

RE/APROPIACIONES

<http://netescopio.meiac.es>
MEIAC, Badajoz, 2009

Textos y comisariado:
Gustavo Romano

Esta exhibición abre la segunda fase del proyecto NETescopio. Está centrada en una práctica recurrente en las producciones artísticas en la red como lo es la apropiación y reutilización de materiales simbólicos. A diferencia de otros medios tecnológicos, el digital posibilita, más que la reproducción, la manipulación. Más que la invariancia, la perpetua mutación. Más que la copia, el *remix*. Esto ha introducido una serie de cuestionamientos, ya no sólo acerca de la noción de original o copia -noción sin sentido en el universo digital-, sino también sobre la de autor, la de poseedor o la de coleccionista.

Las obras que componen esta selección coinciden en esta práctica de apropiación y reutilización, pero la abordan con diferentes estrategias. Encontraremos trabajos que remezclan y recombinan materiales para lograr nuevas composiciones, y otros en los que se respeta la composición original para recrear una versión libre. Habrá otros, en cambio, que abordan material de la red o sitios web y los parodian, sabotean o manipulan con la intención de tergiversar su mensaje. Encontraremos también artistas que operan como coleccionistas, convirtiendo el *cache* de su ordenador en un involuntario *wunderkammer*, y también otras propuestas en las que se plantea la recirculación de la información y la interacción como mecanismo necesario para la producción de sentido. El papel del artista en la red ya no será el de creador sino el de redireccionador de la información.

RE/MEZCLAS

Remix, recombinación, patchwork, reciclaje, reescritura, montaje, recomposición.

La recombinación de materiales es una práctica que en las artes plásticas habitualmente se la ha asociado con el collage, sobre todo en lo concerniente a la imagen fija, la pintura o la fotografía. Sin embargo, en lo que atañe al campo digital, al incluir el elemento temporal, esta práctica está mucho más ligada a la noción de montaje cinematográfico que ensaya Sergei Eisenstein. El montaje es para él "Una

idea que surge de la colisión dialéctica entre otras dos, independientes la una de la otra". ¿No es acaso un modo de montaje, un *remix*, lo que realiza el propio navegador trayéndonos formatos textuales, visuales y sonoros y mezclándolos en nuestra pantalla?

Lo digital, además, ya no sólo incorporará el tiempo lineal, que para el cine sería el escenario donde tendría lugar esa colisión de sentidos, sino la simultaneidad y yuxtaposición de tiempos y espacios potencialmente infinitos como infinitas las elecciones que haga en cada momento el espectador.

Si con el *zapping* el público masivo se había constituido en montajista experimental gracias al poder que le otorgaba el control remoto, hoy en día la ventana del televisor ha explotado convirtiéndose en múltiples ventanas. Ventanas que nos conectan a través de Internet a infinidad de contenidos remotos y distantes entre sí, no sólo en el espacio sino en su sentido, generando en cada clic esa "colisión dialéctica" que planteaba Eisenstein, pero ahora en potenciales infinitas direcciones.

Amy Alexander

Multi-Cultural Recycler

<http://recycler.plagiarist.org/>

Website

1996

Iniciado en una época de proliferación de cámaras web por todo el globo, el **Multi-Cultural Recycler** invitó al público a ejercer un *voyerismo* ya no pasivo y limitado al simple ejercicio de mirar lo que sucede, sino pensado para intervenir, mezclar y remezclar lo que esas cámaras de vigilancia remotas hacían llegar a su ordenador. Seleccionando dos o tres cámaras al azar o eligiendo mezclas hechas previamente por otro usuario, el *Recycler* inicia un procesamiento digital de las imágenes y nos ofrece una imagen final.

En el proyecto vemos cómo hay un doble efecto de reciclaje: por un lado en el uso de las cámaras que pierden su característica función de vigilancia y por otro en la significación de la imagen que pierde su función documental. Es en este extraño limbo producto de un azaroso *remix* de ubicaciones geográficas en donde colisionan, se superponen y quedan congeladas personas que aún sin conocerse comparten un destino en el ciberespacio.

Igor Stromajer

re:volution

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

Proyecto on-line

1997

Con una estética de post guerra fría cuyos efectos colaterales continúan en Internet, **re:volution** se nos ofrece como una máquina, una plataforma para que el público impulse cómodamente la revolución, una revolución que, según nos dice nuestra guía, una niña llamada GTA (Gran Maestra y Astronauta), aún no ha triunfado, y por la que deberemos seguir peleando, armados con nuestro nuevo poderoso artefacto de guerra

contemporáneo: el email.

El proyecto está repleto de iconos mediáticos o de consumo. Iconos políticos de una nostálgica era moderna, hoy convertidos en *clip art* que circulan como devaluada información en la red. La recombinación de estos materiales parece mostrarnos la decadencia del poder, que lejos de aquellos grandes discursos y de monumentales hazañas hoy se haya reducido a pequeños ficheros de 8 bits.

Ricardo Barreto y Paula Perissinotto

Cyberdance

<http://www.satmundi.net/satmundi/dool/a.htm>

Proyecto on-line

1999

Este trabajo de Ricardo Barreto y Paula Perissinotto nos propone una danza partida fragmentada e imposible, en un espacio dividido y al mismo tiempo multiplicado. *Cyberdance* consiste en la combinación y re-combinación de los elementos que representan las diferentes partes del cuerpo humano. Un maniquí fue fotografiado como modelo en distintas posiciones y luego estas imágenes convertidas en animaciones permitiendo al usuario combinar unas con otras, y también relacionarlas con las distintas nomenclaturas de la danza, los nombres de las posturas y las posiciones de ballet clásico. En una página dividida en marcos conteniendo fragmentos del maniquí, podemos ver girar su cabeza, piernas, torso y brazos, a la vez que nos permite volver a subdividir con sucesivos clicks cada marco componiendo una muñeca aberrante cuyos fragmentos danzan en forma independiente y por otro lado, silenciosa. No hay música ni ritmo, del mismo modo que no hay espacio. Es una danza digital, una danza en la que el tiempo y el espacio han sido convertidos en un tablero.

Stanza

Genomixer Version 097

<http://www.genomixer.com/genomixer/genomixerb.htm>

Proyecto on-line

2003

Esta versión pertenece a la serie **Genomixer** en la que la información decodificada del ADN del artista fue recombinada en imágenes y sonidos, a la vez que en algoritmos de código generativo, método que utilizó para producir diferentes piezas.

En ésta en particular, Stanza nos presenta un autorretrato, en el que podemos imaginar la disolución de las cadenas de ADN convirtiéndose en series o cadenas tonales. Podemos también imaginar cómo al interactuar con la pantalla, recombinamos y manipulamos sonora y genéticamente esa información que imperceptiblemente se cuela en nuestro

interior: el artista, convertido en información, en sonido, y siendo alterado por nuestras propias manos, penetra y se cuela por nuestros oídos.

Daniel Jacoby

Excerpt from President Hugo Chavez's speech, on December 3rd, 2007, in alphabetical order

<http://www.danieljacoby.com/?p=56>

Video

2007

Este video de Daniel Jacoby está realizado a partir de la toma de los primeros 10 minutos de un discurso de Hugo Chávez, que ha sido seccionado palabra por palabra y luego ordenadas alfabéticamente.

Este proceso de alterar el orden, o mejor dicho, de sustituir un orden por otro, nos permite redescubrir las partes por sobre el todo, la palabra por sobre el mensaje, el gesto por sobre la intención discursiva. Todo ordenamiento puede ser considerado arbitrario y todo discurso puede ser revisado, analizado y desmenuzado hasta perder su significación. O al menos cambiarla radicalmente. Al aplicar obsesivamente un método analítico y objetivo, Jacoby nos hace partícipes de este experimento tal vez exitoso, tal vez fallido, de comprender la naturaleza misma de la comunicación.

Daniel Jacoby

Times New Roman characters in order of occupied area

<http://www.danieljacoby.com/?p=63>

Video

2008

Como en su obra **Excerpt from President Hugo Chavez's speech**, Jacoby pone en tensión dos métodos de ordenamiento y nos propone una nueva visión de acuerdo a los resultados obtenidos. En este caso, tomará todos los caracteres de la fuente tipográfica Times New Roman, y los ordenará según el espacio que ocupa cada uno de ellos.

Si bien en la obra sobre el discurso de Chávez, el proceso nos llevaba a una pérdida de sentido, en este caso podríamos decir que ante la falta de sentido previo del orden alfabético, el ordenamiento por tamaño nos sugiere al menos una cierta narrativa. Una tensión creciente a medida que los signos, al principio diminutos, van ocupando espacio en la pantalla. Una narrativa en la que las letras han perdido su función y se han convertido en dibujos. Se han convertido en imágenes que no sirven para formar palabras. Son letras que no saben leer ni escribir y esperan formadas de menor a mayor, en fila, como alumnos en una escuela.

Darren Solomon

Bb 2.0

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

Website

2009

Bb 2.0 nos propone la experiencia de escucha y al mismo tiempo (la función de) director. Se trata de una grilla de vídeos subidos a YouTube a los cuales podemos poner a correr, y subir o bajar su volumen a nuestro antojo. Solomon recurrió para la grabación de cada vídeo a los propios usuarios de su blog, definiendo algunas premisas como por ejemplo: utilizar un instrumento en Bb mayor, dejar silencios largos entre las frases y, al momento de grabar, escuchar una mezcla que el mismo Solomon había compuesto.

Con la flecha del cursor convertido en vara de director de orquesta podemos activar o acallar a nuestros músicos, acorralados en sus cubículos de 220 x 180 pixeles y que obedecen sin demoras y sin equivocaciones. Su música en cambio se expande más allá de la página y más allá del ordenador, se entremezcla y nos hipnotiza, como si ya no tuviéramos el control, como si los músicos se hubieran independizado de nuestros caprichos.

Lucas Bambozzi

YouTAG

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

Website

2009

Cada vez más, los *keywords*, las palabras clave, parecen querer regir y organizar nuestro día a día. Se han constituido en una suerte de lenguaje sin gramática, sin modalizaciones, sin altisonancias y sin dudas. Son solo nombres que describen nuestro entorno y a nosotros mismos. YouTag nos ofrece un dispositivo para que, a partir de los *tags* que describen a los vídeos subidos a YouTube, podamos sugerir dos palabras y así generar un *remix* con la superposición de los correspondientes videos.

La mezcla de palabras se transforma en una guerra de sentidos y el espacio del vídeo en un campo de batalla en donde ninguno triunfa.

RE/INTERPRETACIONES

Cover, reenactment, cita, reinterpretación, versión libre, remake, copyright.

A diferencia del *remix*, en el que los materiales son tomados independientemente de las narrativas que los contienen, hay algunas obras que si bien parten de trabajos de otros artistas, respetan la organización de la pieza de un modo similar a como un intérprete musical ejecuta una partitura. Si bien en música o cine esta práctica es no sólo corriente sino ya tradicional, no lo es tanto en el terreno de las artes plásticas. *Remake, cover,*

versión libre, o incluso karaoke, son conceptos algo lejanos que resuenan y se introducen desde otras disciplinas. Varias nociones aparecen aquí en escena, como la de autor, la de idea original, la de obra cerrada. Varias también son las estrategias que utilizan ciertos artistas para ponerlas definitivamente en crisis en el campo digital.

Están aquellos que se instauran como intérpretes de otros autores, quizás dejando en claro que no es tan sólo la idea sino la forma de presentarla y su contexto lo que les da sentido. O aquellos que juegan el papel del doble, constituyéndose en actores de destinos ajenos, re-actuándolos de un modo personal. O el impostor, quien ocupará desprejuiciadamente el lugar del autor, desafiando su papel y su autoría.

Estas prácticas también nos recuerdan dos procesos del campo digital: la usurpación de identidades y el sistema de sucesivas versiones del *software*. Dos aspectos que se conjugan en la práctica del *software* de código abierto, donde podemos ver que su fortaleza estará precisamente en el acceso libre, la simultaneidad de autores y la diversidad de versiones.

Vadim Epstein

My Boyfriend Came Back From the War Remix

<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/warwara/>

Proyecto on-line

1998

El término *remake* identifica las producciones audiovisuales que reproducen fidedignamente la trama, personajes, ambientación y prácticamente cualquier detalle de una obra anterior. En principio esta nueva versión de Vadim Epstein sobre la conocida obra de Olia Lialina **My Boyfriend Came Back From the War**, podrá ser considerada una *remake*. En el caso de algunas obras para la web, el sólo hecho de reemplazar los ficheros de imagen, manteniendo su mismo nombre, nos conduce a una nueva versión de la misma. En el campo de lo digital, por otra parte, las sucesivas versiones del software, siempre nos remiten a una mejora, a una mejor calidad de gráficos y a una mejor usabilidad. Quizás sea algo de todo esto lo que vemos en esta mezcla de parodia y homenaje a una suerte de clásico de la hipernarración.

Eva y Franco Mattes (0100101110101101.ORG)

Hell.com copy

<http://www.0100101110101101.org/home/copies/index.html>

Proyecto on-line

1999

Con la premisa de que la información debe circular libremente y más aún en Internet, los "Cerouno", iniciaron su acción de copiar y publicar en su propia web tres sitios con cierto renombre ya por aquella época (finales de los 90): Hell.com, Teleportacia.org y JODI.org. La primera acción comenzó con una noticia en Rhizome de que Hell, un sitio de acceso cerrado, abriría su entrada al público durante 48 horas para que cualquiera pudiera ver la

muestra *Surface*. Fue durante ese lapso que Eva y Franco Mattes bajaron íntegramente el sitio de Hell y lo publicaron, ahora sin trabas de acceso, en 0100101110101101.ORG.

Citando a los autores: "Las copias son más importantes que su original, incluso si no hubiera entre ellas diferencia. Las copias contienen no sólo todos los parámetros del trabajo que es copiado, sino mucho más: la idea misma y el acto de copiar."

santo_file group (David Casacuberta, Marco Bellinzoni)

X reloaded

http://www.santofile.org/x_reloaded/

Proyecto on-line

2005

X Reloaded ofrece "interpretaciones" de un fragmento de *El Quijote* según autores tan dispares como JODI, Olia Lialina, Barbara Kruger, William Burroughs, El Lissitzki, Tony Scott o Ferran Adrià. Estas variaciones abordan el tema de la apropiación, el remix y por ende, la revisión del rol tradicional del autor en la era de los medios digitales.

Encontraremos una reinterpretación del texto de Cervantes como receta experimental al estilo del Bulli o los *memes* de Cervantes y Burroughs enfrentados mediante el método del cut-up. También una reapropiación del mapa de JODI, originalmente un mapa del *backbone* de Internet, en este caso usado por Santo file para difundir los *memes* del Quijote a través de Google. Veremos también otra versión libre de *My Boyfriend Came Back From the War* transformada en *Don Quixote came back from the library*.

Stanza

The re-configuration variations

<http://www.stanza.co.uk/natgalleryweb/index.html>

Pinturas generativas

2006

Para esta serie de trabajos que Stanza denomina pinturas generativas, el artista utiliza un software en el que automáticamente, sin intervención del espectador, diversas obras maestras de la pintura universal son combinadas y alteradas en tiempo real generando un verdadero *remix* de la historia del arte.

Confrontando el principio que subyace en buena parte de la pintura clásica, el de perdurar inalterable en el tiempo, Stanza somete a toda una pinacoteca ideal del arte occidental a las reglas del dominio digital. Fuerza su mutación constante a través de algoritmos propios, y convierte a estas pinturas en piezas efímeras, únicas e irrepetibles.

Eva y Franco Mattes (0100101110101101.ORG)

Synthetic Performances: Reenactment of Chris Burden's Shoot

<http://www.0100101110101101.org/home/performances/>

Performance en Second Life

2007

Second Life es por definición una segunda parte, un segundo mundo o una segunda oportunidad. Si bien lo que allí ocurre, ocurre en tiempo real - el mismo tiempo que comparten SL (Second Life) con RL (Real Life)- este “ahora” de SL nos remite a algo anterior, a algo previamente conocido o previamente experimentado.

De allí que las performances sintéticas que desarrollaron Eva y Franco Mattes en SL tienen más sentido en tanto *reenactment* de performances previas realizadas en RL.

Otra de las características de SL es la proliferación de personalidades múltiples, imposturas o robos de identidad. De allí que nos resulte “natural” verlos cambiar de *skin* y de un momento a otro convertirse en avatares de Marina Abramovic, Joseph Beuys, Gilbert y George, Vito Acconci o Chris Burden.

Miltos Manetas

www.kosuth.com

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

Website

2007

Como parte de su repertorio de sitios impostados y de su estrategia de disfrazarse y apropiarse de prácticas de artistas célebres, Manetas nos presenta su interpretación del sitio web de Joseph Kosuth. Al ingresar a la página, una sencilla frase en blanco sobre fondo negro nos expresa lo contrario a lo que supone el URL que acabamos de tipear: “esto no es un Joseph Kosuth”.

Así como en Kosuth encontramos una referencia a Magritte en tanto búsqueda de deconstruir la relación entre significado y significante, explícita en su famosa pintura *Esto no es una pipa*, Manetas, apropiándose de la estética y las estrategias conceptuales de Kosuth, busca cuestionar no sólo la relación entre el signo visual, el signo lingüístico y lo real, sino también desafectar a lo digital de su rol de simulación de lo real. Y dicho sea de paso, convirtiendo a Kosuth y a Magritte en involuntarios Neestars.(1)

Nota: Neen es un movimiento cultural creado por Miltos Manetas, cuyo nombre encargó a la Lexicon Branding Inc. Los Neenstars son una generación aun no definida de artistas visuales. Algunos de ellos pertenecen al mundo del arte contemporáneo, otros son creadores de software, diseñadores web, directores o animadores de videojuegos.

Ryan Barone

International Klein Blue (Google Monochromes)

<http://www.ryanbarone.com/international-klein-blue-google-monochromes.html>

Proyecto on-line

2008

Yves Klein decía que “el azul es lo invisible tornándose visible”. Único y perfecto, el IKB (International Klein Blue) es un color que desarrolló Klein y que utilizó en muchos de sus

conocidos monocromos. Esta característica de único y perfecto que podemos ver en sus pinturas, se transformará en múltiple y mutante gracias a las infinitas trasposiciones que han sufrido dichas pinturas debido a su derrotero a través de los distintos sistemas de reproducción.

Basándose en la imposibilidad de las pantallas de ordenador de reproducir fidedignamente tan especial pigmento, Barone recopiló las decenas de variaciones que circulan en la red sobre los monocromos de Klein, gracias al buscador de imágenes de Google.

Ese azul único del mundo de la pintura, nos hace recordar a otro azul único en el ámbito digital: el BSoD (Blue Screen of Death), la pantalla de error fatal que acompaña a ciertos sistemas operativos.

Miltos Manetas

www.jacksonpollock.org

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

Website

2009

Este otro sitio impostado creado por Miltos Manetas nos invita a compartir su propia actitud de travestismo artístico: convirtamos nuestro ratón en pincel y convirtámonos nosotros mismos en Jackson Pollock. Todo esto sin ensuciarnos, sin perturbarnos, e incluso con la posibilidad de volver a empezar si nuestras dotes de *action painter* no nos convencen demasiado. Sin haber gastado pintura ni lienzo, sino apenas algunos vatios de electricidad.

Quizás este falso Pollock no sea un caso de mero robo de identidad sino deba interpretarse como un caso de “identidad fluida”, un concepto que parece sobrevolar al movimiento Neen, al cual Manetas pertenece y del cual es fundador. Repasando fragmentos del manifiesto Neen encontramos que “los Neenstars usan sus identidades como contraseñas para recibir información privilegiada. La identidad de un Neenstar está en su estado mental, por lo que un Neenstar puede usar la identidad de otro Neenstar en caso necesario. Pero esto también funciona a la inversa: a veces, un Neenstar inventa la obra de arte de otro Neenstar; ésta es la gran diferencia entre Neen y el Arte Contemporáneo.”

RE/INGENIERÍAS

Apropiación, tergiversación, reingeniería, desmontaje, desviación, reformulación, hacktivismo, resignificación

Si bien toda remezcla implica un cambio de sentido con respecto a la obra original, hay ciertas piezas que decididamente embaten contra los discursos que constituyen la misma. En este sentido encontraremos trabajos que lo intentarán con tácticas cercanas al sabotaje, a la tergiversación, a la llave de aikido con la que se pretende utilizar la propia fuerza del oponente en su contra y así evidenciar sus puntos débiles.

Hay en cambio otras tácticas comparables con ciertos mecanismos de supervivencia de los

seres vivos. La capacidad de camuflarse con su entorno, por ejemplo, que ha sido la elegida por especies como el camaleón o algunas clases de mariposas o insectos, para no ser percibidos por sus presas o sus depredadores. También podemos compararlas con la estratagema de un épico animal de madera: el caballo de Troya. Bien conocido en la red en su versión informática, los troyanos han desplazado en peligrosidad a los virus, debido principalmente a su capacidad de introducirse en nuestros sistemas ocultándose dentro de programas. Como los virus o los memes, que se reproducen mediante un portador humano al que utilizan como vehículo, ciertos discursos se mantienen pacientemente agazapados en la sombra para lograr posteriormente su máximo poder de contagio.

Mark Napier

The Distorted Barbie

<http://www.detritus.net/projects/barbie/>

Proyecto on-line

1997

Napier aborda el tema de la muñeca Barbie en tanto icono social, fenómeno de mercado y también en sus connotaciones en tanto evocaciones de la infancia, su simbología social política o religiosa.

En sus Barbies distorsionadas podemos ver variaciones a la manera de Kate Moss, Bjork o Dolly Parton y también muñecas “expedientes X”, “poseídas” o simplemente “gordas y feas”.

Uno de los inconvenientes y a la vez, efecto secundario del proyecto, fue la demanda que le inició Mattel Inc., la empresa fabricante de la muñeca y que le valiera una serie de mudanzas virtuales, alegatos jurídicos, pero también apoyos solidarios dentro del mundo del arte. La pregunta que podría hacerse con respecto a la demanda de Mattel es: ¿quién puede alegar derechos sobre los estereotipos sociales?

Thomson & Craighead

Attributed text

<http://www.attributed-text.net/>

Proyecto on-line

1997

En este trabajo, los artistas nos presentan una página en la que sólo vemos un texto típico de alerta sobre derechos de autor. Si miramos con mayor atención, nos daremos cuenta de que en realidad cada una de las palabras que componen la frase, tiene un link a sitios que no pertenecen a los artistas. Al hacer clic en alguna de ellas veremos aparecer dos marcos con información adicional: uno con los datos de copyright de la página de donde ha sido “robada” esa palabra y el otro con el texto en cuestión. La elección de estos otros sitios no es casual y todos giran en torno a diferentes visiones acerca de temas como el copyright, la circulación de la información en Internet, etc.

Con esta estrategia irónica nos señalan el absurdo de llevar al extremo las prácticas de control de derechos de autor, más aún en un entorno como Internet en donde sería

imposible para el navegante detectar las fronteras entre los supuestos dueños de dicha información, considerando que casi siempre en una misma página conviven materiales de diversos autores.

La Sociéte Anonyme (José Luis Brea)

Redefinición de las prácticas artísticas s.21 (LSA47)

<http://aleph-arts.org/lsa/lsa47>

Work in progress

2000-2001

Este trabajo es un manifiesto de 34 puntos que se presenta como reflexión abierta y en proceso para la discusión acerca del nuevo rol del artista como productor en el siglo de las comunicaciones digitales. Siguiendo esta lógica, el manifiesto se presenta al mismo tiempo como producción artística y teórica. He aquí algunos fragmentos:

“La cuestión de la identidad del autor o su condición es una cuestión definitivamente trasnochada. Nadie es autor: todo productor es una sociedad anónima -incluso diríamos: el producto de una sociedad anónima.”

“No existen "obras de arte". Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de experiencia. Pero no tienen que ver con la producción de objetos particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos ...”

“La propiedad intelectual y el derecho de autor, como tales, se van a convertir en el caballo de batalla principal de este recentramiento contemporáneo de las relaciones de producción. Las figuras del plagiarismo utópico o la sindicación de la autoría -cuya mejor eficacia se ha ejemplarizado hoy en el terreno del software libre- suponen al respecto puntas de lanza de una gran estrategia por desplegar que dirija su política a la generación de los dispositivos y agenciamientos que permitan la libre circulación y el acceso universal a la información, modificando definitivamente al respecto la relación entre productores y utilizadores.”

Amy Alexander, The Yes Men y Steev Hise

Reamweaver

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

Software

2001

Esta pieza de software creada por Amy Alexander, The Yes Men y Steev Hise, tal como reza su publicidad “tiene todo lo necesario para replicar instantáneamente y en forma casera cualquier sitio web, manteniendo su diseño pero permitiéndote cambiar cualquier imagen o palabra a elección.”

Varios ejemplos ilustran sus posibles usos: páginas de noticias como la CNN, el Foro Económico Mundial, la Organización de Comercio Internacional, el Comité Nacional del Partido Republicano, por poner algunos ejemplos de sitios que han sido tergiversados por este software que, cabe aclarar, es gratuito, libre y bajo licencia GNU. Esta herramienta de tergiversación del poder nos permite igualarnos con poderosas empresas o instituciones, sacando provecho de que en Internet, David y Goliath tienen el mismo poder, el mismo estatuto: una página web es exactamente igual a otra página web, y desaparecen allí las enormes diferencias que sí encontraríamos al enfrentarlos en el mundo real.

Amy Berk / Andy Cox

Anti-Capitalist Operating System (ACOS) V2.0

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

Website

2003

Un sistema económico puede ser comparado a un sistema operativo. No todos pueden funcionar en él si no tienen la información correcta, si no se manejan con las reglas actualizadas o si no tienen los *drivers* que los identifiquen como aceptables y funcionales para el sistema. ACOS nos propone en forma irónica un cambio de sistema operativo para derrotar al capitalismo. En su menú encontraremos programas como Stop Bush Video Game, May Day 200 Project, Guerrilla Tea Room, Che Money entre otros.

Amy Berk y Andy Cox conforman el colectivo de arte y activismo Together We Can Defeat Capitalism's (TWCDC's) que desarrolla acciones en espacios públicos tanto en modo online como offline.

Ubermorgen, Paolo Cirio y Alessandro Ludovico

Amazon Noir

<http://www.amazon-noir.com>

Acción en Internet

2006

La reunión de Ubermorgen, Paolo Cirio y Alessandro Ludovico no podría ser catalogada en verdad como un grupo o colectivo de arte formal, pero sí en cambio se asemeja bastante a una "banda". Su golpe anterior había sido tratar de desbancar a Google reinvertiendo en acciones de dicha compañía las utilidades que el mismo Google les pagaba en concepto de publicidad. En 2006, planearon un nuevo golpe y el objetivo fue la más conocida tienda de libros online. La banda se dedicó a sustraer libros con copyright protegido de Amazon.com, valiéndose de una sofisticada tecnología codificada por el supervillano y media hacker Paolo Cirio. Consiguieron acceder a todas las páginas de los libros de venta online, lo que les permitió descargarse publicaciones enteras y ofrecerlas gratuitamente en su web como objetos de dominio público y en base a una economía de propiedad compartida. La consecuencia ha sido una contienda legal con Amazon.com que fue seguida de grandes debates online sobre los límites de los derechos de propiedad intelectual.

Mark Napier

PAM Standing

<http://www.potatoland.org/index.html>

Acción en Internet. Video

2008

Napier toma aquí un icono de la belleza “construida” – la belleza occidental del consumo y de la juventud artificial- e intenta su reconstrucción digital a partir de las huellas que su cuerpo ha esparcido a lo largo y ancho de toda la web. Nos referimos a Pamela Anderson, en su momento la mujer cuyas fotografías más se reprodujeron en la historia gracias a la aparición de Internet.

Partiendo de estas imágenes fetiche Napier intenta reconstruir un cuerpo 3D de Pamela y recrea una imagen ideal, quizás la misma que persigue Pamela y su cirujano. En lugar del bisturí, el ratón, En lugar de la piel, la pantalla.

Paolo Pedercini (Molleindustria)

Welcome to the desert of the real

<http://vimeo.com/4750691>

Video

2009

Paolo Pedercini utiliza aquí el software America's Army, un videojuego para el reclutamiento de soldados desarrollado por el Departamento de Defensa norteamericano, alterando radicalmente su función. El guión del vídeo, ya no se basará en un listado de las virtudes y beneficios que obtendrá al luchar y vencer defendiendo a la patria, sino que se basará en un listado de los síntomas del trastorno de stress post-traumático que padecen los soldados al regresar al hogar.

Transforma de este modo una herramienta de propaganda basada en evanescentes ideas abstractas de gloria dominación y control, en una *demo* dolorosa sobre la inutilidad de la guerra y la destrucción del individuo.

RE/COLECCIONES

Cache, colecciones involuntarias, serendipia, object trouvé, wunderkammer, clip art

Hacia finales del siglo pasado un nuevo continente se agregó a los conocidos. Un continente cuya materia es sólo información y que está en constante movimiento. De allí que la metáfora de Internet sea la de un mar infinito y la del espectador, la de un navegante que con sus *Bookmarks* a modo de anclas intenta trazar una topología efímera de un universo sin tierra a la vista y sin estrellas que nos guíen. Y es que aunque sepamos hacia donde queremos ir, un viaje sin coordenadas es un viaje sin rumbo.

Este sentido de lo accidental será fundamental en la conformación de nuestra experiencia de viaje, una eterna serendipia que nos llevará de puerto en puerto, haciéndonos olvidar paulatinamente el destino hacia el cual habíamos partido.

Para nuestra sorpresa, estos encuentros fortuitos dejarán residuos inesperados, una suerte de espuma de los días en el cache de nuestro ordenador.

Cual coleccionista aficionado mirando su colección de contactos en las redes sociales, o cual azevado adivino buscando sentidos ocultos en el orden de la baraja, el de las estrellas o el de los resultados de imágenes de Google, los autores de las obras de esta sección rescatarán esos residuos, estos cruces involuntarios de información, generando asociaciones impensadas, bahías circunstanciales, mojones intermedios en el que recalaremos antes de continuar nuestro viaje sin rumbo.

Thomson & Craighead

Weightless

<http://www.thomson-craighead.net/w/nmedium/frame3.html>

Proyecto on-line

1999

Una particular colección es la que queda en el cache de nuestro ordenador luego de varias jornadas de navegación. En **Weightless**, mediante una ligera y amistosa interfaz narrativa, podemos revisar parte de esos casuales tesoros encontrados en el disco de Thomson & Craighead.

Una cuestión que parece inherente a todo lo digital es la acentuada economía de recursos. Para imágenes y sonidos será fundamental el tamaño y “peso”- como si algo pesara en el mundo de los ceros y los unos-. Para conversaciones y chats lo será la cantidad de caracteres. Pero todo esto más que al espacio, es una economía referida al tiempo. Al tiempo de espera, al tiempo muerto. Por lo que esta colección de pequeñas historias compuestas por ligeros objetos son, de alguna manera, una devolución al navegante, de pequeños tiempos perdidos.

Lucas Bambozzi

Postcards

<http://www.comum.com/diphusa/postcards/>

Proyecto on-line

2000

Una foto sirve de prueba de un viaje realizado. Aunque compremos el recuerdo de otro en forma de instantánea prefabricada. En su obra en proceso **Postcards** (Postales), Lucas Bambozzi nos presenta una colección de pequeños videos que comienzan todos con la imagen de un paisaje, un monumento, un sitio turístico que repentinamente descubrimos es una postal y tras ella, la imagen que sirvió de modelo para la fotografía. A partir del trabajo *Cartes postales vidéo* de Robert Caehn, Bambozzi aborda esta idea desde la urgencia, lo efímero, lo banal.

Una postal es un lugar de cruce. Innumerables viajes concuerdan en el mismo punto para seguir luego por caminos diferentes. Al agregar la postal al video, nos señala este cruce y suma un recuerdo a otro recuerdo.

Stanza

Urban Rhythms

http://www.stanza.co.uk/spain_cctv/index.html

Proyecto on-line

2005

Stanza utiliza aquí nuevamente sus algoritmos de procesamiento de imagen, esta vez sobre una grilla conformada por las señales de las cámaras de tránsito de la ciudad de Madrid. El proceso se realiza en tiempo real, incorporando al azar las cámaras en la grilla, por lo que nunca se verán dos resultados iguales, ni siquiera si colocáramos dos ordenadores juntos.

El dispositivo ya no cumple su función de vigilancia y esta masa cambiante conformada por el complejo paisaje urbano, se transforma en un testimonio, en un horizonte emocional de un determinado instante de la ciudad de Madrid.

Daniel Jacoby

The Impersonal Artwork

<http://impersonalartwork.danieljacoby.com/>

Acción en Internet

2007

A través del website, 10.800 usuarios participaron voluntariamente en la creación de una obra de arte. Cada uno pudo elegir el color de un pixel, tomado de 21 colores básicos, y firmarlo con su nombre o seudónimo. El proyecto fue lanzado el 14 de junio de 2007 y finalizó el 14 de marzo de 2009, al terminar de participar el último usuario.

El resultado es una imagen digital que se transforma en un mapa de preferencias: una pequeña multitud democratizada, a partir de pequeñas predilecciones estéticas. Cada pixel una persona, un pequeño grito, una bandera.

Martin John Callanan

I Wanted to See All of the News From Today

<http://allnews.greysisgood.eu/>

Proyecto on-line

2007

En este proyecto, Callanan nos presenta la miniatura de la tapa de más de 600 diarios de todo el mundo en una sola página web. Induce al navegante a sumergirse en esta colección imposible, en esta masa visual que nos dice mucho acerca de la superficie de las noticias y muy poco o nada de algo más allá.

De alguna forma nos sugiere que es quizás el mismo esfuerzo inútil el que realiza a diario,

cada uno de los periódicos y cada uno de los lectores. El de atrapar, el de dar cuenta hoy, de lo que ha ocurrido el día de ayer.

Thomson & Craighead

My_Contacts

http://www.thomson-craighead.net/my_contacts/

Proyecto on-line

2008

Hay colecciones de lo más variadas: abanicos, dientes de tiburón, muñecas Barbie... Hay también quien colecciona amigos en Facebook o en Twitter. Thomson & Craighead nos proponen entrometernos en el mundo de sus contactos e ingresar a sus respectivas páginas de Flickr. Así podremos ver fotografías tomadas por gente como Bill Gates, Paris Hilton, el Dalai Lama, Marcel Duchamp, Osama Bin Laden o George W. Bush. Es que en la red todos podemos ser estrellas de Hollywood, deportistas, estadistas o terroristas. Y también tenerlos como amigos.

RE/CIRCULACIONES

Cadáver exquisito, cooperación, autoría compartida, simultaneidad, recirculación, negociación, copyleft, Wiki

La recirculación de información y la autoría compartida no resultan conceptos nuevos, pero sí han encontrado la plataforma adecuada de funcionamiento en la red de Internet. La inmediatez y la potencia de surcar el mundo varias veces por segundo han permitido a la humanidad conectarse a la velocidad de la electricidad.

En el campo del arte hemos ido de la linealidad de turnos de, por ejemplo, el cadáver exquisito, a la instancia de la negociación, la discusión y la colaboración que nos permite un *wiki*. El intercambio conformará una conducta de *networking* que ya no será sólo secuencial sino también simultánea y recursiva.

Podemos definir *networking* como la acción de promover la creación de redes y sacar provecho de las herramientas de comunicación bidireccional que las nuevas tecnologías nos ofrecen. Partiendo de esta perspectiva, vemos que no todo el *net art* se ubicaría en esta categoría, sino sólo aquellas propuestas en las que el arte deja de ser un «objeto (aún siendo virtual) hecho por artistas», para ser una plataforma, un entorno, una máquina de sentido cuyas piezas se van acoplando constantemente en función de la participación que éstas generen.

En algunos de estos casos, el artista intenta desaparecer, hacerse invisible tras un «colectivo». En otros casos ni siquiera esto resulta relevante ya que el artista adopta el rol de promotor, de alguien que pone en escena un argumento del que nadie conoce su final y ni aún su próxima escena. En algunos otros, este desplazamiento del artista parecería estar ligado a aquella idea de Joseph Beuys que «cada hombre es un artista» en tanto que

de él se pretende una participación activa y decidida y su transformación de usuario en *networker*.

Luther Blissett

Luther Blissett Project

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

Website

1994

"Luther Blissett" es un nombre multiuso, una reputación abierta informalmente adoptada y compartida por cientos de artistas y activistas sociales por toda Europa desde el verano de 1994. Por razones que se desconocen, el nombre fue tomado prestado de un jugador de fútbol inglés de origen afro caribeño de los años 80.

En Italia, entre 1994 y 1999, el autodenominado Luther Blissett Project (una red organizada dentro de la comunidad que compartía la identidad de "Luther Blissett") se convirtió en un fenómeno extremadamente popular, con una reputación de héroe popular.

Blissett tuvo actividad también en otros países especialmente en España y Alemania.

Diciembre de 1999 marcó el final del plan de 5 años que se habían trazado los integrantes del LBP. Todos los "veteranos" cometieron un simbólico *seppuku* (rito de suicidio samurai).

El final del LBP no representa el fin de LB, quien continúa reemergiendo en debates culturales y sigue siendo popular a través de la web.

Antoni Muntadas

On Translation

<http://www.adaweb.com/influx/muntadas/>

Proyecto on-line

1997

Para la tarea del traductor, las enormes diferencias entre las estructuras de los distintos lenguajes plantean problemas que además se ven agravados por la aparición constante de nuevas lenguas: las informáticas en cada uno de sus nuevos dispositivos, las de las nuevas tribus urbanas y ciberurbanas, las lenguas de ficción, los idiomas transhumanos para comunicarse con otras especies animales, o los diseñados para la comunicación entre máquinas de diferentes "especies". Lenguajes que, además, crecen a un ritmo mucho mayor al de extinción de las antiguas lenguas.

Para este proyecto web, que forma parte de la serie *On Translation* que comenzó en 1994, Muntadas partió del juego infantil del teléfono descompuesto. La frase, "*Los sistemas de comunicación proveen la posibilidad de desarrollar un mejor entendimiento entre la gente: ¿pero en qué idioma?*" fue traducida por una cadena de 23 traductores de diferentes lenguas. Los resultados pueden verse metaforizados en la imagen de una espiral descendente en la que se va deslizando hacia el abismo el sentido de la frase original. Y es que no sólo implicaba una traducción de lenguas humanas (inglés, alemán, ruso, coreano, swahili, japonés o castellano) sino que el propio trabajo de los traductores se veía afectado

por las trascodificaciones tecnológicas que, a través del email, estas diferencias implican: diferentes sistemas operativos, distintos mapas de caracteres, diferentes teclados. Pero finalmente lo que vemos es que paralelamente a la pérdida de sentido hay una reposición del mismo por parte de cada lector-traductor. El sentido original lineal, se convierte en una re-significación rizomática, fértil e impredecible.

Sergi Jordà

FMOL (Faust Music Online)

<http://www.iaa.upf.es/~sergi/FMOL/>

Software

1997

En cuanto a participación colectiva y procesos generativos es particular el caso de **FMOL (Faust Music On Line)** de Sergi Jordà. Este trabajo fue una invitación en forma de software, especialmente desarrollado para el espectáculo *Faust v3.0* de la Fura del Baus, para que creadores de todo el mundo pudieran participar a través de Internet en la composición de parte de la banda sonora del espectáculo: breves y numerosos fragmentos (alrededor de 60 temas de 20 segundos cada uno). El software *FMOL*, que una vez bajado de Internet se instala en la computadora del usuario es una aplicación que combina elevadas prestaciones de síntesis y composición sonoras, con la posibilidad de conexión automática a una base de datos en la que residían todos los temas entregados hasta el momento. Mediante este software, cada participante que accedía al servidor con la intención de componer, podía también modificar y enriquecer temas anteriores, con lo que se potenciaba un juego a modo de cadáver exquisito musical, en el que era posible conocer en cada momento a los autores de cualquier tema, y en qué porcentaje se dividirían la autoría en caso de que la pieza en cuestión fuera seleccionada para su uso. De esta forma, una idea o germen musical generado por un autor, podía evolucionar paralelamente en múltiples direcciones, siendo todas ellas igualmente accesibles al estar organizadas en forma de árbol. Como en el caso de un caleidoscopio, esta especie de juguete sonoro preprogramado, se enriquecía con la multiplicidad, creando nuevas composiciones con cada movimiento, con cada intercambio.

Miltos Manetas

I am gonna copy

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

Website

2001

A través de este sitio web, Manetas propone una encuesta sobre el tema de los derechos de autor y el copyright, dirigida a artistas, arquitectos, diseñadores, escritores, curadores, fotógrafos.

Nos da a elegir entre dos posiciones, dos grupos, dos conjuntos antagónicos.

1-*Nosotros copiamos material digital, lo compartimos, estamos de acuerdo con la piratería.*

2-*Nosotros no copiamos material digital, no compartimos, no estamos de acuerdo.*

Una simple pregunta que podríamos tratar de respondernos cada uno de nosotros.

Ricardo Iglesias

Elmundo.es

www.serviart.com/com/elmundo

Acción en Internet

2001

Algo que difícilmente puede asociarse a lo digital es el vestigio del paso del tiempo. Esa es su cualidad más abyecta: lo digital no envejece. Es invariante. Siempre igual a si mismo. No hay virados al sepia, no se decoloran sus “páginas” ni se degradan los originales de copia en copia. Sin embargo, en su obra **Elmundo.es** Ricardo Iglesias nos enfrenta a una entropía de lo digital en la que la portada de un periódico, publicado en una página web, es modificada con cada visita de un lector. Involuntariamente, el visitante va variando los signos que componen el texto. Iglesias nos da cuenta de que no hay miradas objetivas ni presencias invisibles. Cada lector deja su huella y cada lectura modifica el texto. Huellas del paso del tiempo que parecen revertir la asepsia de lo digital y nos permiten presenciar otra derrota de la tecnología como máquina de comunicación: es nuevamente el ruido el que se ha apoderado del sentido.

Taller d'Intangibles (Jaume Ferrer y David Gómez)

Constitución Wiki

<http://www.enloc.org/constitucion/descongelat/sobre.htm>

Wiki

2004

La web 2.0 se nos presenta como medio y a la vez como paradigma de convivencia y de contrato social. Toda red necesita sus protocolos de comunicación. Toda sociedad su constitución. ¿La sociedad en la era de Internet no se merece un protocolo editable, consensuado en tiempo real? Esto parece haber pensado el Taller d'Intangibles que convirtió la constitución española en un Wiki, una página web que cualquiera puede editar desde su navegador, revisando los títulos y artículos de la constitución de 1978. Cada artículo tenía además una página de discusión para fomentar el debate.

Podríamos preguntarnos y analizar por qué se terminó el proyecto de la wiki constitución (actualmente está deshabilitado). Es que si bien este formato ha sido una herramienta que ha generado importantes y hoy en día indispensables fuentes de información consensuada, como por ejemplo la que ofrece la Wikipedia, debemos recordar que también se han producido allí feroces batallas virtuales como la ocurrida con respecto a la página correspondiente a George W. Bush durante la invasión a Iraq y que obligó a cerrar el libre acceso para su edición. La red se nos presenta como un espacio de libre tránsito e intercambio virtual, pero también como un escenario de discusiones, construcciones, luchas y consagraciones. Donde se han producido, 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 virtuales de los cuales la única huella hoy rastreable, es cierta reseña de algún ciber cronista bélico.

Santiago Ortiz

La esfera de las relaciones

<http://www.moebio.com/esfera/>

Proyecto on-line

2004

¿Qué relación hay entre el aire y un candado? ¿Entre un diccionario y la Vía Láctea?

Santiago Ortiz nos propone estas y miles de preguntas similares a través de su proyecto La esfera de las relaciones, un aplicativo desarrollado en flash en el que el usuario puede elegir dos palabras de las más de cien que componen la esfera y describir la forma en la que imaginan que estas se relacionan. Es a la vez un espacio de estimulación y participación y una invitación a la escritura basada en la poética y el humor de las relaciones producto del azar.

Podría decirse que la práctica de relacionar implica poner cosas diferentes a la distancia correcta hasta encontrar un encastre un punto en común entre ambas. A su vez, que las diferentes miradas encuentras diferentes posibles encastrés. Lo que genera finalmente una suerte de conocimiento, inteligencia e incluso afectividad colectiva.