w.org/xtcs/>

Enlace en NETescopio:

Si nos quedáramos lo suficientemente quietos, nos daríamos cuenta de que todo lo demás se mueve y nos convertiríamos en testigos de viajes ajenos. Como quien mira en el puerto la llegada de un barco, una migración de pájaros o una tormenta que se aproxima.

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

En su obra XTCS, Brian Mackern registró la interferencia eléctrica (radioestática) ocasionada por la proximidad/presencia del temporal de Santa Rosa en diversas radiofrecuencias. Las grabaciones fueron realizadas en Montevideo, Uruguay.

Esta tormenta, que se repite regularmente en las proximidades del 30 de agosto, día de Santa Rosa, en Sudamérica y en especial en el Río de la Plata, parece remarcar la propensión a los "ciclos" en la naturaleza. Fenómeno cíclico que interfiere los ciclos de las frecuencias de radio, los ciclos del sonido, dejando a su paso esta interferencia convertida en una cartografía temporal y efímera.

Mario Santamaría

COLLAGE CITY

Aplicación online. 2011.

Enlace original: <http://www.mariosantamaria.net/work-collage-city.html>

En este trabajo, Santamaría nos propone una experiencia de vídeo en tiempo real en la que a través de varias páginas, podemos visualizar distintos mosaicos de imágenes provenientes de cámaras de seguridad de muy diferentes puntos del globo.

El collage remite, en líneas generales, a la yuxtaposición de signos de diferente origen, y por lo tanto, a espacios y tiempos diferentes. En este sentido, la ciudad misma podría considerarse un ejemplo de collage: historias paralelas yuxtapuestas, relatos e ideologías, hábitos sociales y modas, todo en capas superpuestas, indiferentes o en conflicto entre sí. En este caso, los múltiples ojos maquínicos diseminados por todo el globo, generan una cartografía de espacios que se solapan, se amontonan y si bien no llegan a fundirse -cada imagen conserva el límite del cuadro- sí logran conformar una narrativa unificada,

producto de la suma de los signos que percibimos en nuestra pantalla. Narrativa permanente, interminable y automática, tanto que, como máquina significativa autónoma, sin necesidad de intervención humana, sigue funcionando, indiferente, aunque nadie la mire.

Christian Oyarzún

FLAG

Sketch de Processing. Vídeo. 2008.

Enlace original: <http://www.error404.cl/flag/index.htm>

Flag es un sketch de processing que Oyarzún ha utilizado para sesiones de visuales que giraban sobre temática como las banderas, las fronteras, la globalización y el territorio. La bandera, tanto como arma de guerra o como seña de identidad, es sobre todo un modo de etiquetar, de clasificar. Una taxonomía, una marca, que separa lo igual de lo diferente. Lo digital funciona nuevamente como un elemento deconstructivo. Los colores en el ámbito digital -RGB- son la resultante de una combinación de luces en diferentes proporciones y, por lo tanto, son efímeros, inestables, cambiantes. En esta obra, vemos un escenario en el cual las banderas se mezclan gracias al efecto erosivo del código, se activa la circulación de flujos, se permite el contacto de los opuestos y se crean nuevas conexiones de sentido transnacionales.

Iván Abreu

SIMILITUDE (NATIONAL ANTHEMS MX-US)

Software art. 2011.

Enlace original: <http://www.ivanabreu.net/#works/artworks/similitud>

Si advertimos que el mapa no es el territorio, debemos recordar que tampoco lo es su bandera ni su canción patria. Ambas pertenecen al abanico de abstracciones con las que nos valemos para manejarnos dentro de conceptos tan complejos como el de nación o país. Para esta pieza, Abreu toma el material sonoro de los himnos de México y de EE.UU. y los procesa a través de un software que él ha desarrollado, comparándolos y obteniendo como resultado de sus similitudes y diferencias, una pieza sonora y otra visual. Mediante esta operación, Abreu logra por un lado hacernos reflexionar sobre los límites y las fronteras territoriales -esto pertenece a aquí y esto otro a allá- y por otro, desactivar orgullos marciales y demás atavismos característicos de los himnos nacionales, convirtiendo la fusión de melodías en un remix inofensivo, una composición (post)romántica con aires de decadencia y melancolía.

Kim Asendorf

STOLEN PIXELS

Net art. 2010.

Enlace original: <http://kimasendorf.com/10000000/>

La cara -o la geografía- visible de la web son sus páginas: es aquello que vemos en la pantalla. Su "piel" -su relieve- está formado por píxeles (a diferencia de su código fuente que permanecerá oculto). Asendorf hace uso del mismo dispositivo del que se vale Google

Maps para presentarnos un mapa arbitrario de la web. Aunque no menos arbitrario que cualquier otra cartografía de Internet. Para ello parte de un "robo" -según sus propias palabras- de algo que en realidad no puede ser poseído, ya sea por inmaterial, por reproducible, o por no tener valor alguno: durante nueve días puso a un *web crawler* a recorrer la web recolectando áreas de 10 x 10 píxeles hasta completar un millón. Organizó luego esos píxeles para poder ser navegado espacialmente, tal como hacemos con el mapa de Google.

Esta representación cartográfica, crea una discontinuidad maquínica propia de lo digital. Un modelo de fragmentación de la información que ocurre por ejemplo en nuestro disco duro, en el que se van yuxtaponiendo datos cuya vecindad no responde a ningún tipo de narrativa o lógica de lectura lineal. Lo digital no respeta esa linealidad porque, a diferencia de los hábitos de lectura humanos, no la necesita.

Rachel Rosalen y Rafael Marchetti

TERRITORIOS

Instalación e intervención. Urban site specific. 2007.

Enlace original: <http://02d1c3b.netsolhost.com/2334s4639w/>

El proyecto Territorios consistió en una instalación -y previa intervención- con el propósito de dar visibilidad a algunas redes que por lo general, permanecen invisibles. Focalizados en la avenida Paulista en Sao Paulo, uno de los principales centros financieros de Brasil, Rosalen y Marchetti tejieron una serie de estrategias para recolectar datos, mapear y cartografiar diferentes variables en un entorno urbano en el que podemos encontrar veintidós helipuertos, más de cuarenta antenas de telecomunicación, el flujo de un millón y medio de personas, cien mil vehículos y cien helicópteros por día. Estos datos físicos son la huella del flujo financiero que no podremos medir con los sensores colocados en la zona por los artistas. La virtualidad de esas transacciones, hacen que sean aún menos visibles que las estelas de los helicópteros que se esfuman en el cielo paulista luego de trasladar a los ejecutivos de torre en torre, sin pisar siquiera el suelo. Con todos estos datos recolectados, Rosalen y Marchetti plantearon una instalación en la que utilizaron un gran número de proyectores y espejos. La propuesta no buscaba un propósito cartográfico, sino más bien poner en evidencia la intensidad de estos flujos. No pretendía ser una simple visualización de datos sino una experiencia inmersiva dentro del frenesí maquínico de uno de los principales nodos de la economía americana.

Eduardo Navas

NET ART WORLD 1.0

Net art. Time specific. 2003.

Enlace original: <http://www.navasse.net/netartworld/>

Enlace en NETescopio:

Tal como lo describe su autor, Net Art World es una obra "time specific". Es curioso pensar que es en lo único que puede ser "specific" una obra digital al carecer de lugar en el "espacio". El proyecto parte de un aparente intento de mapear la producción de los artistas dedicados al net art en el año 2003. Para ello utilizará distintas fuentes entre las que encontramos: The World Factbook 2002, The World Flag Database, el buscador de imágenes de Google y un listado de artistas realizado por el crítico Reinhold Grethe..

El resultado es un collage en nuestra pantalla en el que compartirán espacio un artista, una bandera, un mapa e imágenes de un país, cada uno elegido de forma aleatoria sin relación alguna entre ellos. La pieza funciona como una máquina generadora de sentidos, colocando al mundo del net art y al propio artista dentro de su propia lógica de fragmentación y contrasentido y a la vez cuestionando las diferentes estrategias de catalogación, de clasificación y de construcción de canon artístico.

Santiago Echeverry

WORLD

Vídeo interactivo. 2006.

Enlace original: <http://santi.tv/world.html>

Podemos llegar a comparar a un banco de datos con nuestra propia memoria. Al menos podemos pensar que a ella accedemos de forma aleatoria del mismo modo que el sistema accede a los datos en su memoria (random-access memory). Se llama acceso aleatorio porque no es un acceso lineal, ya que los registros se acumulan uno al lado del otro sin que haya una relación entre ellos. Y salvo que hagamos una tarea de interpretación del inconsciente, tampoco sabemos por qué llegan de lo profundo de nuestra memoria, algunos recuerdos y no otros. El (video)artista Echeverry parece querer trabajar con esta metáfora de la imagen electrónica como reservorio de un inconsciente -tal vez colectivo-. Ha capturado miles de fragmentos de vídeo a las que accedemos - interactiva pero aleatoriamente - y que nos aparecen yuxtapuestos en forma de mosaico en nuestra pantalla. Estos destellos de luz sobre un fondo negro, nos evocan recuerdos que pueden ser propios o ajenos, distantes o cercanos, íntimos o perturbadores. Flashes que se potencian por acumulación, componiendo una cartografía de experiencias de vida capturadas por un ojo mecánico.

Rogelio López Cuenca

MAPA DE MÉXICO

Website. 2010.

Enlace original: <http://www.mapademexico.org/>

En la ciudad de México, tal vez más que en muchas otras ciudades, conviven confusamente imbricadas las distintas capas históricas y las diferentes narraciones que se han impuesto unas por sobre otras. Toda ciudad, con sus nombres de calles y plazas perpetúa, cual miniatura fractal, a otros espacios del propio país y del mundo, a fechas y epopeyas lejanas y, fundamentalmente, a los modos dominantes de entender la realidad propios de esa sociedad. Este monumento legado por las sucesivas victorias de las autoridades de turno, sufre por cierto un desgaste simbólico cotidiano, una resignificación y una reingeniería de sus espacios. Sobre estos ejes, Rogelio López Cuenca, nos ofrece su particular cartografía que como el propio artista nos advierte "es un manual de desorientación ciudadana para viajeros y lectores en casa, una altergeografía elaborada en el taller No/w/here: Ciudad de México, dirigido por Rogelio López Cuenca en el Centro Cultural de España en México durante 2010, año del Bicentenario de la Independencia de México y Centenario de la Revolución."

PANÓPTICOS

Giselle Beiguelman y Fernando Velázquez

URNOTHERE.NET

Website. Instalación. 2012.

Enlace original: <http://www.urnothere.net/>

Según sus propios autores, la obra nos presenta una "máquina de crear ciudades", a la vez que genera una "nueva geografía afectiva y movediza, en mapas nómades de territorios pasajeros". Tiene un formato de instalación en la que el público podía visualizar y "crear" ciudades, accediendo y manipulando información de una web con una base de datos con fotografías de distintas ciudades del mundo, tomadas por numerosos artistas. Estas ciudades se subían a la web quedando abiertas para ser consultadas.

Este conjunto cartográfico de urbes que mezclan lo real con lo imaginario, las similitudes visuales o las afectivas, intenta desmontar la dictadura del posicionamiento que han conseguido instaurar los GPS incrustados en nuestros móviles, y que no es más que la lucha de la imagen, anclada a su referente, intentando liberarse de su mero rol de representación.

Sander Veenhof

WATCH YOUR PRIVACY

Aplicación para Google Glass. 2014.

Enlace original: <http://sdrv.com/watchyourprivacy/>

¿Me siento seguro si hay más o si hay menos vigilancia? ¿Qué pasa con la privacidad? Con esta aplicación para Google Glass, Veenhof nos permite, en combinación con la utilización de datos públicos sobre la ubicación de cámaras de seguridad, reconocer en tiempo real mientras nos desplazamos por la ciudad, las zonas "seguras" y las "inseguras". Éstas aparecerán coloreadas en verde o en rojo. Pero antes deberemos definir qué consideramos seguro: mediante un switch en el programa, decidiremos si seguro significa que ese espacio está liberado de la visión de las cámaras o por el contrario, está dentro de su óptica de vigilancia.

En un mundo hipercartografiado, medido y digitalizado, Veenhof nos propone perdernos en esos espacios aún vírgenes, en esos rincones "salvajes" -no domesticados-, inmunes por el momento al registro y al control.

Carlos Sáez

TRIGGER TREAT

Website. 2013.

Enlace original: <http://triggertreat.net/>

En el nuevo paradigma que fomentan algunas redes sociales, ya no importa demasiado diferenciar entre tener amigos o enemigos: lo importante es tener seguidores. Esto

pareciera recordarnos Sáez al proporcionarnos esta herramienta online, que nos ayudará a conseguir que nos siga la NSA (la Agencia Nacional de Seguridad de los EE.UU.) tanto en nuestra cuenta de Twitter como de Facebook.

En la página, se suceden una interminable secuencia de palabras "sospechosas" para los ojos -sin cerebro- de la maquinaria de vigilancia mundial. En forma irónica, se descubre por un lado la casi infantil estrategia por parte de las agencias de inteligencia de perseguir a quien diga en la red "malas palabras" -según del diccionario de la corrección política occidental- y por otro lo inútil de la estratagema, sobresaturados por la tarea de decodificar e interpretar la información que se acumula día a día en la red. Atraídas por estas palabras mágicas, los "spiders" maquínicos caen seducidos como insectos ante una flor de efectos narcóticos.

Mario Santamaría
DFT (DISCURSO PARA EL FINAL DE LOS TIEMPOS)
Net cinema. 2013.
Enlace original: <http://mariosantamaria.net/film/>

Mario Santamaría nos presenta una experimentación de narrativa audiovisual en la red en la que se vale de cámaras web instaladas en diferentes espacios abiertos y de una serie de textos colocados a manera de subtítulos. Este texto es un discurso final, las últimas palabras de un jefe de estado a su ciudadanía, una despedida efímera e inútil momentos antes del fin del mundo. Como espectadores percibiremos la tensión entre la ficción propuesta y lo real -o documental- de las cámaras web que, en tiempo real, se convierten en ficcionales sólo ante nuestros ojos. Una propiedad que maneja lo digital es la capacidad de mezclar, de uniformar los datos al borrar todo estatuto físico referencial -lo digital no incorpora huella alguna de lo real- a la vez que es inmune a toda marca temporal -lo digital no envejece ni se degrada con el tiempo-. A través de esta decena de ojos-prótesis que nos ha proporcionado Santamaría podremos ver el mundo -su fin- de un modo diferente.

RSG (Radical Software Group)
CARNIVORE
Software. 2000.
Enlace original: <http://r-s-g.org/carnivore/>
Enlace en NETescopio:

Carnivore fue un software desarrollado en 1997 por el FBI con el propósito de vigilar toda red de datos que hubiera sido señalada como objetivo. Similar en sus funciones a Echelon -éste otro desarrollado por la NSA- "escuchaba" todo el tráfico de Internet (correo electrónico, navegación web, etc.) en esa red local específica. Con el tiempo, Carnivore fue suplantado por otros softwares de desarrollo privado y todo haría pensar de que su información es ya poco relevante comparada con la que proporcionan las redes sociales. RSG desarrolló en respuesta a esto, una biblioteca para Processing que llamó también Carnivore, con las mismas funcionalidades pero disponible en forma abierta y gratuita. Los datos que brinda la librería, pueden ser utilizados de un sin número de maneras. Entre

quienes experimentaron con este desarrollo, además del propio RSG, encontramos a artistas como Joshua Davis, Mark Napier, Cory Arcangel, Vuk Cosic, Golan Levin, entre otros.

Antonio Mendoza

TOTAL

Proyecto web. 2003.

Enlace original: <http://www.subculture.com/total/>

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

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

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

Alexei Shulgin

SEEFREE

Website. 2003.

Enlace original: <http://www.easylife.org/seefree/>

¿Y si pudiéramos silenciar ese bombardeo de demandas de consumo que nos dirigen los anuncios publicitarios? ¿Si pudiéramos ignorar esa constante provocación del sistema que modela el paisaje urbano con sus gigantescos carteles? Atento a esto, desde la web de Easylife, Shulgin nos ofrece unas gafas que obran tal milagro, dejando en blanco y limpia de agresiones -sexistas, racistas, amedrentadoras- los horizontes de toda ciudad. Hay que decir que tales gafas no existen -aún- y lo que nos presenta el artista es la web de promoción de este producto: la publicación de sitios de empresas ficticias es una estrategia artística que suele utilizar Shulgin.

Las imágenes de demostración que vemos en esta web, desprovistas de las típicas gigantografías de las multinacionales, pueden leerse como una foto del mundo del futuro en el que podremos usar estas gafas "defensivas". También quizás como una imagen -tal vez un poco nostálgica- del mundo del pasado de las calles de Rusia, previas a la polución visual que trajo consigo su apertura a los mercados.

Carlos Sáez
EVERY MOVE

Interactivo online. 2013.

Enlace original: <http://www.younginternetbasedartists.com/carlossaez/>

Sáez nos presenta un interactivo en el que su propia imagen -videada- se mueve en tanto movemos el cursor en nuestra pantalla. Ante cada movimiento nuestro, "él" se mueve. La pieza, una mirada irónica sobre la vigilancia en Internet, crea una situación ambigua en la que por un lado nos coloca en la situación de vigilador -el que mira- pero también de controlador -el que mueve los hilos-. Aunque igualmente podemos percibir lo contrario - que estamos siendo vigilados- ya que Sáez nunca deja de mirarnos a los ojos.

La ambigüedad también está presente en nuestros hábitos en la red: ¿hasta qué punto estamos bajo vigilancia y hasta qué punto deseamos que nos miren? ¿cuándo nos molesta que se hagan públicos nuestros datos y cuándo comenzamos a sentir placer al exhibirnos? ¿somos controlados por el sistema o somos marionetas de nuestros followers?

Daniel González Mellado
LAS NACIONES. A NO INTERACTIVE GAME
Ejecutable. 2007.

González Mellado utiliza como punto de partida formal el juego del Pong para involucrarnos como espectadores de algo más que un juego en el que para colmo, como nos previene su título, ni siquiera es interactivo.

¿Un juego? Hay dos campos bien demarcados. Una red que los separa. Hay movimientos hacia un lado y hacia otro, movimientos dentro de un campo de juego. Hay logros y hay errores. Hay un marcador que da cuenta de cada objetivo cumplido.

Pero de pronto el artista nos alerta de que el tema del juego es en realidad una escenificación abstracta de la confrontación diaria en una frontera. Desde un punto de vista aéreo privilegiado, vemos fríamente un escenario en blanco y negro, en donde una serie de píxeles rojos o verdes -adivinamos que son seres humanos-, intentan cruzar. Sin otra posibilidad que ser simples -o impotentes- testigos, veremos quiénes lo logran y quiénes no.

NETWORKING

Antoni Abad
MEGAFONE

Proyecto participativo. Website. 2004.

Enlace original: <http://megafone.net/>

El proyecto Megafone consiste en generar una plataforma de difusión a través de un sistema de autopublicación con teléfonos móviles, pensada para dar voz a diferentes colectivos como por ejemplo, mensajeros en motocicleta de San Pablo, refugiados saharauis en Argelia o inmigrantes en Nueva York. Sitio*TAXI, realizado con taxistas de la ciudad de México, fue su primera experiencia. El proyecto consistió en dar a una serie de

taxistas un teléfono móvil con cámara integrada y crear un sitio web al que cada uno de ellos podía subir las fotos o vídeos que registrase con su teléfono durante su jornada laboral.

Esta superposición de redes tecnológicas, la red del sistema de taxis de sitio (radio-taxis), la red de los teléfonos celulares y por último, la red Internet, se complementan con una red de comunicación más compleja compuesta por las historias que se tejen y destejen en los auto-móviles de alquiler que atraviesan constantemente el DF.

Hay una simétrica relación entre Abad trasladándose por esta ciudad que no es la suya y los taxistas, obligados siempre a hacer viajes ajenos, escuchando palabras ajenas, replicando historias de otros. En este caso la foto, robada a sus visitantes, será un modo de compensación y las narraciones subidas al sitio, una forma de recuperar la palabra.

Molleindustria - Radical Games

NETPARADE

Plataforma online. 2004.

Enlace original: <http://www.molleindustria.org/netparade04/>

Molleindustria es una "empresa" desarrolladora de software, que desde la ironía, utiliza los mecanismos de los juegos online para introducir una crítica social de fuerte carga ideológica. Desde 2003 produce lo que Paolo Pedercini, el artista oculto bajo esta "marca", define como " remedios homeopáticos para la idiotez de la tendencia dominante en el entretenimiento mediante juegos online, de formato corto, gratuitos. Nuestros productos varían desde simulaciones satíricas de negocios a meditaciones sobre el trabajo y la alienación, desde teorías aptas para jugar hasta pseudo-juegos políticamente incorrectos." En el caso de Netparade, en ocasión de las celebraciones de los trabajadores del 1 de mayo, Pedercini desarrolló una plataforma de manifestación virtual en la que los avatares de las miles de personas que se inscribieron, desfilaron por las calles del ciberespacio. Y por esa característica casi abyecta de lo digital de ser inmune al paso del tiempo, aún siguen desfilando y exhibiendo sus reclamos y denuncias, sus formas de vestir y de peinarse. Recordándonos hoy que esos reclamos de hace ya más de diez años, al comienzo de la aparición de las redes sociales y la web 2.0, siguen estando aún más vigentes que entonces.

Udo Noll

APOREE MAPS

Radio online. Comunidad. 2006.

Enlace original: <http://aporee.org/maps/>

Podríamos definir al proyecto Aporee de diversas maneras: una radio online, un mixer o vórtice sonoro-espacial, una comunidad de personas amantes de la escucha consciente. A través de su web accedemos a una gran base de datos de sonidos -tanto urbanos como rurales- que se van acumulando día a día desde sus inicios en 2006. Podemos allí elegir las ciudades o los rincones que queramos escuchar, podemos recorrer el mapa -y hasta hacer zoom y ver los detalles de la calle-, mezclar sonidos de diferentes ciudades, guardar nuestro recorrido o seguir el que ha guardado anteriormente otro miembro de la comunidad. Podemos comparar las incesantes bocinas de los autos en Mumbay con los pregones de los vendedores ambulantes del Zócalo de México o el arrullo de un río en

unos bosques cerca de Tokyo con el ruido del mar en una playa del Báltico. Mediante esta plataforma, Noll nos permite disfrutar de la escucha de paisajes sonoros sin limitaciones físicas. Realizar derivas acústicas dando saltos espaciales y temporales, dibujando nuevas coordenadas y nuevos caminos que las unan.

Ivan Abreu
MERIDIANO

(Net) Sound art y software. 2012.

Enlace original: <http://www.ivanabreu.net/#works/artworks/meridian>

Una pequeñísima piedra gira sobre sí misma, da vueltas en la inmensidad del espacio, lentamente, sin testigos, en el silencio del vacío. Abreu convierte a esta piedra-la Tierra-, en una caja de música virtual, que con su sonido melancólico y mínimo, da cuenta de la presencia de los propios espectadores y de su lugar en el mundo. Al acceder a la pieza, nos convertimos en uno de los remaches que al girar, de acuerdo a la ubicación de la ciudad en la que estemos, genera un sonido diferente. Seremos sólo una nota dentro de una partitura colectiva, que se repite cíclica y perpetua -mientras estemos allí-, como la rotación de la Tierra.

Colectivo Espacial Mexicano

ULISES I

Nanosatélite. 2011.

Enlace original: <http://www.ulises1.mx/>

Ulises I es un proyecto ciudadano que consiste en diseñar, construir y lanzar un nanosatélite al espacio, concebido como una obra de arte. El lanzamiento estará a cargo de Interorbital Systems ubicado en Mojave, California, EE.UU. El satélite estará en órbita polar a 300 Km de altura, durante cuatro meses transmitiendo en una banda amateur. Habrá cinco bases terrestres siguiéndolo.

Ulises propone una progresión poética, minimalista, un esfuerzo ciudadano de origen mexicano, antes aún de que México tenga una Agencia Espacial propia. La misión del Colectivo Espacial Mexicano es la de establecer procesos que propugnen el uso ciudadano del espacio, el generar proyectos de arte espacial de manera colectiva, el establecer procesos de cambio de parámetros de "sentido de futuro" para México.

Ciro Múseres

YES WE ARE

Instalación. Website. 2008.

Enlace original: <http://yesweare.info/>

La propuesta, planteada como un complemento entre la página web y una instalación, es la de recopilar la participación del espectador completando la frase "Yes we are..." (Sí, nosotros somos...).

¿Qué somos? El "nosotros" en Internet es siempre una incógnita. Si el "yo" es ilusorio -o dudoso, falso o fingido- el "nosotros" como suma de esos "yos" debería ser considerado más un flujo, una probabilidad que una entidad. En una resultante atípica de cadáver

exquisito, vemos confluír una serie de reclamos, consideraciones o confesiones sobre "quiénes somos", más parecido a las descripciones de un grupo de ciegos sobre la forma del elefante.

Brian Mackern

INTERFERENCIAS CHAMÁNICAS

CDROM. Red de colaboraciones. 2001.

Enlace original: <http://netart.org.uy/chamanic/index.html>

Mackern parte del concepto de la web "Chamántica" de Roy Ascott, en la que se describe un nuevo modelo de "trance chamánico", apoyado no ya por las "tecnologías vegetales" - tal como las denomina Ascott-, sino por lo digital, permitiendo los desplazamientos -en un nuevo grado de conciencia- a través de infinitos mundos en el ciberespacio. Mackern genera su propia red "chamántica" invitando a participar a artistas y músicos de muy distantes latitudes físicas, pero dentro de una misma frecuencia de creatividad. El resultado de esta iniciativa fue compilado en un CD ROM que incluyó veintisiete *soundtoys* -interfaces sonoro-visuales reactivas, interactivas y generativas. Partiendo de este material, se generaron innumerables sesiones performáticas, recreando, esta vez a nivel físico, una comunión perceptiva con los participantes. Como el propio Mackern lo describe, "en un mundo de conexiones, (el objetivo) es extraerle información al ruido".

Arcángel Constantini

INFOMERA

Website. Acción via FTP. 2002.

La red se nos presenta como un espacio de libre tránsito e intercambio virtual, pero también como espacio de disputas, como un escenario efímero de discusiones, construcciones, luchas y consagraciones. Donde se han producido por ejemplo, desde aquella renombrada primera guerra de hackers en 1991 (The Great Hacker War) previa a la WWW y con tecnologías ya obsoletas, cientos de batallas y ataques de los cuales la única huella es cierta reseña de algún cibercronista bélico.

Dentro del campo del net art y cercano a estas luchas digitales encontramos "infomera.net", nombre que surgió de las palabras, información y efímera, y que consistió en una serie de acciones performáticas en las que a lo largo de siete encuentros, a manera de un mano a mano mediático, sin reglas y en tiempo real, dos artistas en red durante 48 horas, modificaban libremente el contenido de la página, cuya composición y destino era una incógnita constante y cada instante único e irrepetible.

Las luchas de "Infomera", organizadas por el artista mexicano Arcángel Constantini, no perseguían la destrucción del rival (a diferencia de las batallas de hackers EEUU vs. China, 2001 o Chile vs. Perú, 2005) sino cierto exhibicionismo en la destreza en el uso del software aplicado al absurdo. Estos contrincantes, enfrentados en una versión digital de un pelea de lucha libre mexicana, en lugar de una combinación de llaves y patadas, dominaban un abanico de trucos baratos en javascript. En lugar de disfraces y maquillaje, hacían uso de una batería de gráficos recuperados del caché del navegador o de un CD de

clipart. En lugar de trofeos de guerra, aspiraban al honor eterno de ingresar al hall de la fama de los net campeones del world "wild" web.

Eduardo Kac

TELEPORTING AN UNKNOWN STATE

Instalación biotelemática interactiva. 1994/2006.

Enlace original: <http://www.ekac.org/telepsim/telep.html>

En una de las primeras experiencias en este campo, en esta obra Kac aborda simultáneamente la telepresencia, la biotecnología y la participación interactiva a través de las redes. En varias puestas a lo largo de los años, en las que la tecnología ha ido variando, pero el concepto central se ha mantenido, Kac coloca una semilla en una sala de completa oscuridad, y varios monitores que transmiten información desde ciudades distantes, siendo ésta -en la medida que haya gente activando la pieza- la única luz que reciba y que le permitirá desarrollarse.

De este modo, la energía eléctrica, desplazándose a la velocidad de la luz por las redes, originada en Tokyo, Chicago, Sydney o Río y proyectada por los monitores, será convertida en energía biológica en Nueva Orleans.

Eduardo Kac

THREE-CITY LINK

Evento. 1989.

Enlace original: <http://www.ekac.org/threecitylink.html>

Desde los comienzos de la televisión -desde la propia etimología de la palabra- estuvo implícita la noción de distancia, de pliegue espacial, y de dispositivo aumentado de visión. La imagen electrónica -entre mágica y fantasmagórica- lejos de "robar" el alma, concedía a aquellos atrapados por la cámara, el don de la ubicuidad, desplazando sus imágenes fantasmales por el globo a la velocidad de la luz.

Esta experiencia pionera indaga sobre esta condición de pliegue espacial uniendo tres puntos distantes -Chicago Boston y Pittsburgh- pero haciendo pivote sobre aquella dimensión que debe permanecer fija para que la performance artística tenga lugar: el tiempo sincrónico.

El triángulo televisivo -por ser más que dos puntos- va más allá de la situación de feedback. La aparición de un tercero -testigo de miradas- permite la creación de un espacio virtual -ya no la línea- un territorio de negociación simbólica, un escenario teatral expandido, más allá de la caja clásica, en donde la cuarta pared será cada una de las lentes y de las pantallas.