

INTRUSIONES

<http://netescopio.meiac.es>
MEIAC, Badajoz, 2012

Textos y comisariado:
Gustavo Romano

Esta tercera etapa del archivo NETescopio está centrada en aquellas propuestas que consisten en una intervención artística a través de un nuevo espacio público: Internet.

Aquí encontraremos proyectos que intervienen espacios de uso común como la Wikipedia o Google Maps, que parodian o subvierten páginas de uso privado, o que invaden o se infiltran sigilosamente en el propio ordenador del usuario o en sistemas informáticos o corporativos.

Encontraremos propuestas individuales en las que el artista adopta un rol de espía, de intruso o de solitario *flaneur*, pero también propuestas grupales desarrolladas por colectivos artísticos o aquellas en las que se demanda la participación masiva del espectador.

Palabras clave: Web 2.0, Espacio público, Vigilancia, Flaneur, Cartografías, Hacktivismo, Deriva, Cibermanifestación, Cooperación, Espionaje, Glocal, Realidad aumentada, Azar objetivo.

INTRUSOS EN LAS PLATAFORMAS 2.0

accionismo, aislamiento, autoridad, cartografías, censura, deriva, distopías, espacio público, exhibicionismo, glocal, lectura, mercado, metaversos, participación, publicidad, redes sociales, relaciones virtuales, reproductibilidad, validación, vida virtual, vigilancia, turismo, virus, web 2.0

Internet- y la web en particular- ha ido evolucionando vertiginosamente desde sus comienzos y ha ido desprendiéndose de la herencia de los medios audiovisuales tradicionales, sobre todo en lo relacionado con el paradigma de emisor-receptor que ya se tornaba insostenible en una red de arquitectura horizontal y rizomática.

Estos nuevos territorios y plataformas que le han cambiado hasta el nombre a la web llevándola al nuevo escalón que supone el 2.0 - Facebook, Twitter, Wikipedia, YouTube, incluso Second Life, se han convertido en las nuevas metrópolis y urbanizaciones, en los nuevos mercados, plazas, o coliseos, en donde realizar todo tipo de intercambios e interacciones: negocios, amistades, luchas y revoluciones. Los trabajos reunidos en esta sección hacen uso de estas plataformas desde diferentes perspectivas y con distintos fines. Encontraremos propuestas que llevan la tradición de la performance y las intervenciones urbanas a los territorios digitales, otras que nos señalan las nuevas costumbres y padecimientos derivados de la vida social virtual, o exploran nociones como el aislamiento y las relaciones virtuales y su particular "netiqueta". Y encontraremos también proyectos que se han topado con la censura, en su intento de tensar al máximo el límite de uso permitido de ese nuevo espacio público y de ejercer una reflexión crítica acerca de estas construcciones que, con la demagógica pantalla de la "interactividad", intentan esconder la arquitectura de poder sobre la cual se sustentan.

Grey Goo

Acciones en Second Life

2006

Gazira Babeli

<http://www.gazirababeli.com/greygoo.php>

virus, metaversos, reproductibilidad, distopías

Grey Goo fue una acción viral realizada en Second Life entre octubre y noviembre de 2006 y que consistió en la diseminación de un script de partículas en el sistema de este mundo virtual.

La plaga gris (en inglés grey goo) es una expresión que se refiere a un hipotético fin del mundo que involucraría la nanotecnología molecular: un conjunto de robots se autorreproducirían sin control consumiendo toda la materia viva de la Tierra. En el mundo de Second Life, es un término usual que se refiere a objetos codificados por un jugador y que se multiplican descontroladamente consumiendo los recursos del servidor, algo similar a un ataque de denegación de servicio.

Del mismo modo que en la distopía científica, gracias a este fenómeno llamado "ecofagia", el universo de SL se consume a sí mismo. Es la plaga gris que anuncia el fin del mundo virtual.

La componente gráfica de esta plaga desarrollada por Gazira Babeli, parece recalcar la idea de multiplicidad. Encontraremos una nube de Mario Bros, el personaje de 8 bits más reproducido en la historia de los videojuegos, las bananas pop de Warhol, quien a través de la serigrafía diseminó viralmente su imagen en el mundo del arte, o la nube de preguntas que invaden a la *performer* virtual,

doblemente sola por el hecho de no estar en el mundo real sino en un metaverso, mientras contempla el melancólico paisaje de un ocaso digital sin tiempo.

Hammering The Void

Performances en Second Life

2008

Gazira Babeli

<http://www.gazirababeli.com/hammeringthevoid.php>

metaversos, accionismo, deriva

Cuando nos referimos a *performances* virtuales realizadas en SL, debemos recordar que éste es un universo digital pero accionado por actores y públicos reales, en donde el algoritmo es la marioneta. En el caso de Hammering The Void, la acción consistió en la irrupción de la artista en determinados espacios, secundada por sus "hermanas" o clones que se movían atacando al vacío, martillando e intentando golpear lo intangible.

Esta mezcla de invasión y manifestación pero quizás de procesión o peregrinación descontrolada recuerda el comportamiento de abejas frenéticas blandiendo sus aguijones: un comportamiento caótico para nosotros que no logramos entender su funcionamiento, pero vital para ellas.

El paso de este torbellino no provocará ningún daño, no dejará ninguna huella. En el mundo virtual no hay más estados que el 1 y el 0, prendido o apagado. Pero como en muchas performances, el rastro quedará en la memoria de quienes fueron testigos de este manotazo al aire, de este grito en el vacío.

Seppukoo

Aplicación para Facebook

2009

Les Liens Invisibles

<http://www.seppukoo.com/>

vida virtual, redes sociales, web 2.0, exhibicionismo

En la era de las redes sociales, estar desconectado es como estar muerto. Este trabajo de Les Liens Invisibles, nos resalta este concepto desarrollando una aplicación para Facebook llamada Seppukoo, la cual, parodiando la tradición japonesa de los samurais, nos permite cometer un suicidio virtual.

Los autores de la obra nos destacan una serie de beneficios que obtendremos al usar su aplicación y mantenernos offline. Por ejemplo, dejar de restar horas virtuales a nuestra vida real, y de ese modo dejar de estar trabajando para las corporaciones proveyéndolas de información para que luego nos saturen ofreciéndonos productos dudosamente cercanos a nuestros intereses.

Sin embargo también podemos utilizarla -y así generalmente fue utilizada- con

intereses algo más retorcidos como el de ser testigos de nuestro propio funeral y ver las repercusiones de nuestra muerte entre nuestro círculo de "amistades".

¿Qué hay más allá de una identidad virtual? ¿Hay vida después de la muerte? Podemos eludir estas respuestas ya que no hace falta tener poderes sobrenaturales para volver de una muerte virtual en Facebook. Es tan sencillo como volver a ingresar nuestro usuario y *password* y regresaremos de la muerte tras un nuevo *login*.

Street With A View

Performances para Google Maps

2008

Robin Hewlett y Ben Kinsley

<http://www.streetwithaview.com/>

vigilancia, cartografías, glocal, web 2.0, espacio público.

En mayo de 2008 los artistas Robin Hewlett y Ben Kinsley invitaron a los vecinos de la zona norte de Pittsburgh a realizar una serie de acciones que serían recogidas fotográficamente por el equipo de Google Street View para luego ser subidas a Google Maps.

Aquí vemos cómo una acción artística física se desarrolla en un doble espacio público: el de la calle y el de su representación virtual en Internet.

A la idea de violación de la privacidad que se asocia con Google Maps y este tipo de plataformas, se responde con una actitud de sobreexposición personal, siguiendo las estrategias del arte público: introducirse en la vida diaria. En este caso con público multiplicado día a día ya que por cada paseante desprevenido que se cruzó aquel día con las performances, le corresponderán muchos más navegantes tanto o más desprevenidos, "recorriendo" esas calles en Street View.

A la acción de los vecinos debemos sumar la acción al auto de los fotógrafos de Google, que en su rígido recorrido mecánico - si es que hay una antítesis de la deriva situacionista sin duda es ésta- se ha convertido en vigilador vigilado y partícipe no deseado pero obligado de esta doble performance.

The Most Boring Places

2009

Vídeoanimación para Google Earth

Angie Waller

<http://www.couchprojects.com/popups/boring/>

glocal, web 2.0, aislamiento, turismo, relaciones virtuales,

“The Most Boring Places in the World” (El lugar más aburrido del mundo) es un tour por Google Earth cuyos puntos geográficos fueron determinados por comentarios de *bloggers*, periodistas aficionados o encontrados en salas de chat en los cuales se hacen referencias a este concepto.

El resultado a primera vista podría entenderse como la inversión del típico recorrido turístico para el cual el valor principal es el entretenimiento. O tal vez sí sea un recorrido turístico pero de un turismo alternativo en donde lo que se busca no son lugares de interés sino páramos de aburrimiento.

En este recorrido que podemos llamar excéntrico (no céntrico pero tampoco periférico) encontraremos bases militares, campus universitarios, pequeños poblados rurales, pesqueros o desérticos. Haremos una visita a la desolación, al aislamiento, a la soledad que dispara a sus habitantes a la comunicación virtual, al desesperado mensaje en una botella arrojada al ciberocéano que, gracias a Angie Waller, encontraremos nosotros, desprevenidos navegantes.

The Google AdWords Happening

Acción en Internet

2002

Christophe Bruno

<http://www.iterature.com/adwords/>

participación, mercado, publicidad, censura, lectura, web 2.0

En abril de 2002 Christophe Bruno comenzó lo que él llamó un *happening* en la web y que consistió en el lanzamiento de una campaña publicitaria mediante la herramienta Google AdWords. Abrió allí una cuenta de \$5 y comenzó a subir las campañas asociadas a determinadas palabras clave. Para cada una de estas palabras clave, se permite redactar un breve texto al que le dio el formato, o mejor dicho la categoría, de "poema".

La acción que duró 24 horas y cuyos poemas fueron leídos por unas 12 mil personas terminó cuando Google dio por la campaña sin dar demasiadas explicaciones, más que las que se pueden leer en los ambiguos términos del contrato.

La distribución de poemas como quien vende un producto, poemas con formato de aviso clasificado en la red, plantea una serie de situaciones novedosas: el problema de encontrar al lector se ha invertido ya que es el lector el que encuentra el poema, y lo hace con las palabras que él mismo busca. Aunque quizás debamos hablar de serendipia ya que lo que encuentre no será exactamente lo que esté buscando. O de poesía a la carta con una pizca de cut-up.

Estamos además en presencia de un nuevo esquema de censura. El *hapening* terminó siendo censurado por el mercado y las razones no han sido ni estéticas ni

morales ni políticas: si no vende no es útil y debe desaparecer del sistema y dejar su lugar a textos más eficientes, más exitosos, más vendedores.

Wikipedia Art

Intervención en espacio público, performance colaborativa.

2009

Scott Kildall y Nathaniel Stern

<http://wikipediaart.org/>

web 2.0, autoridad, accionismo, espacio público, validación

El 14 de febrero de 2009 Scott Kildall y Nathaniel Stern colocaron una nueva entrada en la versión en inglés de la Wikipedia con el nombre de Wikipedia Art. Esta entrada, que todo el mundo podía editar se volvía a partir de ese momento en un espacio de arte, un punto de intervención colectiva, un espacio de reflexión teórica sobre las nociones de obra, de artista, pero también la de validación y legitimación, dos conceptos sobre los que está edificada no sólo la Wikipedia, sino el propio sistema del arte.

Debido principalmente a este último problema y a la paradoja o loop lógico que supone definir un concepto -Wikipedia Art- que está siendo creado en el preciso momento en que se lo enuncia, se lo discute y se lo modifica, y al mismo tiempo tener que demostrar con referencias externas de "fuentes confiables" que ese concepto es válido y verificable, la intervención llegó a un punto de contradicción que llevó a los administradores a cerrar definitivamente dicha entrada.

La discusión de todos modos acababa de empezar en el mismo instante en que fue cancelada y junto con la documentación de dicha acción, se mudó del territorio de la Wikipedia a numerosos foros o espacios de discusión, medios de prensa e incluso museos y festivales. La discusión principal pasa por determinar, como en cualquier otro sistema colectivo, quién elige a los que elijen, quien y por qué se valida a los que validan.

INTRUSOS EN EL ESPACIO PUBLICO

Una de las características que sobresalen en las llamadas tecnologías portátiles, es la posibilidad de hibridizar la experiencia en el espacio "real" con información digital geolocalizada y personalizada. La web hasta el momento en que irrumpen los dispositivos móviles, era, con respecto al entorno físico, una experiencia discursiva que se descargaba desde un punto de información- el escritorio de casa,

o de la oficina- y que siempre aludía o narraba el pasado o sugería una acción a futuro. Lo que ha nos ha brindado la red móvil es el acceso al tiempo real, a la sincronicidad y la interacción no demorada con elementos reales a nuestro alrededor.

Este layer digital que se superpone al layer físico le agrega potencialmente a lo real el acceso inmediato a la suma de todos los conocimientos de la humanidad. Y por otro lado, mirándolo desde el ángulo opuesto, el layer físico le agrega a lo virtual la dimensión de la "verdadera interacción": con otras personas, con otros objetos y con el entorno.

Los proyectos reunidos en esta sección harán uso de las ventajas de esta realidad híbrida a la vez que reflexionarán acerca de sus peligros y limitaciones.

En un mundo hiperetiquetado donde ya no hay aéreas sin catalogar ni legislar, donde no queda ya un rincón sin coordenadas, el artista nos ofrece un escudo de ruido y de inutilidad frente a la reterritorialización tecnológica del espacio público y a la idea de eficiencia, en contra de la noción de gasto.

Accionismo, cartografía, control, deriva, espacio público, happening, intervenciones, invasión, paisaje sonoro, participación, psicogeografía, pop, realidad aumentada, señuelo, superhéroes, validación.

FUCK YOU Cookie

Performance, software art.

2009

Philipp Teister y Kim Asendorf

<http://www.kaubonschen.com/fuckyou/>

invasión, accionismo, control, señuelo

La palabra *cookie* (galleta), en el sentido que se le da en informática, se podría entender como señuelo, o carnada, algo inocente o amistoso, un regalo, pero de lo que se trata en realidad es de colocar en nuestro ordenador un rastreador con el cual se puedan detectar nuestros futuros movimientos.

Esta obra utiliza la *cookie* sin otra finalidad que la mera intrusión gratuita. Se trata de destacar esa intrusión y por lo tanto se completó con una acción física en Kasell, en la entrada del Kunsthalle Fridericianum, y que consistió en " colocar una cookie, sin ser detectados, en un bolsillo ajeno". Llevar literalmente al mundo real una situación cotidiana en el mundo virtual supone repensar nuestros límites de privacidad: la violencia de que meten su mano en nuestros bolsillos nos parece mayor que la intromisión en el cache de nuestro ordenador.

Serendipitor. Sentient City Survival Kit

Aplicación para smartphones

2010

Mark Shepard

<http://serendipitor.net/site/>

deriva, psicogeografía, cartografía, control, espacio público

Serendipitor es una aplicación para móviles que forma parte de una colección de artefactos reunidos bajo el nombre de Sentient City Survival Kit. La funcionalidad de este kit de herramientas es la de facilitar la supervivencia en la ciudad "sensible" que habitaremos en un futuro cercano.

Serendipitor utiliza el GPS y la conexión internet del móvil para ayudarnos a recorrer la ciudad. Pero hoy la cuestión ya no es cómo llegar de A a B, -para eso hay otras herramientas- sino cómo ser conscientes del trayecto. Cómo permanecer despiertos y alertas a lo que encontremos en el camino.

La deriva en un mundo hipercontrolado se hace cada vez más difícil. Un mundo donde ya no hay aéreas sin catalogar ni etiquetar, un espacio sin coordenadas. Serendipitor nos ofrece un escudo de ruido y de inutilidad frente a la reterritorialización tecnológica del espacio público y a la idea de eficiencia, en contra de la noción de gasto.

Tactical Sound Garden

Plataforma de software abierto para espacios públicos

2007

Mark Shepard

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

deriva, paisaje sonoro, cartografía, participación, espacio público

The Tactical Sound Garden [TSG] (El Jardín Sonoro Táctico), es un juego de herramientas de software abierto con el cual se pueden generar lo que Mark Shepard llama "jardines sonoros". Los participantes, utilizando móviles o portátiles con conexión WiFi, pueden plantar su material sonoro que será entonces geolocalizado permitiendo luego una experiencia sonora 3D al recorrer el área recibiendo los distintos sonidos espacializados.

Si con su obra Serendipitor nos invitaba a realizar una deriva urbana sin intervenir más que en la proposición del recorrido, en TSG invita al paseante a recorrer jardines creados artificialmente a modo de implantes sonoros colectivos, que terminan conformando un nuevo paisaje híbrido entre lo virtual y lo real. A través del espectro de las señales WiFi nuestro oído potenciado, con el móvil como prótesis virtual nos agrega un *layer* digital a la deriva física.

Videoman

Videointervenciones urbanas.

2005

Fernando Llanos

http://www.flanos.com/vi_video/

espacio público, intervenciones, superhéroes, pop, deriva

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

We AR in MoMA

Intervención site-specific. Realidad Aumentada.

2010

Sander Veenhof y Mark Skwarek

<http://www.sndrv.nl/moma/>

invasión, realidad aumentada, validación, accionismo, happening

El 9 de octubre de 2010, Sander Veenhof y Mark Skwarek invitan públicamente a la inauguración de una muestra en varias salas del MoMA en la que se exhibirán sus obras. Pero para verlas, hace falta que el público utilice un móvil que sirva de intermediario -o de prótesis- y así poder verlas gracias a una aplicación de realidad aumentada. Lo curioso es que si bien sus obras están en el museo, ninguno de sus comisarios las ha avalado. Al no haber una intrusión física tampoco puede impedirse ya que sus obras a pesar de estar "colgadas" en diferentes salas del museo, son obras digitales, por lo tanto inmateriales.

El público convocado, manipulando sus móviles, mezclado con el público habitual del museo, termina generando una suerte de performance.

La acción coloca sobre el layer real un layer virtual. Sobre un estrato simbólico -el museo- que se monta sobre el estrato físico -el edificio- un estrato simbólico parásito -lo virtual-. Se transforma en real -tan real como el otro estrato simbólico- si podemos decodificarlo. Es decir, si tenemos los códigos adecuados para "verlo". Códigos culturales y códigos informáticos.

El espacio curatorial ha sido intervenido, y también el museístico: dos públicos mezclados, dos convocatorias, dos exposiciones, un happening.

INTRUSOS VIRTUALES

Los videojuegos a menudo nos permiten ponernos en situaciones fantásticas e imposibles que nos permiten experimentarnos a nosotros mismos actuando en ellas. Pero también hay juegos que emulan una situación real que o bien no nos es permitido o nos es difícil acceder. Pilotear aviones en una batalla aérea, ser un detective que persigue a un asesino en la Londres victoriana o tal vez algo menos épico como ser una rana e intentar cruzar una avenida atestada de tránsito o correr desesperadamente dentro de un laberinto, devorando frutas y tratando de escapar de los fantasmas.

Los artistas que abordan los videojuegos suelen aproximarse desde variados ángulos, pero siempre con fines que lo alejan del mero entretenimiento.

Los hay quienes ponen el acento en la creación y en la estructura del juego, los que *hackean* juegos ya creados o quienes utilizan la situación de desarrollo del juego como oportunidad de experimentar la creación colectiva, o desarrollar una plataforma educativa y de inclusión social.

Hay quien nos hace tomar decisiones sobre problemas que no nos hemos planteado antes, poniéndonos en situaciones o entornos desconocidos y hay quien lleva el escenario al límite de la abstracción y nos hace dejar en segundo plano el juego para involucrarnos en una experiencia poética o disparar nuestra curiosidad. Jugar es atrevernos a otras realidades. Es aprender y es escuchar, y en ese sentido se asemeja a una fábula, a un cuento para niños. El papel que se nos propone en estos trabajos, es el de jugar a ser intrusos, excluidos o desplazados, pero también espías, lectores, músicos o paseantes. Todos nos pedirán que hagamos la ingeniería inversa que supuso. construir o intervenir el juego: esto es desarmar una historia. desmontar su estructura para poder rearmarla luego de entender su mecanismo.

cambio, cartografía, colaboración, cover, deriva, digital, espacio público, estereotipos, estrategia, género, inclusión, lowtech, narrativa, participación, soundtoy, terror, videojuegos, violencia.

Bordergames Lavapiés

Videjuego

2005

Fiambrera Obrera

<http://bordergames.org>

<http://www.sindominio.net/fiambrera/>

videojuegos, participación, inclusión, colaboración, cambio

Bordergames Lavapiés fue una iniciativa de la Fiambrera Obrera en la que se facilitó herramientas de diseño y programación para que jóvenes magrebíes crearan un videojuego que tendría como escenario ese barrio madrileño. La idea principal era que no hubiera intermediarios y que fueran los mismos jóvenes quienes desarrollaran el guión, los que decidieran qué historias contar y los aspectos de su vida que quisieran que sean vividos por los jugadores. Se constituía así en un proyecto de arte colaborativo basado en una red de trabajo construida a partir de una serie de talleres, un editor y motor de videojuegos libres y gratuitos diseñados con código abierto. A esta experiencia le siguieron otras en diferentes ciudades como Berlín, Barcelona o San Pablo, siguiendo el mismo modelo participativo.

Bordergames se nos presenta como un motor de juego abierto desde el cual construir una narrativa conjunta que permita visualizar la cotidianidad de colectivos que difícilmente acceden a los canales tradicionales de información. Pero sobre todo, es un motor y una plataforma para el cambio, en tanto herramienta de investigación y educación en procesos de negociación y participación presentes en toda creación colectiva.

Mapa

Interactivo online

2002

Rafael Marchetti

<http://influenza.etc.br/mapa/>

digital, deriva, soundtoy, cartografía

Mapa se presenta como una cartografía imaginaria que sirve de interfaz para una serie de juguetes sonoros *-soundtoys-*. La ubicación espacializada de estas fuentes sonoras nos invitan a recorrer el mapa desarrollando una deriva que en este caso será totalmente virtual. La única referencia analógica o representativa la encontramos en el mapa, si es que se puede considerar representativa la brutal abstracción que conlleva el reducir todas las interacciones y singularidades de una ciudad en un trazado geométrico. El resto de la experiencia, tanto gráfica y visual como auditiva serán puramente digitales llevando al juego a un estado puro, primario, casi narcótico, de experimentar la permutabilidad de los elementos básicos.

September 12th, A Toy World

Videojuego

2003

Gonzalo Frasca

<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

September 12th es un video juego o tal vez no. La primera pantalla nos lo advierte: "Esto no es un juego. Usted no puede ganar o perder. No es una simulación. No tiene un final y ya ha comenzado. Las reglas son simples, usted puede disparar o no. Este es un sencillo modelo que usted puede usar para explorar algunos aspectos acerca de la guerra contra el terrorismo."

Ambientado en un escenario de una ciudad cualquiera de oriente medio, pero que presuponemos de Iraq o Afganistán, el juego, diseñado en primera persona, nos provee de un arma y nos lanza a una guerra invasora, disfrazada de "ataque preventivo".

Pero pronto el juego nos recordará que la violencia genera más violencia: cuantos más "terroristas" matamos, nuevos terroristas aparecen, cada mezquita, cada casa bombardeada, a causa de ser testigos de nuestra violencia, se convertirá en un nuevo nido de violentos. Ese cambio que experimentamos al jugar nos provocará un cambio de estrategia para no perder el juego. Este cambio de paradigma nos llevará de atacar a todo lo que se mueve a abandonar las armas. Lo que se nos propone es desmontar el algoritmo de la violencia.

The Intruder

Videjuego

1999

Natalie Bookchin

http://bookchin.net/intruder/english/html/a_title.html

videojuegos, narrativa, cover, lowtech, género

The Intruder, está basado en el cuento La intrusa, de Jorge Luis Borges, que narra la historia de dos hermanos que viven en los arrabales de Buenos Aires. Atraídos ambos por una misma mujer, a quien han llevado a vivir con ellos, comenzarán a celarse hasta que esa mujer que comparten se terminará convirtiendo en "la intrusa" que los enfrentará entre sí. Finalmente uno de ellos elegirá "sacrificarla" para salvar así la unión de los hermanos.

La adaptación que realiza Natalie Bookchin de esta historia está organizada en una sucesión de diez juegos interactivos. Son a su vez adaptaciones de juegos de tipo clásico, como el Pong o el Space Invaders, en las que a medida que vamos ganando puntos, nos irá develando el texto del cuento.

La interacción que nos propone por lo tanto es muy básica ya que el interés, más que en ganar el juego, estará puesto en adelantar en la narración de la historia.

La adaptación también coloca a la artista como una intrusa: una mujer adentrándose en el mundo de la programación de videojuegos, un universo con

una lógica que pondera la masculinidad tanto en su concepción como en su disfrute, donde el poder, la dominación, el éxito y la competencia son los valores que dan sentido al juego, y que estimulan a sus creadores y a sus jugadores.

Vagamundo

Videojuego. Acción en espacios públicos.

2002

Ricardo Miranda Zúñiga

<http://www.ambriente.com/cart/>

videojuegos, espacio público, inclusión, estereotipos

Creado en el verano de 2002, Vagamundo, nos coloca en la problemática del inmigrante, pero a diferencia de otros proyectos que se centran en el cruce de la frontera, aquí se aborda la situación del inmigrante que trata de adaptarse a la vida norteamericana, en este caso ambientada en Nueva York.

El concepto del juego consiste en avanzar tres niveles subiendo la pirámide social en los EE.UU, superando los obstáculos que se nos presenten. El tiempo corre y las oportunidades se nos escapan. En el primer nivel lucharemos tan sólo por permanecer allí, aunque ese allí sea en el Harlem. En el segundo, ya habremos conseguido trabajo en una floristería en el East Village. En la tercera nos veremos convertidos en un camarero en un restaurante de lujo en el Upper East Side tratando de entretener a los invitados para recibir una propina. El nivel extra nos enfrentará a un dilema: delatar a los nuevos inmigrantes o ayudarlos. Ricardo Miranda define a estos niveles como: Cultura de la pobreza, de la Asimilación, de la Prosperidad, y finalmente, de la Ignorancia.

Este ascenso se ve también en los estereotipadas fases del personaje. Del Cantinflas rural o pueblerino, al inmigrante integrado y camuflado con su entorno.

Pero además de encontrarlo en la red, Vagamundo es fundamentalmente un proyecto de arte móvil, nacido en las calles y viviendo en las calles: el ordenador, monitor y palancas de mando se colocan en un vehículo similar a un carrito de helados, viajando por las calles de Nueva York, como lo hacen diariamente otros tantos inmigrantes vendedores ambulantes.

INTRUSOS EN TU ORDENADOR

Las producciones digitales, especialmente las realizadas para vivir en la red, continúan, si bien de un modo bastante peculiar, la tradición de las vanguardias de ruptura del marco y del salto a la inmaterialidad. El marco desaparece como límite

de la pintura o de la imagen, pero se reconvierte como marco de la pantalla. Un marco que ya no tiene el poder de encerrar a la imagen que ha ganado tanto la dimensión temporal como el infinito potencial de la permutación constante de los datos que a ella acuden. Lo que le han limitado por arriba, abajo y por los laterales, lo ha ganado infinitamente en profundidad y velocidad.

Y ese marco ya no está sólo en galerías o museos, sino que nos rodea a toda hora. En nuestro ordenador hemos depositado funciones que antes eran privativas de nuestro cuerpo. Comparte datos con nuestra memoria, la pantalla se ha vuelto casi una piel que nos separa del "afuera", del más allá de nuestra red doméstica. Ante ese escenario no es de extrañar que muchos artistas se vean atraídos a irrumpir y trabajar en este "lienzo". Ya no sólo por las vías habituales y seguras, abriendo las puertas de sus páginas e invitándonos a recorrer sus obras en lo que se asemejaría a una visita a una sala de exposiciones, sino introduciéndose directamente en nuestro sistema o rompiendo nuevamente el marco -esta vez, el marco del navegador-, o alterando el comportamiento de programas instalados en nuestro disco duro.

audiencia, automatismo, azar objetivo, camuflaje, contaminación, détournement, desktop, fuera de campo, invasión, lenguaje, manipulación, máquina, serendipia, software, SPAM, rituales, virus.

Influenza Skin

Software art

2002

Rafael Marchetti y Raquel Renno

<http://influenza.etc.br/influenza.html>

desktop, contaminación, camuflaje, fuera de campo

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

Nota: Las versiones posteriores al QuickTime Player 5 no permiten su visualización.

Plugins Revised

Software art

2004

Peter Luining

http://www.ctrlaltdel.org/plugins_revised/

détournement, software, invasión, manipulación

Esta serie de trabajos experimentales reunidos bajo el nombre de Plugins Revised, son tal como lo sugiere su nombre piezas de software accesorias, en este caso filtros para el programa Photoshop. Encontraremos por ejemplo el plugin Michel Foucault que al activarlo, afectará los niveles de transparencia de los distintos canales de color de la imagen elegida, según la hipotética lucha en tiempo real entre un "si" enfrentado con un "otro".

Estas piezas disfuncionales, que voluntariamente agregamos en el programa instalado en nuestro ordenador, a diferencia de otros filtros, de los que esperamos un resultado determinado, nos devuelve un imprevisible e inesperado proceso, tal vez inútil, pero inspirador.

Estas especies de prótesis humanoides que agregamos a la máquina, estas dudas y luchas internas convierten a la máquina en un cyborg- en este caso mediante la operación inversa de humanizar la máquina.

Tumbarumba

Software art

2008

Ethan Ham y Benjamin Rosenbaum

http://www.turbulence.org/Works/tumbarumba/install/tumbarumba_1_16.xpi

virus, camuflaje, lenguaje, invasión, serendipia

Tumbarumba es una pieza de código, una extensión para navegadores- al momento sólo para Firefox- cuyo uso genera una alteración de las páginas visitadas, una intrusión en la lectura, sigilosamente al principio, pero incontenible.

Si bien su modo de acceso no ha sido clandestino, el usuario le ha abierto la puerta al instalarlo, una vez dentro, Tumbarumba se infiltra en el texto de las páginas, reemplazando imperceptiblemente aquellos textos que el programa elija, por otros provenientes de 12 cuentos de escritores contemporáneos, por el sólo hecho de que compartan quizás algunas palabras con el texto original. Al mismo tiempo, este texto parásito se convierte en *clickable*, y al pinchar en él, más texto intruso va apareciendo en la página, hasta que mediante sucesivos *clicks* todo el texto del cuento desplazará al original.

En una extraña estrategia de difusión, a la manera de un caballo de Troya, el invasor vestirá el camuflaje perfecto: una piel formada por letras, las mismas letras, sólo que en diferente orden. Sólo podremos detectarlo cuando ya sea tarde, cuando lo hayamos leído, y haya así ingresado a nuestra mente.

Videomails

Videos distribuidos por correo electrónico.

2000

Fernando Llanos

<http://www.flanos.com/VMesp.html>

invasión, SPAM, audiencia, rituales, ejercicio

Antes de YouTube, antes de la banda ancha, antes de las plataformas 2.0, las personas también se conectaban, se enviaban archivos, y utilizando esas rústicas herramientas como el correo electrónico, generaban comunidades virtuales.

La estrategia de Llanos fue la de generar una audiencia y acostumbrarla a una entrega cíclica, como si fuera una serie de televisión, pero experimental y en formato comprimido tanto en tamaño como en duración. Llanos nos aclara que los video mails duraban unos 20 segundos ya que el peso máximo debía situarse por debajo de los 500Kb, el límite que le imponía su cuenta de correo en ese entonces. Y que enviaba su entrega semanal los martes ya que era el día en que no podía circular, debido a una reglamentación en la ciudad de México que impide el tránsito de los autos según su matrícula, una vez a la semana.

Partiendo de un número muy reducido en julio de 2000, su audiencia creció hasta más de 1.300 personas, entre amigos, artistas, comisarios y tal vez desconocidos, como en toda lista de correos, hasta agosto de 2006, cuando decidió dar por terminado el proyecto. Casualmente dos meses antes de que YouTube fuera comprado por Google.

Videomail se situó en la frontera del SPAM, de la intrusión no deseada. Pero cabe preguntarse: ¿cómo saber si un mail es no deseado antes de leerlo?

Yahoo Search Loop

Proyecto online

2008

Kim Asendorf

<http://kimasendorf.com/yahoosearchloop/>

azar objetivo, automatismo, máquina, lenguaje

Este trabajo de Kim Asendorf utiliza el motor de Yahoo, invitándonos a introducir en su página aún en blanco, una palabra cualquiera, y así ver desencadenarse en cascada los resultados de búsqueda: en bucle, cada palabra disparará una nueva búsqueda, que irá ocupando toda la página.

Dentro del conjunto de obras que recurren a los buscadores-que ya deberíamos considerar un género en sí mismo-, ésta parece someter a la máquina a una técnica, o bien psicoanalítica -la asociación libre-, o bien del surrealismo -la escritura automática.

La frase de Tzara, "el pensamiento nace en la boca", debería en este caso ser corregido a "el pensamiento nace en la pantalla", escupido por el motor de búsquedas, esa máquina perversa producto del cruce entre una aspiradora, una lavadora y un jukebox, que alimentada por la materia textual de internet, nos devuelve triturado, reordenado y etiquetado, el inconsciente colectivo de la sociedad moderna.

La máquina del lenguaje analizándose a sí misma.

INTRUSOS EN EL MUNDO DE LAS CORPORACIONES

"Cuando uso una palabra -dijo Humpty Dumpty en tono más bien despectivo- esta significa exactamente lo que yo quiero que signifique, ni más ni menos."

"La cuestión -dijo Alicia- es si usted puede hacer que las palabras signifiquen tantas cosas diferentes."

"La cuestión -dijo Humpty Dumpty- es quién es el Amo, eso es todo."

A través del espejo, Lewis Carroll

La tecnología nos abre perspectivas de progreso hacia un futuro utópico, si nos basamos sobre todo en las publicidades de las compañías que lideran el mercado. Pero también nos abriría la puerta a un porvenir distópico si repasamos un poco la agenda de los tecnócratas. Para evaluar la supuesta transparencia e imparcialidad de la tecnología, no deberíamos dejarnos llevar por sus cantos de sirena sino que tal vez convenga investigar quién la maneja. a quién obedece o en algunos casos, quién la financia.

Su uso por parte de los artistas puede analizarse también bajo esta óptica. Hay quienes se valen de su misma retórica publicitaria, pero llevando al extremo postulados que quizás ya estén en la agenda de algunas corporaciones pero que nunca se atreverían- al menos por el momento- a confesar públicamente. Hay quienes en cambio usan las herramientas tecnológicas para, como en una llave de judo, hacer caer a su oponente y hay quienes apelan a la ironía para relativizar estereotipos tales como poderosos o dominados.

ADN, biotecnología, cambio, capitalismo, cibermanifestación, colaboración, contrafácticos, distopía, enciclopedia, futuro, hacktivismo, inclusión, manipulación, mercado, parodia, patologías, redes, religión, resiliencia, resistencia, tecnoadicciones, tecnocracia, utopía.

BioCom. Flesh Machine

Website Performance

1997

Critical Art Ensemble

<http://critical-art.net/Original/biocom/biocomWeb/>

tecnocracia, biotecnología, mercado, ADN,

"Por primera vez en la historia hay una política económica a nivel mundial dominante, la del capitalismo. BioCom proporciona bienes y servicios que mejoran la productividad en el laboratorio y los avances en la investigación biomédica."

Esta advertencia nos da la bienvenida al sitio de BioCom. Realizado con una estética médica y una retórica mercantilista exacerbada, nos aclara que la compañía pone la biociencia al servicio de la eficiencia económica y del éxito empresarial. Promete la creación de seres humanos en laboratorio, más eficientes y con menor proporción de errores.

El sitio web sirvió de complemento a la performance *Flesh Machine*, que Critical Art Ensemble desarrolló en varias ciudades de EE.UU. y Europa entre 1997 y 1998, y en la que se escenificaba, mediante tests realizados con el público presente, la cuestión de una posible nueva división de clases en base a la estructura genética. Un proyecto y una web distópica que cada vez resulta menos fantástica y cuyas afirmaciones, desde su creación hasta el día de la fecha, ya nos parecen cada vez menos fantásticas, por haberlas escuchado y leído en otras páginas que no son precisamente de arte ni de ficción.

Cult of New Eve

Website Performance

1999

Critical Art Ensemble

<http://critical-art.net/Original/cone/coneWeb/>

utopía, religión, biotecnología, futuro, distopía

El proyecto *Cult of New Eve* reflexiona acerca de la apropiación de la retórica religiosa por parte de la ciencia, hacia una utopía biotecnológica hipercontrolada, que justifique la sumisión a sus mandamientos tecnocráticos.

En sitio web se nos presenta en modo irónico, un híbrido entre institucional y devocional, cuya finalidad será establecer el culto de la nueva Eva, desarrollar la nueva teología que nos guíe a través del proceso de la segunda génesis, -si la primera fue fruto del error o del milagro, la segunda será planificada y diseñada por el hombre-. La web servirá además para preparar a los no iniciados a vivir los vertiginosos cambios que vendrán y la nueva función que tendrán en ella los futuros niños. También a prevenirnos de los enemigos del culto y de los falsos profetas.

La ciencia ha ido ocupando espacios que hasta ahora solo pertenecían a la religión. La decodificación del ADN, ha reemplazado al estudio del alma. Incluso podríamos ir más lejos y decir que el ADN ha reemplazado al alma. La biotecnología y la manipulación genética y el misterio y el poder que ello ostenta, convierten a la ciencia o habría que decir, a las corporaciones que se benefician de ella y que la financian, en los nuevos hechiceros, en los dueños del futuro.

DDK (Disturbance Developer Kit)

Software. Acción en Internet

1998

The Electronic Disturbance Theater

<http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

cibermanifestación, resistencia, redes, colaboración, cambio, inclusión

El 10 de abril de 1998, al cumplirse un nuevo aniversario de la muerte de Emiliano Zapata, The Electronic Disturbance Theater (el Teatro de Disturbio Electrónico), comenzó su campaña para detener la guerra del gobierno mexicano contra el zapatismo en un nuevo teatro de operaciones: la word wide web.

Mediante la distribución de un kit de herramientas de ataque contra las webs oficiales, y siguiendo un calendario de operaciones tácticas publicado en la web The Thing, se desarrolló uno de los primeras operaciones multitudinarias sincrónicas en internet.

El DDK se componía de una aplicación en Java que enviaba una orden de refresco, varias veces por minuto, al sitio web de Zedillo, impidiendo de ese modo las consultas. Los reportes indican que en esta primera acción de FloodNet participaron más de 8 mil personas distribuidas en varios países del mundo. Más allá de las discusiones surgidas posteriormente acerca de este tipo de estrategias, debemos destacar el contexto en el que fue realizada esta acción y el precedente que dejó el uso de Internet como elemento de acción conjunta y que crecería posteriormente en forma exponencial con la llegada de las redes sociales, que fue decisivo por ejemplo en la llamada primavera árabe. La acción del EDT fue la primera sentada virtual y una primera llamada de atención pública.

Diseases of Consciousness

Website

1997

Critical Art Ensemble

<http://critical-art.net/Original/doc/index.html>

enciclopedia, capitalismo, tecnoadicciones, patologías, resiliencia, hacktivismo,

Diseases of Consciousness (enfermedades de la conciencia) es un sitio web, una pequeña enciclopedia online acerca de los nuevos males que aquejan al hombre

moderno en la era del capitalismo global. Una enciclopedia pequeña y, según las propias palabras del grupo, "a escala humana, una web diseñada como el equivalente a la pintura de caballete en oposición la predominante monumentalidad de la Web".

La obra parodia la concepción corporativa del sistema sanitario, de las farmacéuticas, su complicidad en aislar al individuo y entender sus síntomas de rechazo a la realidad que lo rodea como una enfermedad a medicar.

Global Artists

Proyecto online

2004

Christophe Bruno

<http://www.unbehagen.com/globalartists/index.htm>

manipulación, parodia, contrafácticos

"Imagina que la historia del mundo se volvió cabeza abajo y que los personajes históricos que dejaron su huella en nuestros libros de texto, se reencarnaron en ... artistas. ¿Qué obras de arte producirían?"

Con esta advertencia y desde este punto de partida, y poniendo en tela de juicio el rol del artista y el de líder, Christophe Bruno nos ofrece su propia interpretación de varias personalidades históricas. Nos invita a ver una exposición de sus obras artísticas falsificadas -si es que puede falsificarse algo que nunca ha existido-, gracias a las posibilidades de manipulación que nos brinda hoy la tecnología y desde una óptica cercana a tópicos de la cultura digital.