Colección
CATÁLOGOS
RAZONADOS

ARTES MEDIALES

CONVERGENCIAS Y TECNOLOGÍAS

ARTES MEDIALES

CONVERGENCIAS Y TECNOLOGÍAS

CINEMATECA
distrital

Apoyan el **II Seminario Transmedia y Narrativas Audiovisuales:**

16 midbo
Muestra internacional documental de Bogotá
14 al 23/10 - 2014

Universidad de los Andes
Facultad de Artes y Humanidades

BOGOTÁ esTIC

Colección
CATÁLOGOS RAZONADOS

ARTES MEDIALES

CONVERGENCIAS Y TECNOLOGÍAS

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
BOGOTÁ HUMANA
Idartes Instituto Distrital de las Artes
CINEMATECA distrital

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

Gustavo Petro Urrego
ALCALDE MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

Clarisa Ruiz Correal
SECRETARIA DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE

INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES (IDARTES)

Santiago Trujillo Escobar
DIRECTOR GENERAL

Bertha Quintero Medina
SUBDIRECTORA DE LAS ARTES

María Adela Donadío Copello
SUBDIRECTORA DE EQUIPAMIENTOS CULTURALES

Orlando Barbosa Silva
SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO Y FINANCIERO

CATÁLOGOS RAZONADOS ARTES MEDIALES CONVERGENCIAS Y TECNOLOGÍAS

Jenny Alexandra Rodríguez Peña
María Paula Lorgia Garnica
Julián David Correa Restrepo
COORDINACIÓN EDITORIAL

Neftalí Vanegas
DISEÑO GRÁFICO Y DIAGRAMACIÓN

Francisco Díaz-Granados
CORRECCIÓN DE ESTILO

Sergio Latorre
TRADUCTOR ARTÍCULOS DE S. DANIEL Y R. MIRANDA

CINEMATECA DISTRITAL-GERENCIA DE ARTES AUDIOVISUALES DEL IDARTES

Julián David Correa Restrepo
GERENTE DE ARTES AUDIOVISUALES

Clara Nydia Pardo Murillo
ASESORA ADMINISTRATIVA

Sasha Quintero Carbonell
ASESORA MISIONAL

Jenny Alexandra Rodríguez Peña
ASESORA DE PROGRAMACIÓN Y PUBLICACIONES

Giovanna Segovia Mercado
ASESORA EN FORMACIÓN Y CONVOCATORIAS

César Almanza Vargas
ASESOR DE LOCALIDADES

Juan Carlos González Navarrete
COORDINADOR BECMA

María Paula Lorgia Garnica
ASISTENTE DE PROGRAMACIÓN Y PUBLICACIONES

Angélica Reyes Hernández
ASISTENTE BECMA

Mónica Higuera Coronado
Andrés Quevedo Barrera
AUXILIARES ADMINISTRATIVOS

Camilo Parra Martínez
Jaiver Sánchez Leal
PROYECCIONISTAS

PRIMERA EDICIÓN: OCTUBRE DE 2014
ISBN: 978-958-58553-3-5

QuadGraphics col.
IMPRESIÓN

Imágenes de la cubierta trabajadas por Neftalí Vanegas. Archivo y derechos de las imágenes del interior pertenecientes al archivo de cada uno de los autores y de los directores, productores y distribuidores de las películas y obras mencionadas, Archiv Deutsches Museum, Konrad Zuse Internet Archive, Deutsche Kinemathek Museum für Film und Fernsehen, Archivo Fotografías Organización Tsonami y archivo de la Cinemateca Distrital y del Idartes.

INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES (IDARTES)
Calle 8 No. 8-52
Bogotá, Colombia
Conmutador: (571) 379 5750
Síguenos: www.idartes.gov.co

CINEMATECA DISTRITAL-GERENCIA DE ARTES AUDIOVISUALES DEL IDARTES
Carrera 7 No. 22-79
Bogotá, Colombia
Conmutador: (571) 379 5750, ext. 250 a 259
Síguenos: infocinemateca@idartes.gov.co
www.cinematecadistrital.gov.co
Facebook: Cinemateca Distrital
Twitter: @cinematecadb

El contenido de los artículos es responsabilidad exclusiva de los autores y no representa necesariamente el pensamiento del Instituto Distrital de las Artes (IDARTES). Publicación impresa y digital de distribución gratuita con fines educativos y culturales. Queda prohibida su reproducción total o parcial con o sin ánimo de lucro sin la debida autorización expresa para ello. Información adicional en:
infocinemateca@idartes.gov.co.

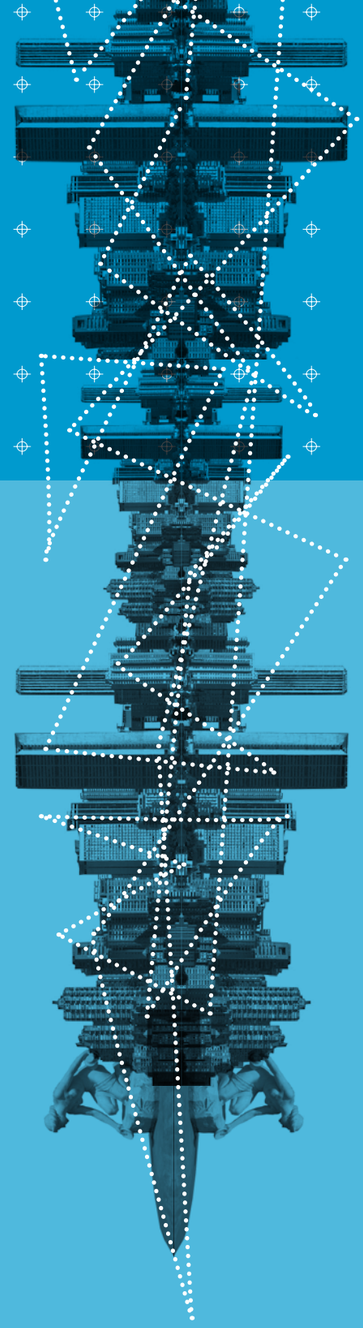


TABLA DE CONTENIDO

Presentación
////////////////// Santiago **Trujillo Escobar**
////////////////// Julián David **Correa Restrepo**
8

Película cinematográfica perforada y primeras computadoras: La obra de Konrad Zuse
////////////////// Andrés **Burbano**
13

Espacio público y participación narrativa en la era digital
////////////////// Luis **Blackaller**
31

var ambriente >= cultura && !verdad
////////////////// Ricardo **Miranda Zúñiga**
46

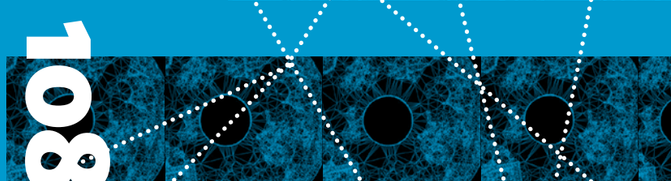
Sobre política y estética en *Public Secrets* y *Blood Sugar*
////////////////// Sharon **Daniel**
56

Prácticas artísticas y mediales de video y tecnologías en un Laboratorio Medial latinoamericano
////////////////// Manuel **Orellana Sandoval**
77

"Ni raja ni presta el Acha"
////////////////// Andrés **Jurado**
93

Glosario
//////////////////
106

Artes mediales en la programación de la Cinemateca Distrital-Gerencia de artes audiovisuales 2013 - 2014
//////////////////
108



Perfiles de los autores
//////////////////
118

PRESENTACIÓN

LAS ARTES Y SUS CONVERGENCIAS TECNOLÓGICAS

Desde 2011 el Instituto Distrital de las Artes (Idartes) ha contribuido al desarrollo y a la formación de las artes, apoyando producciones artísticas en todas las localidades de Bogotá. Desde nuestra institución nos hemos preocupado por generar espacios de discusión sobre los distintos modos de producción de las artes y su aporte a nuestra sociedad, en diversas disciplinas como la literatura, las artes plásticas, las artes audiovisuales, el arte dramático, la danza y la música.

Durante este proceso, le hemos dado prioridad al papel de las artes en la era digital y a los nuevos modos de narración artística que surgen a partir de la tecnología, la Internet y los nuevos medios. En este esfuerzo por impulsar las expresiones del arte a través de medios digitales, hemos hecho énfasis en el rol de las nuevas plataformas multimediales y la educación para el desarrollo de estas en los distintos campos del arte. Desde nuestros escenarios y nuestros Centros Locales de Artes para la Niñez y la Juventud —CLAN, hemos apoyado procesos de formación y eventos relacionados con la cultura digital y la convergencia entre arte y tecnología.

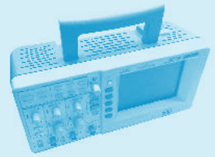
Consideramos fundamental que los ciudadanos se encuentren con la tecnología mediada por las artes y la vean como una herramienta útil para su conocimiento y comprensión del mundo. Por eso, en este 2014 esperamos que la nueva Cinemateca de Bogotá no solo sea un lugar que reúne las distintas expresiones del cine, sino que además sea un centro de convergencia para la cultura digital de nuestra ciudad, en donde los ciudadanos puedan acceder tanto al arte como a la tecnología y sus variantes en el audiovisual.

Desde 2013 hemos iniciado una provechosa relación de trabajo con la Alta Consejería para las TIC (creada por Decreto Distrital 077 de 2012), que hace parte de la Secretaría de Gobierno y con quienes estamos creando la nueva Cinemateca de Bogotá, la Cinemateca virtual (un gran portal de Internet con todos los servicios de la Cinemateca Distrital) y los seminarios transmedia. La Alta Consejería se propone el fortalecimiento de los medios digitales comunitarios, la apropiación cultural de las tecnologías de la información y las comunicaciones y el desarrollo de programas culturales y educativos con las TIC, tres metas que compartimos.

Los seminarios Transmedia y Narrativas Audiovisuales son encuentros que pretenden dar un panorama amplio sobre la definición y construcción de proyectos alrededor de narrativas que se cuentan a través de distintas plataformas. A partir de este evento, iniciado en 2013, la Cinemateca Distrital ha propuesto importantes debates, como la necesidad del cine de encontrarse con medios tecnológicos innovadores y transversales. También es nuestra aspiración que las artes se encuentren y que desde distintas disciplinas se puedan crear proyectos artísticos con relevancia en nuestra cultura y nuestra sociedad.

Con este Catálogo Razonado *Artes mediales: Convergencias y tecnologías*, queremos reunir los debates sobre los nuevos medios, las artes y las posibilidades que estos encuentros brindan para la participación ciudadana, la expresión de ideas y la generación de nuevas formas de creación artística.

En IDARTES trabajamos para que te sientas vivo.



SANTIAGO **TRUJILLO ESCOBAR**
Director general
IDARTES

EL CINE ES TIC

Nadie pone en duda que el cine hace parte de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las cuales recibieron un definitivo impulso en la segunda mitad del siglo XIX con inventos como el fonógrafo, el teléfono y el cinematógrafo. Los relatos audiovisuales que se llevan en un celular o se transforman en videojuegos también son herederos de Georges Méliès y Serguéi Eisenstein. Las artes mediales, el uso narrativo de las nuevas tecnologías, la convergencia de pantallas y la construcción de discursos que se materializan en diferentes objetos (la creación transmedia) tienen como una de sus columnas la gramática audiovisual que desarrollaron los grandes maestros del cine.

Así entendidos el cine y todo el universo de los nuevos relatos, no es extraño que la Cinemateca Distrital publique el catálogo que presentamos ni que desde hace una década haya tenido el tema de los nuevos medios entre sus preocupaciones: en 2003, el primer número de los *Cuadernos de Cine Colombiano – Nueva época*[1] lo cerraba una conversación con Andrés Burbano que se titulaba "Nuevos caminos y nuevos retos" y se ocupaba de la relación entre los discursos audiovisuales, las artes plásticas, el video y los nuevos medios.

Como dice María Paula Lorgia, quien ha coordinado nuestros seminarios sobre transmedia y el desarrollo de contenidos del presente catálogo "Esta publicación surge ante la necesidad de abrir espacios de discusión y producción sobre la cultura y el arte medial del país, y de recopilar las reflexiones de algunos de los invitados al Seminario Transmedia. También es necesario prestar atención a las intersecciones entre arte, medios y tecnologías, y a las posibilidades que ofrecen al generar nuevas plataformas. Respecto al video, esta transversalidad de medios ha ayudado al desarrollo de formatos innovadores, como documentales web interactivos, videojuegos, videoinstalaciones y, por supuesto, proyectos transmedia y multiplataforma, entre otros".

En esta línea, el catálogo *Artes mediales: Convergencias y tecnologías* presenta seis ensayos, el primero de los cuales firma el colombiano Andrés Burbano: "Película cinematográfica perforada y primeras computadoras: La obra de Konrad Zuse", texto que examina la obra del ingeniero alemán creador en 1941 de la máquina Z3, primera computadora binaria, electromecánica y programable. El segundo documento procede de México. Se trata de "¿Participación narrativa y espacio público?", de Luis Blackaller, quien analiza en varios casos los vínculos entre los nuevos medios y las intervenciones en espacio público. Este catálogo cuenta además con dos trabajos procedentes de Estados Unidos, uno de Nueva York y otro de San Francisco. En "var ambiente >= cultura && !verdad", Ricardo Miranda presenta un panorama de trabajos enfocados en el espacio público como lugar de intervención creativa, y en "Sobre política y estética en *Public Secrets* y *Blood Sugar*" (*Secretos públicos* y *Azúcar en la sangre,* respectivamente), Sharon Daniel aborda el tema del arte y el activismo y toma como estudio de caso esas obras, realizadas como documentales en nuevos medios que utilizan bases de datos.

Los dos últimos documentos de este catálogo proceden de dos países de nuestra América. El chileno Manuel Orellana presenta "Prácticas artísticas de video y tecnologías en un Laboratorio Medial latinoamericano", artículo que analiza dichas prácticas en arte multimedial, video y tecnologías. Y el colombiano Andrés Jurado publica el texto "Ni raja ni presta el Acha", trabajo que parte de una visita al escrito realizado por Juan Acha en 1981, documento que se ocupaba de las posibilidades del video en el campo del arte y que enfatizaba en las posibilidades del video como método de comprensión del mundo, desde lugares tan diferentes como una mirada indígena y la perspectiva del astronauta.

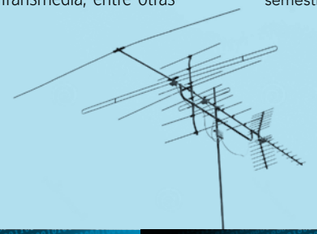
Artes mediales: Convergencias y tecnologías, el cuarto número de la colección Catálogos Razonados acompaña al II Seminario Transmedia y Narrativas Audiovisuales, dos acciones que se suman a los talleres de guión para webseries que realizamos en 2013 y a la Beca Cinemateca para Creación de Narrativas Audiovisuales Transmedia, entre otras actividades que demuestran nuestro apoyo a la evolución de las realidades audiovisuales, y la certeza de que ese desarrollo debe estar acompañado de una constante reflexión.

Tenemos muchos buenos ejemplos de nuestro compromiso con las transformaciones del universo audiovisual y el desarrollo de las TIC, aunque sin duda el mejor de todos será la nueva Cinemateca de Bogotá, proyecto que ya cuenta con terreno y recursos, y cuyos diseños arquitectónicos se encuentran en proceso. La nueva Cinemateca de Bogotá también será un centro de creación digital e innovación, y cuenta con el apoyo de la Empresa de Renovación Urbana de Bogotá y la Alta Consejería de las TIC (dependencia de la Secretaría de Gobierno de Bogotá), oficina con la que también desarrollamos los seminarios Transmedia y el portal de Internet Cinemateca virtual[2].

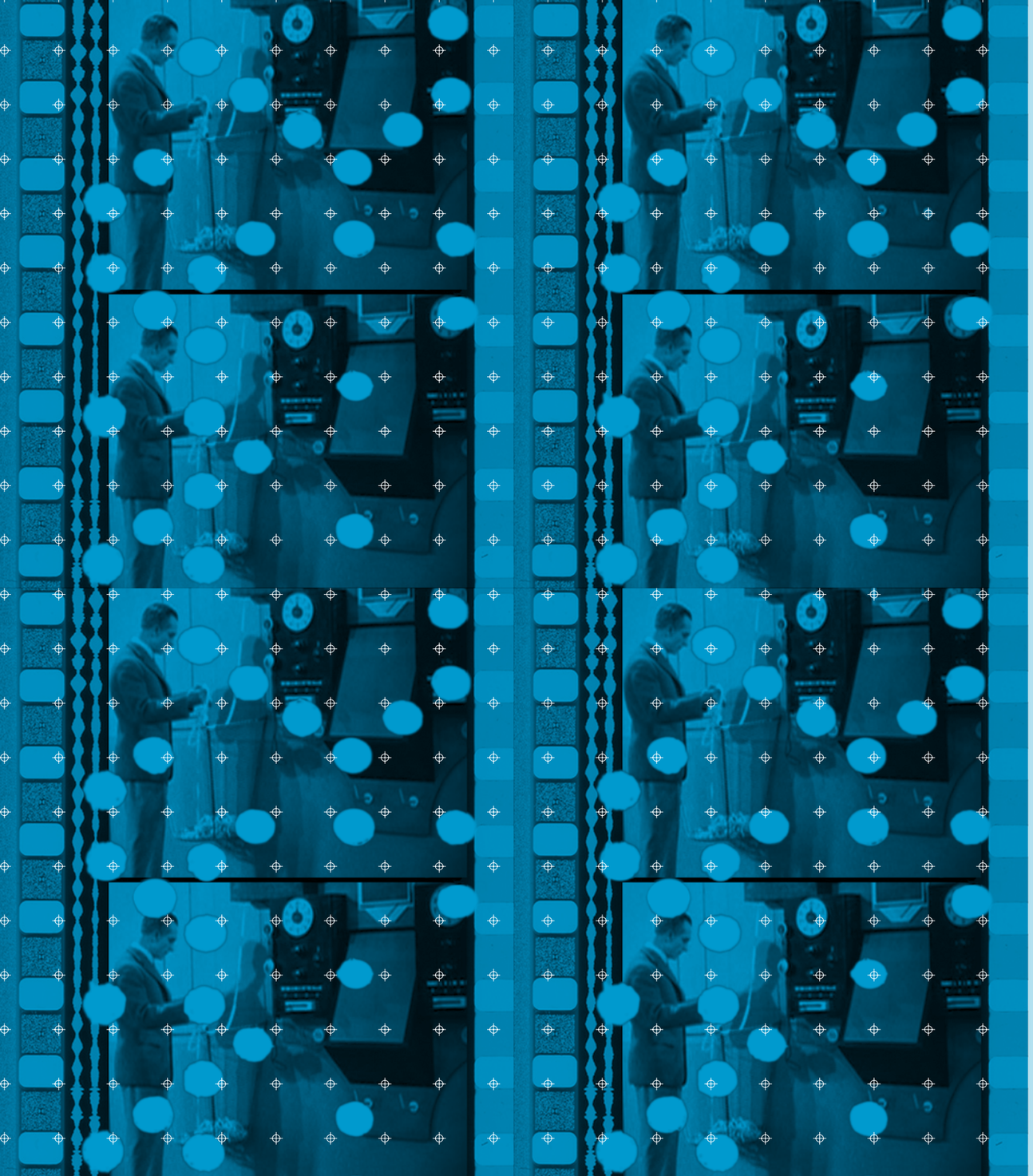
La Cinemateca Distrital, que hoy también es la Gerencia de Artes Audiovisuales del Idartes, trabaja por la preservación de nuestro patrimonio audiovisual, pero desde su fundación en 1971 transforma miradas y, ante un mundo cambiante, contribuye a la construcción de nuevos patrimonios que navegarán por todas las pantallas y harán parte de todos los artilugios que nuestra especie está por inventar.

1 "Balance argumental (1988-2002)". Colección Cuadernos de cine colombiano – Nueva época, No. 1. Ed. Cinemateca Distrital (Instituto Distrital de Cultura y Turismo, Alcaldía mayor de Bogotá). Bogotá, 2003. Pp. 39-52. PDF en Internet: www.cinematecadistrital.gov.co

2 Cinemateca virtual (www.cinematecadistrital.gov.co): portal de Internet que contará con todos los servicios de la Cinemateca, incluyendo mediateca y formación en línea. Se lanzará en el primer semestre de 2015.



Julián David **Correa R.**
Director Cinemateca Distrital
Gerente de Artes Audiovisuales
IDARTES



Película cinematográfica perforada y primeras computadoras: La obra de Konrad Zuse*

Andrés **Burbano**

Resumen

Este artículo examina la obra del ingeniero Konrad Zuse con base en una entrevista realizada a su hijo mayor Horst Zuse. Se profundiza en los aspectos históricos, técnicos y culturales de su obra, prestando especial atención a las características de la computadora Z3 construida en Berlín en 1941, considerada hoy como la primera computadora binaria electromecánica programable. Se ubica la Z3 en el contexto de la historiografía del cine y de los desarrollos cinematográficos alternativos, teniendo en cuenta el hecho que su interfaz leía las instrucciones desde una película cinematográfica perforada.

Palabras clave: Konrad Zuse, Z3, película cinematográfica perforada, Walter Ruttmann.

* Artículo publicado previamente en Sean Cubitt y Paul Thomas, eds. *Relive, Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2013. Agradezco al profesor Horst Zuse por la entrevista para este proyecto y también por la calidad de la información que compartió. Un agradecimiento especial para el profesor Raúl Rojas y para el Konrad Zuse Internet Archive, por todo su apoyo. La entrevista a Horst Zuse fue posible gracias a la colaboración de Juan Carlos Orozco y Lucía Ayala, en Berlín.

En la última década, la obra de Konrad Zuse (1910-1995) ha recibido un reconocimiento creciente, dados sus logros como pionero en máquinas automáticas para calcular y en el diseño de computadoras. En particular, este reconocimiento se debe a que desde finales del siglo XX, gracias al trabajo del profesor Raúl Rojas y Horst Zuse, entre otros, se hizo evidente que la Z3 se puede considerar la primera computadora binaria electrónica o electro mecánica, completamente programable. Después de un estudio exhaustivo de las patentes realizadas por Zuse en las décadas de 1930 y 1940 y de la creación de simulaciones, Raúl Rojas demostró ante la comunidad de las ciencias de la información que la Z3 es una Turing completa.

Hoy en día es posible encontrar extensa información sobre la obra de Konrad Zuse y la computadora Z3, la cual se presenta a menudo en el contexto histórico junto con máquinas como la Colossus, la Harvard Mark I y la Eniac. Sin embargo, no hay mucha información disponible acerca de sus características particulares. Una fuente útil es el Konrad Zuse Internet Archive, proyecto dirigido Raúl Rojas donde es posible acceder a las simulaciones que le ayudaron a comprender la Z3, a las patentes originales de Konrad Zuse, así como a una gran colección de documentos sobre sus primeras máquinas, como la Z1, una computadora mecánica.

Mucho trabajo sobre el tema está todavía por hacer. Existen varios aspectos notables en los proyectos e ideas de Konrad Zuse. El primero y quizás el más misterioso es que sus logros tuvieron, al menos en principio, solo una relación indirecta con el contexto militar, en un momento y lugar de la historia muy complejo: el Berlín de los años cuarenta. En segundo lugar, las duras condiciones económicas en medio de las cuales Zuse construyó sus primeras máquinas, con una notable creatividad e inventiva, al punto que incluso tuvo que inventar el cálculo proposicional, relacionado con el álgebra que Boole había creado mucho tiempo atrás, pero que no se conocía en Alemania en ese momento. En tercer lugar, la su persistencia, ya que la mayor parte de sus máquinas tempranas fueron destruidas durante la Segunda Guerra Mundial. Y, finalmente, su doble papel como científico y como artista: mientras que su trabajo incluye, entre otras, la creación del primer lenguaje de programación conocido: el Plankalküll, fue también un artista visual activo la mayor parte de su vida. Él mismo definió su acercamiento al mundo como altamente visual.

Además del profesor Rojas, otros científicos de la computación, como el profesor Horst Zuse, han contribuido a la comprensión y documentación de la obra de Konrad Zuse. Horst Zuse tuvo una relación especial con su padre y fue testigo de sus esfuerzos, tan importantes para nosotros hoy. Por ello, más adelante en el documento se dará paso a su propia voz, para guiarnos a través de la obra de su padre.

Antes de la Z3

La Z1 fue la primera computadora construida por Konrad Zuse. De hecho, tenía la misma arquitectura conceptual que más tarde se encontraría en la Z3. En la Z1, que construyó entre 1936 y 1938 en Berlín, se observa cómo Zuse fue encontrado consistentemente soluciones creativas para los problemas prácticos de producir máquinas de calcular tan avanzadas. Debido a su naturaleza mecánica, podemos considerar hoy la Z1 como un ejemplo concreto de la computación física[1].

En la Z2, Zuse incluyó relés de teléfono por primera vez. Aunque en aquel momento era consciente de los beneficios que tendría trabajar con tubos de vacío, sobre todo porque su colega inventor Helmut Schreyer había hecho un trabajo pionero con estos, Zuse decidió trabajar con relés telefónicos, por ser más accesibles y notablemente más económicos.

A pesar de que el trabajo de Zuse era muy avanzado, solo unas pocas personas vieron el potencial de las máquinas. Para poder entender la relevancia del trabajo de Zuse, es importante tener en cuenta dos cosas: primero, que en ese tiempo solo se utilizaba la palabra "computación" en referencia a seres humanos que hacían cálculos complejos; y segundo, que Zuse no tenía ninguna comunicación con sus pares en el Reino Unido o Estados Unidos y, por tanto, no conocía el trasfondo de la teoría de la computación de Alan Turing ni el trabajo que gente como John von Neuman o Howard H. Aiken hacían en esos momentos. Zuse se enteró de ellos y de su trabajo solo cuando la Segunda Guerra Mundial hubo terminado. En palabras de Horst Zuse:

> Esta máquina [el Z3] es muy notable y se acepta hoy como la primera computadora digital o la primera computadora, con algunas restricciones, ya que esta máquina solo tenía una unidad aritmética, no tenía una unidad lógica, así que no podía comparar números; [eso] era demasiado complicado en este momento. Sin embargo, se la construyó, ¿cómo decir?, como un sistema mínimo: porque él era muy pobre [...]. La situación financiera era la siguiente: la Z1 se hizo completamente con financiación privada. Se sabe que él trabajaba en la sala de estar de sus padres. Su padre –que trabajaba en el correo– y luego su hermana –quien era una maestra– y algunos

1 Dos de las máquinas hechas por Zuse antes de la Z3 (1938-1941): la Z1 (1936-1938) y la Z2 (1940), fueron financiadas de manera privada y se ensamblaron en la sala del apartamento de sus padres en Berlín. Este hecho llamó mi atención cuando lo hallé en el libro del profesor Friedrich Kittler. *Gramophone, Film, Typewriter.* Stanford University Press, 1999, y me dejó muy sorprendido, aunque debo confesar también que fui escéptico ante esta historia.

amigos de la sociedad académica le dieron dinero, y Kurt Pannke –que era el dueño de una empresa que fabricaba aquí en Berlín máquinas calculadoras simples con base mecánica, máquinas de mesa para hacer cálculos sencillos de suma, pero no con números de punto flotante– dio parte del dinero, por lo que esta máquina, la Z1, se hizo con financiación privada. Él no recibió ningún dinero del gobierno para esta máquina. Lo mismo ocurrió con la Z2. Se trataba de un prototipo para tratar de trabajar con relés telefónicos, y luego la Z3 fue financiada en parte por el gobierno. Le dieron 20.000 marcos para construirla.

La Z3

La Z3 era una máquina única. Para entenderla es imprescindible considerar que fue hecha con relés telefónicos –y algunos relés por pasos–. cada uno de los cuales tuvo que jugar el papel de un *bit*, puesto que tienen dos estados, que pueden ser vistos como el 0 y el 1 de un sistema binario. El Z3 tenía 2.000 relés: 700 para la memoria –que se duplicaron ante la necesidad de almacenar números, así que en total eran 1.400 relés para la memoria–, mientras que unos 600 relés adicionales se utilizaban para el procesador, la unidad aritmética. La Z3 tenía otros componentes, interfaces de entrada y salida de datos, como un teclado, un sistema similar a una pantalla básica, con las lámparas, así como la posibilidad de leer las instrucciones desde una película cinematográfica perforada.

La Z3 era capaz de realizar nueve operaciones: las cuatro básicas de suma, resta, multiplicación y división, más la de calcular la raíz cuadrada, y las otras cuatro estaban relacionados con la gestión de memoria y los procesos de entrada y salida. La máquina utilizaba números de punto flotante, representados por tres elementos: uno para determinar el signo del número, otro para el exponente y otro para la mantisa. En palabras del profesor Horst Zuse:

> [La Z3] era una máquina programable con nueve instrucciones. Tenía memoria para 64 números o, digamos, 64 objetos, y cada objeto era de 22 bits. Era posible trabajar con números porque los bits eran relés, así que podía almacenar letras o números o lo que quería. Esta máquina tenía memoria binaria y una unidad de cálculo (unidad aritmética) [...]. La frecuencia de reloj de la máquina fue de 5 Hertz. Para la suma necesitaba de 3 ciclos, lo que requería cerca de un segundo (0,8 segundos); y la multiplicación, unos 3 segundos; la división lo mismo, y la raíz cuadrada un poco más. Y esta unidad aritmética hacía todas las operaciones básicas mediante adiciones. Ello significaba que la multiplicación era una suma repetida, como se hace en casa, si se multiplica dos números, y lo mismo para la división y la raíz cuadrada.

En la época del lanzamiento, la Z3 no fue un gran éxito: solo cinco personas asistieron a la inauguración y la máquina no estaba en funcionamiento todo el tiempo. Sin embargo, las patentes, la reconstrucción y los trabajos posteriores, como las simulaciones contemporáneas nos muestran, se trató de la presentación pública de una de las primeras computadoras electromecánicas, si no de la primera.

Película cinematográfica perforada

El cine y la fotografía tuvieron una influencia importante en el trabajo de Konrad Zuse, como se puede ver en varios de sus proyectos iniciales de ingeniería: diseñó una ciudad inspirada en la película **Metrópolis** de Fritz Lang, llamada también Metrópolis; un sistema de cabina de fotos que incluía el proceso de revelado; una sala de cine con sillas distribuidas de manera elíptica para mejorar la distribución de acceso a la imagen de la pantalla. Finalmente, optó por reciclar película cinematográfica como medio de almacenamiento para sus primeras computadoras: de la Z2 a la Z5.

El uso de tarjetas perforadas se sabe que fue importante en la historia del almacenamiento de datos e instrucciones en las computadoras, pero se ha explorado poco el hecho de que durante mucho tiempo algunas de las computadoras de Konrad Zuse emplearan película cinematográfica perforada, sistema diseñado por él para almacenar datos e instrucciones que podían ser leídas por la computadora. La Z3, por ejemplo, podía recibir datos desde el teclado, al igual que una calculadora de bolsillo, o leer las instrucciones de 8 bits desde la película cinematográfica perforada. Zuse comenzó a utilizar la película cinematográfica perforada porque su abuelo trabajaba en la empresa cinematográfica alemana Universum Film AG (UFA).

La UFA fue el estudio de cine más importante de Alemania desde la República de Weimar, era considerada una importante competidora de Hollywood e incluso introdujo avances en la mayoría de los campos de la industria del cine alemán. Y así como la industria de la impresión depende en muchos aspectos de la calidad del papel, la del cine depende en gran medida de la calidad de la película cinematográfica, la cual entonces era muy buena en Alemania, e incorporó cambios realizados en otros países rápidamente, por ejemplo, la inclusión de una banda para sonido óptico[2]. Según Horst Zuse:

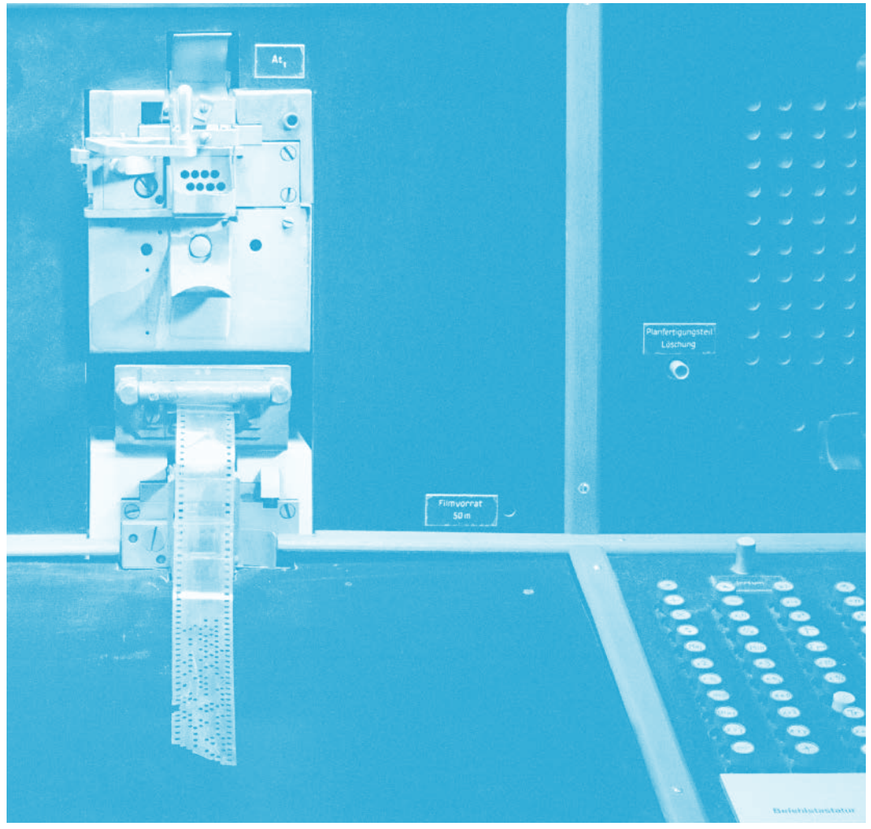
> El uso de la película perforada como medio de almacenamiento [en la Z3] no se debe entender como un sustituto de la memoria.

[2] La alta precisión mecánica era la responsable del proceso de arrastre de la película fotograma por fotograma el cual era fundamental en todos los procesos de producción cinematográfica de ese tiempo: filmación, mezcla, edición y proyección.

En la memoria de esta máquina podría haber números –64 números–. El uso de la cinta perforada de cine, que era película normal de 35 mm, como la utilizada por las empresas de producción cinematográfica [...] fue una buena solución, dado que podía transportar la cinta perforada paso a paso. En esta cinta perforada estaban almacenadas las instrucciones de la máquina, era una memoria de almacenamiento de las instrucciones. Las instrucciones no estaban en la memoria de la máquina, y la razón es muy simple: construir memorias en ese momento salía muy caro; como ya he dicho, para un bit se necesitaba un relé de teléfono y comprar un relé valía 2 marcos, [...] [a] dos marcos por un relé, pronto no es posible poner más en la memoria de la máquina, por lo que tenemos el almacenamiento de las instrucciones en la cinta perforada y guardamos la memoria para los datos en el Z3.

Las instrucciones perforadas en la película reciclada eran nueve: suma, resta, multiplicación, división, raíz cuadrada, leer del teclado, mostrar resultado, cargar de la memoria, almacenar en la memoria; las instrucciones fueron codificadas/perforadas en la película cinematográfica en formato de 8 bits.

Operación	Código	Tipo de operación
Suma	01100000	(Aritmética)
Resta	01101000	(Aritmética)
Multiplicación	01001000	(Aritmética)
División	01010000	(Aritmética)
Raíz cuadrada	01011000	(Aritmética)
Leer del teclado	01110000	(Entrada/salida)
Mostrar resultado	01111000	(Entrada/salida)
Cargar de la memoria	z11 z6, z5, z4, z3, z2, z1	(Memoria)
Guardar en la memoria	z10 z6, z5, z4, z3, z2, z1	(Memoria)



■ Película cinematográfica perforada de la computadora Z4 (1948). El mismo sistema fue usado en la computadora Z3 en 1941-1942. En algunos casos se puede leer la marca AGFA de la película, en el reverso, al lado derecho **Fuente:** Deutsches Museum Archiv.

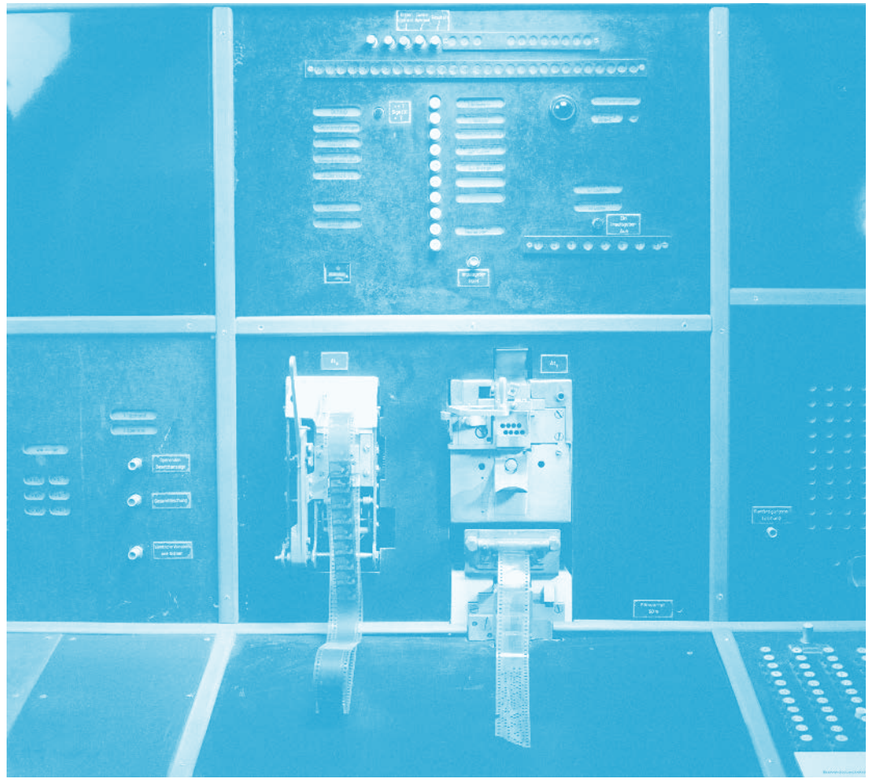
Los agujeros perforados en la película cinematográfica estaban organizados en dos filas, porque al parecer la película no era lo suficientemente ancha como para escribir ocho agujeros en una sola fila. Los agujeros llenos y los espacios perforados operan como ceros y unos. Zuse conservó un sistema similar por lo menos hasta la computadora Z5. El hecho de que haya utilizado película reciclada es otra prueba de su inventiva. Se puede decir que de tal manera introdujo, hasta cierto punto, la idea de la computación sostenible, ya que empleó materiales desechados por otra industria, y es un ejemplo de cómo Zuse encontró sistemáticamente soluciones económicas. En última instancia, el que haya tomado decisiones económicas hizo posible hacer que la Z3 funcionara.

Además, el uso de película perforada fue una sabia decisión, porque en ese momento la tecnología de proyectores y cámaras de cine había solucionado de manera precisa cómo pasar de un cuadro a otro cuadro con precisión. Para efectos de lo Zuse buscaba, esto permitió la continuidad precisa de un conjunto de instrucciones a otro, característica crucial para su sistema.

Debemos tener presente que la idea original de la Z3 era utilizar cinta de papel perforada, utilizada por un tiempo en las máquinas de teletipo y empleada más tarde en varias computadoras. De acuerdo Konrad Zuse, la idea de usar película cinematográfica perforada vino de su colega Helmut Schreyer. Una de las ventajas funcionales importantes era la posibilidad de unir los extremos de la película con el fin de crear bucles (*loops*, en inglés) que permitirían a la máquina leer las instrucciones de una manera recursiva. Este hecho es evidente en algunas de las fotos de la computadora Z4 que permanecen hasta hoy, y esa posibilidad de hacer bucles no hubiera sido posible si se hubiese usado cinta de papel perforada.

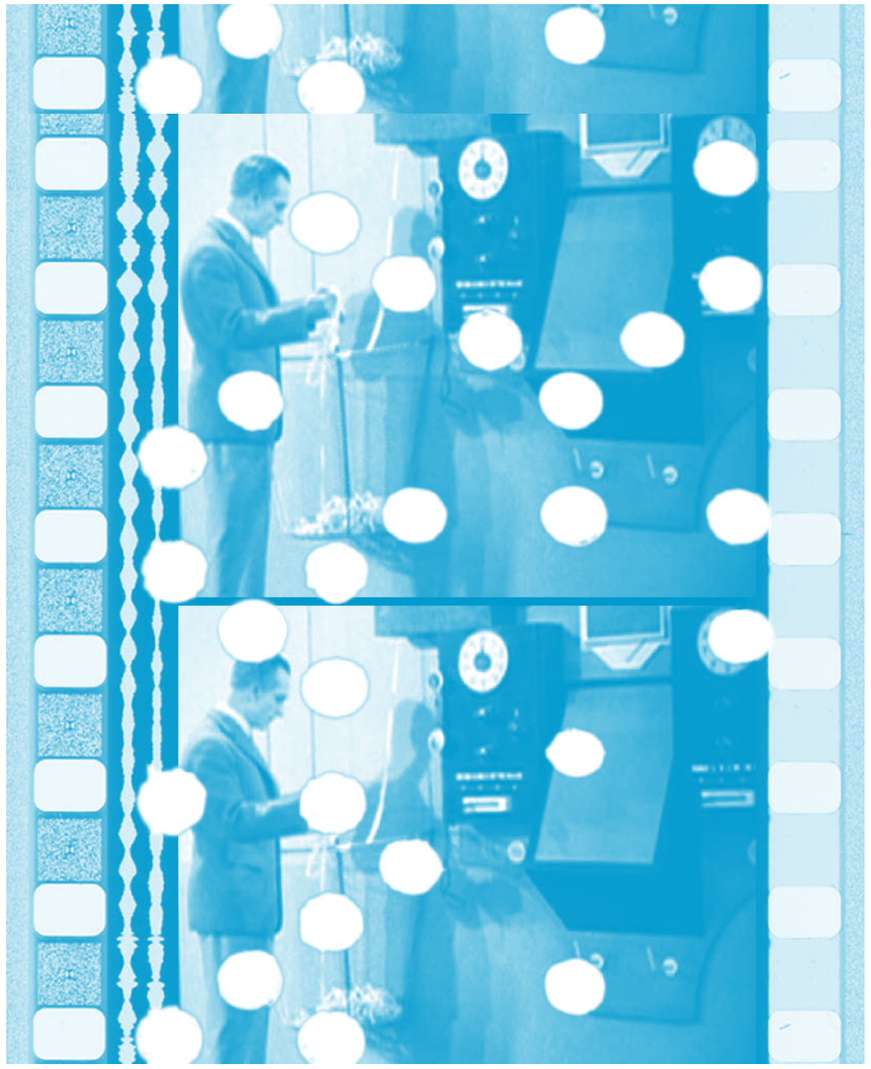
Uso de película cinematográfica e imaginación

Estos hechos nos abren los ojos y nos permiten pensar en el cine no solo como arte o como industria, sino también como tecnología. En los días de Zuse, todos los mecanismos empleados para transportar la película cinematográfica era muy precisos, la película cinematográfica como tal era una solución tecnológica uniforme, flexible y estable, lo que permitió usarla de diferentes maneras y formas. Y podemos encontrar varios usos no convencionales de la película cinematográfica que abrieron las puertas a prácticas culturales innovadoras: en el caso de las computadoras Z3, Z4 y Z5, al almacenamiento de código. Este hecho es realmente inspirador y a la vez enigmático, ante la belleza de los fragmentos de código perforados con escenas de películas en el fondo.



■ Película cinematográfica perforada en bucle (loop): computadora Z4 (1948). **Fuente:** Deutsches Museum Archiv.

Ahora voy a correr el riesgo de proponer una imagen: imaginemos algunos fotogramas de la película **Metrópolis** en el fondo de la película cinematográfica perforada. Ahora vayamos un poco más lejos y avancemos a fotogramas específicos de la película, a la escena con personas que interactúan con máquinas muy parecidas a computadoras, máquinas con pantallas que despliegan números, con interfaces de videoconferencia, dispositivos de entrada y salida de datos, con rollos de cinta de papel perforado. Esta es la imagen que quiero proponer como manifiesto.



■ En el fondo, cuadros de la película **Metrópolis** (Fritz Lang, 1927) sobre película cinematográfica perforada, como en las computadoras Z3 y Z4. Collage del autor. **Fuente:** Imagen de **Metrópolis**: Deutsche Kinemathek Museum für Film und Fernsehen.

■ Ficción: **Metrópolis.** Realidad: Konrad Zuse con cinta cinematográfica perforada en sus manos, computadora Z4 (1948). **Fuentes:** Konrad Zuse Internet Archive y Deutsche Kinemathek Museum für Film und Fernsehen.

El estado de desarrollo tecnológico de la película cinematográfica permitió a Fritz Lang usarla como soporte de un complejo proceso de ficción y anticipación del futuro, el cual representó, entre otros, en espacios interiores ocupados por máquinas dramáticamente parecidas a computadoras, al tiempo que la película cinematográfica, vista como soporte, también permitió almacenar instrucciones codificadas de una de las primeras computadoras programables de la historia. Esto, en mi opinión, plantea preguntas acerca de lo que el cine y la cinematografía son y muestra cuán lejos estamos aún de una comprensión completa de lo que el cine significó en la historia del siglo XX. Y no debemos olvidar que Zuse inventó la Z3, usando película cinematográfica perforada, más de una década después de **Metrópolis**.

Otros usos no convencionales de película cinematográfica

Con el fin de explorar un poco más esta línea de pensamiento, referente a la versatilidad de la película cinematográfica –en su doble condición: como tecnología y como

herramienta poderosa de representación e imaginación– y al hecho de que por momentos ambas apuntan en la misma dirección, es útil considerar otro uso no convencional de la película cinematográfica que daría lugar a una nueva experiencia en la historia de la cultura: el arte radiofónico.

En 1930, el cineasta Walter Ruttmann (1887-1941) hizo en Berlín el documental experimental titulado **Wochenende** (Fin de semana). Esta fue una película rara, tan rara que, de hecho, no tenía imágenes o al menos no tenía imágenes visuales, consistía solo de sonidos extraídos de los registros sonoros de un fin de semana en Berlín, de sábado a lunes por la mañana. El proyecto fue originalmente un encargo de Berlin Radio Hour en 1928. Para ese momento, Ruttmann ya era muy conocido por su extraordinario documental **Berlín, sinfonía de una ciudad** y por sus películas animadas de vanguardia, como **Juego de luz: Opus I**, hechas por completo con nuevas técnicas de animación gráfica y editadas según principios musicales y rítmicos.

La grabación de sonidos para **Wochenende** –obra de cine para los oídos– fue posible gracias a los recientes avances en la tecnología de película cinematográfica –aunque probablemente la manera correcta de decirlo no sea que el sonido fue grabado, sino que el sonido fue filmado– y a la aparición de la nueva técnica de película con sonido óptico llamada Tri-Ergon, en un proceso que utilizaba película de 42 mm. Walter Ruttmann filmó su documental con una cámara de cine, a la cual le cubrió el lente, con el fin de filmar solo el sonido, que registró usando el sistema de sonido óptico de variación de la densidad. A pesar de que Fritz Pfleumer ya había inventado la grabación de audio en cinta magnética en 1928, tener equipos fiables de grabación portátil no fue posible sino hasta décadas después. En otras palabras, cuando Ruttmann filmó **Wochenende** en el mercado no había grabadoras de sonido en cinta magnética. Hoy esa obra es considerada una de las pioneras, si no la primera, del arte radiofónico, claramente anticipando varias características importantes de la llamada música concreta.

Para añadir algo más de información sobre este tema, y para mostrar hasta qué punto la escena cultural alemana era prolífica en el uso alternativo de película cinematográfica, está el hecho de que Bertolt Brecht (1898 -1956) utilizó película cinematográfica para crear grandes álbumes de sus obras teatrales, usados como registros de las obras. Brecht solía documentar los ensayos de sus obras de teatro y más tarde utilizar la película cinematográfica para compilar libros, asemejándose *storyboards*, pegando las tiras de cinta para crear diferentes páginas de película de 16 mm y finalmente compilar grandes álbumes. El *Modellbuch* (libro modelo) jugó un papel importante en su enfoque metodológico para ensayos teatrales[3].

Código perforado en cinta cinematográfica, sonido filmado con cámara cinematográfica y libros hechos de película cinematográfica son solo algunos de los ejemplos del uso no convencional de la tecnología de la película cinematográfica y de su impacto en los diferentes ámbitos de la cultura entre 1930 y 1940. Por qué todos los procesos sucedieron más o menos al mismo tiempo en Alemania es una pregunta que permanecerá abierta a los expertos en estudios culturales y en tecnología y sociedad.

De vuelta a la película cinematográfica perforada

Aunque no es bien conocido que Zuse utilizó película cinematográfica perforada en sus computadoras, esto no significa que haya pasado desapercibido: de hecho, hay algunas reflexiones interesantes e inspiradoras en torno al tema. Es probable que la más influyente sean las de Lev Manovich, quien afirmó en su texto *Cine y los medios digitales* lo siguiente: "Con su extraña superposición de código binario sobre película, Zuse anticipa el proceso que se puso en marcha medio siglo después: la convergencia de todos los medios de comunicación, incluyendo el cine, en código digital"[4]. Guiados por esta declaración, se podría argumentar que la historia del cine digital hunde sus raíces en el trabajo de Zuse.

En el contexto de las artes audiovisuales, en la exposición *Future Cinema* (2002) se incluyó una instalación interactiva de Caspar Stracke (*Z2 [Zuse strip]*)[5], basada en la recreación-reconstrucción del dispositivo utilizado por Zuse para perforar la película[6]. La instalación funciona como una ventana a otras instancias de reflexión sobre el trabajo de Zuse y sus implicaciones culturales. Incluye dos citas textuales: otro texto de Lev Manovich en referencia a la película perforada y un extracto del libro *El desciframiento del Lineal B* de John Chadwick[7]. Chadwick había jugado un papel central en el desciframiento de una escritura

3 Imágenes de estos sorprendentes libros modelo fueron publicados por Hubertus von Amelunxen en el catálogo de la exposición *Notation* 2008, donde mostró el uso sistemático que hizo Brecht de estos libros en su metodología. Un ejemplo es el álbum de la obra *Mann ist Mann* (*Un hombre es un hombre*), de 1931.

4 Lev Manovich. Cinema and Digital Media. En Jeffrey Shaw y Hans Schwarz, eds., *Media Art Perspectives*. Ostfildern: Cantz, 1996

5 Caspar Stracke. Z2 [zuse strip] - interactive installation. Nueva York, 2002. En línea.

6 *Future Cinema* (2002) tuvo lugar en el ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), un hecho significativo, sobre todo considerando que más tarde, en el contexto de la exposición *Algorithmic Revolution* (2004), el ZKM también exhibió máquinas hechas por Zuse en los años sesenta, como la computadora Z22, que usaba tubos al vacío y de hecho aún funciona.

7 John Chadwick. *The Decipherment of Linear B*. Cambridge University Press, 1958, pp. 1-40

protoalfabética de aproximadamente 1.300 años antes de Cristo, en Creta, conocida como Lineal B[8]. La instalación llama la atención sobre el significado de la arqueología de un artefacto tecnológico y sobre la complejidad cultural de las prácticas referentes al desciframiento del código y de la escritura.

Antes de concluir

Es posible explorar aún más la riqueza de la obra de Konrad Zuse, de sus computadoras y de otras máquinas en su relación con las artes visuales, tomando un camino diferente, potencialmente menos nebuloso. En 1961, Zuse construyó la Graphomat Z64, una máquina de dibujo de alta precisión –de hecho, uno de los primeros *plotters* digitales–, dispositivo que tuvo un impacto importante y directo en las artes del siglo XX.

Algunas de las obras por computadora de Georg Nees –considerado hoy como el primer artista que haya presentado una exposición individual de Arte Digital– y de Frieder Nake –uno de los artistas europeos pioneros en la aplicación de software para crear obras de arte visuales, explorando los conceptos de aleatoriedad y control, la estética de la información y la composición visual algorítmica–, se consideran fundacionales en la historia del arte, y de hecho los dos utilizaron el Graphomat Z64 para sus primeras producciones. En estas obras, el proceso de creación es una negociación entre la idea del autor, formulada como un conjunto de reglas (algoritmos), y el rendimiento de la máquina, que interpreta y ejecuta ese conjunto de instrucciones de software. Esto tiene implicaciones profundas para el arte, si tenemos en cuenta que en el momento de su composición, a finales de 1960, la idea de autor había llegado a ser seriamente cuestionada en el campo de la estética.

Lo relevante aquí es que no fue mera coincidencia que Nees y Nake terminaran usando una máquina diseñada por Zuse. Konrad Zuse era un inventor profundamente interesado en las artes visuales: pensaba en maneras prácticas de vincular las máquinas a la creación, y también tuvo tiempo para escribir sobre esa relación. Tenemos dos textos escritos por él en la década del sesenta sobre el posible uso de la computadora por los artistas y sobre sus implicaciones en el diseño gráfico y las artes aplicadas: "Über den Einsatz von programmgesteuerten Rechenmaschinen auf dem Gebiete der Graphik und des Kunstgewerbes" (Sobre el uso de calculadoras programables en el campo de las artes gráficas y aplicadas), de 1964; y "Der Computer als Hilfsmittel des Künstlers" (La computadora como herramienta del artista) de 1969.

Conclusión

Se ha insistido en la importante relación entre los dispositivos multimedia y la evolución de los equipos informáticos; en particular, en los dispositivos de almacenamiento de información. Esto implica que los computadores multimedia no son, como se suele pensar, el producto de un proceso de desarrollo tardío. Lejos de esto, la relación parece ser una constante en el desarrollo de la computación: el CD o disco compacto, que dio origen al CD ROM, fue inventado para música, y la cinta magnética que se utiliza en el proceso de copias de seguridad también se inventó para la grabación de sonido, mientras que la unidad de DVD se inventó originalmente para vídeo. Por tanto, si entendemos el hardware multimedia como factor importante en la reconfiguración de las computadoras, el uso de la película perforada como medio de almacenamiento en el Z3 demuestra que esta tendencia no solo es cierta hoy en día, sino que estaba presente desde el inicio de las computadoras, ya que la película cinematográfica perforada fue creada para grabar imágenes primero en la fotografía y más tarde en el cine.

Desde una perspectiva más amplia, me gustaría instar a una investigación más profunda sobre la constelación de problemas expuestos en este documento. Un título tentativo para tal línea de investigación podría ser "De Caligari a Zuse". ////////////////////

8 Los siguientes textos son citados por Caspar Stracke (Z2 [zuse strip]): "If the history of analog cinema officially begins in 1895 with the Lumières, the history of digital cinema, which yet is to be written, can start in the late 1930s with German Zuse. Starting in 1936, and continuing into the Second World War, German engineer Konrad Zuse had been building a computer in the living room of his parents' apartment in Berlin. Zuse's machine was the first working digital computer. One of his innovations was program control by punched tape. For the tape Zuse used discarded 35 mm movie film. [...]. Whatever meaning and emotion contained in this movie scene are wiped out by this new function as data carrier" (Lev Manovich. Cinema by Numbers: ASCII Films by Vuk Cosic. Contemporary ASCII, 1999. En línea]. // "The urge to discover secrets is deeply ingrained in human nature; even the least curious mind is roused by the promise of sharing knowledge withheld from others. Some are fortunate enough to find a job which consists in the solution of mysteries [...]. There are obvious resemblances between an unreadable script and a secret code. Similar methods can be employed to break both. But the differences must not be overlooked. The code is deliberately designed to baffle the investigator. The script is only puzzling by accident" (John Chadwick. *The Decipherment of Linear B*. Cambridge University Press, 1958, pp. 1-40).

Referencias

Bauer, Friedrich. The Plankalkül of Konrad Zuse - Revisited. En Raúl Rojas y Ulf Hashagen (eds.), *The First Computers History and Architectures*. Cambridge: MIT Press, 2002, pp. 277-293.

Burbano, Andrés y Juan Orozco. Interview with Hörst Zuse. Berlín. Sin publicar, 2008.

Chadwick, John. *The Decipherment of Linear B*. Cambridge University Press, 1958, pp. 1-40.

Cubitt, Sean y Paul Thomas, eds. *Relive, Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2013.

Gunning, Tom. *The Films of Fritz Lang*. Londres: British Film Institute, 2006.

Hertz, Paul. Art, Code and the Engine of Change. *Art Journal* (verano 2009). College Art Association.

Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford University Press, 1999.

Manovich, Lev. Cinema and Digital Media. En Jeffrey Shaw y Hans Schwarz, eds., *Media Art Perspectives*. Ostfildern: Cantz, 1996.

Nake, Frieder. The Semiotic Engine: Notes on the History of Algorithmic Images in Europe. *Art Journal* (verano 2009). College Art Association.

Rojas, Raúl. The Architecture of Konrad Zuse's Early Computing Machines. En Raúl Rojas y Ulf Hashagen (eds.), *The First Computers History and Architectures*. Cambridge: MIT Press, 2002, pp. 237-261.

Speiser, Ambros. Konrad Zuse's Z4: Architecture, Programming, and Modifications at the ETH Zurich. En Raúl Rojas y Ulf Hashagen (eds.), *The First Computers History and Architectures*. Cambridge: MIT Press, 2002, pp. 263-275.

Von Amelunxen, Hubertus; Dieter Applet, Peter Weibel y Angela Lammert, eds. *Notation. Kalkül und Form in den Künsten*. Berlín: Akademie der Künste - ZKM, 2008, 395.

Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. Nueva York: E.D. Dutton, 1970.

Zuse, Konrad. *The Computer - My Life*. Berlín: Springer-Verlag, 1993.

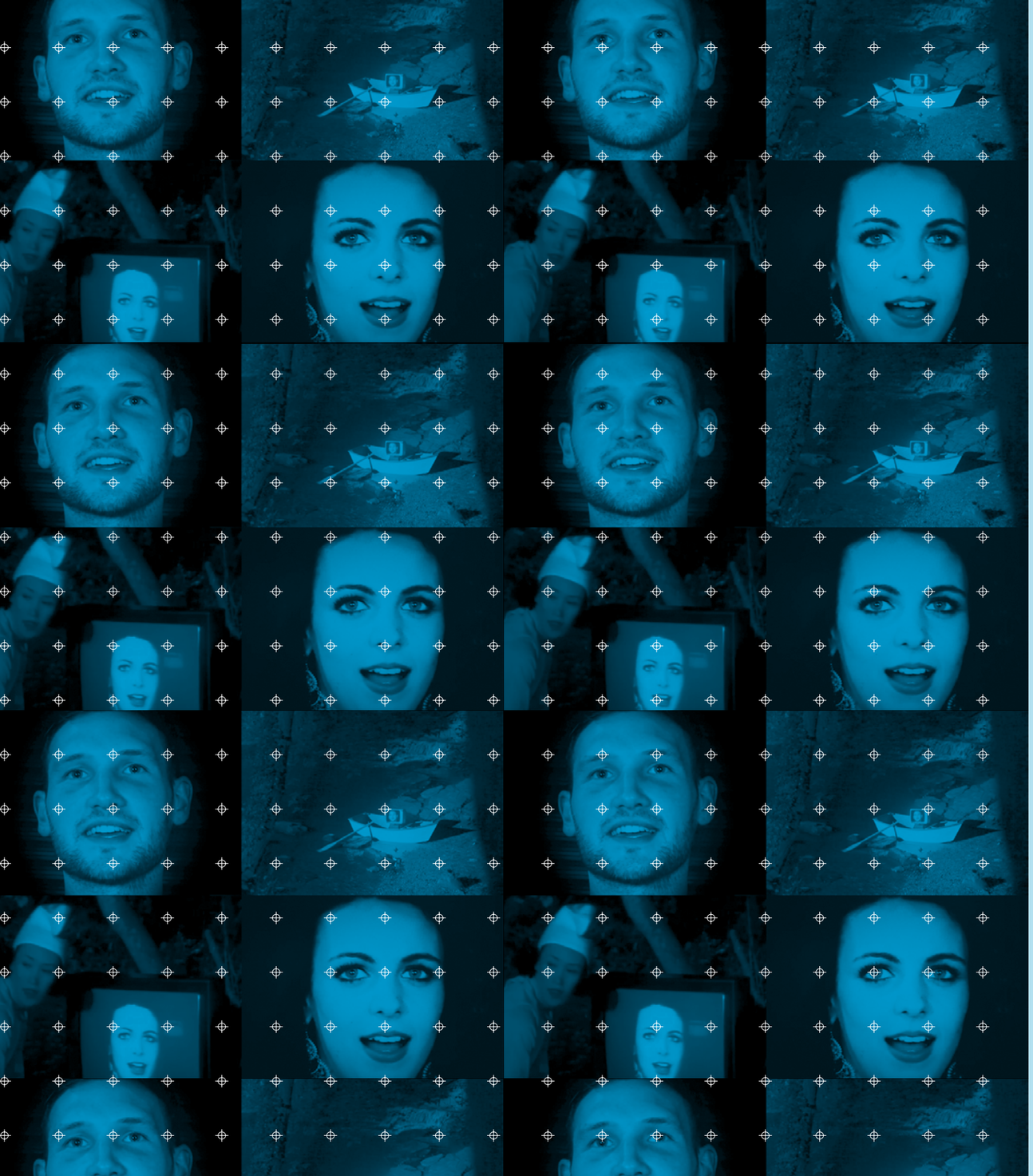
Referencias en línea

Föllmer, Golo. Ruttmann, Walter: Weekend. Media Art Net. Karlsruhe, 2004. Recuperado de: http://mediaartnet.org/works/weekend [14-9-2010].

Manovich, Lev. Cinema by Numbers: ASCII Films by Vuk Cosic. Contemporary ASCII, 1999. Recuperado de: http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/lev_eng.htm [14-9-2010].

Rojas, Raúl, Zuse, Hörst *et al.* Konrad Zuse Internet Archive, Berlín, 1999. Recuperado de: http://www.zib.de/zuse/ [14-9-2010].

Stracke, Caspar. Z2 [zuse strip] - interactive installation. Nueva York, 2002. Recuperado de: http://www.videokasbah.net/zuse2.html [14-9-2010].



Espacio público y participación narrativa en la era digital

Luis **Blackaller**

Resumen

Vivimos en un mundo saturado por flujos intermitentes de información en que las condiciones de consumo y apreciación de mensajes culturales requieren una evaluación de los procesos de creación, producción y distribución de contenidos. En este contexto, el análisis del medio digital es utilizado como punto de partida para explorar las posibilidades expresivas de distintos sistemas de participación narrativa en el espacio público. Con base en el estudio de algunos trabajos de campo recientes, el autor discute los obstáculos y oportunidades que se presentan.

Palabras clave: Medios digitales, participación, artes,medios, espacio público, nuevas tecnologías.

Medios de comunicación y espacios de participación

Hace unos años trabajaba en una serie modular de aluminio para una instalación gráfica comisionada por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes en México (FONCA). Antes de terminar la fabricación de la pieza, hice una presentación del proceso de ensamblaje ante el comité encargado de supervisar mi trabajo. Sin poder terminar mi demostración, fui interrumpido por los miembros del comité, que se pusieron a discutir cómo armar su propia versión de la instalación. Estaban más interesados en terminar la pieza ellos mismos, que en cualquier cosa que yo les pudiera decir. En forma inesperada, mi pieza sin terminar me sugirió una forma de hacer arte desconocida para mí en aquel entonces. Al ofrecer al espectador *agencia creativa* sobre la ejecución de la pieza de arte, esta se transforma en mediadora de un diálogo entre los espectadores. La tensión generada por diferencias de intención, en conflicto con la idea original del artista, traslada el evento de apreciación del arte a un *espacio de acción*, en lugar de contemplación. Más allá de simplemente producir un objeto evocador de conceptos y emociones, el artista se vuelve responsable de proporcionar un espacio (y los medios) para la interacción creativa entre un grupo humano y una red emergente de códigos culturales.

Nada de esto es nuevo. La historia del arte en el siglo XX se encuentra repleta de casos que exploraron en profundidad características dinámicas e interactivas en las nuevas formas de arte (Dadá, Fluxus, etc.). Sin embargo, apenas recientemente el medio digital ha permitido explorar estas posibilidades más allá del espacio de experimentación artística. Las lógicas y mecanismos de la nueva era digital desencadenaron una transformación fundamental en todos los ámbitos de comunicación y producción cultural humana. Medios masivos de comunicación, cultura popular, política, economía y comercio han tenido que ajustar sus prácticas y procesos a las condiciones sociales impuestas recientemente por el medio digital, representado principalmente por Internet y la Web.

Si bien es cierto que la forma de codificar y transmitir un mensaje determina propiedades cognitivas en el emisor y el receptor, esto no es suficiente para transformar en forma fundamental el aspecto social y moral de un sistema humano. Otros elementos, en particular las motivaciones de organizaciones de control del sistema humano-tecnológico en su escala social, ejercen una influencia en los efectos del medio más poderosa que el medio mismo. Por ejemplo, el uso del alfabeto y la escritura/lectura de un texto, en oposición con el uso del sonido y la grabación/transmisión/escucha de un discurso en la radio, establecen redes de relaciones completamente distintas entre el receptor y el contenido del mensaje. El texto vive fundamentalmente separado del medio ambiente, en un espacio abstracto creado por el lector, mientras que la radio se transmite temporalmente en el aire a través del sonido, agregando su materialidad y contenidos al medio ambiente, sin requerir mayor esfuerzo cognitivo que el acto humano natural de escuchar. Pero estas diferencias no fueron suficientes para impedir al sistema cultural en la era industrial definir medios masivos de comunicación que operaron con la misma lógica de poder en ambos casos. Los papeles del productor y el receptor del mensaje, en términos de agencia creativa, permanecieron constantes durante la mayor parte del siglo XX, sin importar que se tratara de medios tan diferentes como el periódico, el cine, la radio, o la televisión. Ante la capacidad disruptiva de un medio de comunicación emergente, una y otra vez el híbrido humano-tecnológico adapta sus procesos y genera sistemas de control para imponer de vuelta una retórica oficial renovada.

Hoy día vivimos un escenario interesante. En un intervalo de aproximadamente treinta años hemos atestiguado el origen, desarrollo y maduración de un medio masivo de comunicación cuyo potencial y alcances superan en varios ordenes de magnitud la capacidad de todos sus predecesores combinados. Inclusive, a manera de metáfora, el medio digital representa un escenario en que el público, el lector, el espectador –e incluso la masa– pueden ser activados como interlocutores en el proceso cultural humano. Es el primer medio masivo de comunicación que funciona efectivamente a manera de conversación. En la red digital no hay nodo sin voz, pero este nuevo poder de expresión no es necesariamente eficaz, ni es capaz de generar valor cultural en sí mismo. Cien mil voces al unísono pueden fácilmente convertir una corriente de señales en mero ruido, enterrando cualquier contenido relevante en un marasmo de información sin valor. Al efectuar formas de modulación en contra del ruido y la contaminación informática, el medio recobra utilidad y relevancia, pero también se vuelve vulnerable a los esfuerzos de control efectuados por el sistema dominante. Tanto a nivel masivo como a niveles locales, la diferencia entre un consumidor activo y un agente creativo es que el primero carece de capacidad para producir contenidos originales y no puede ofrecer nuevos ángulos con que expandir la realidad que comparte con otros miembros de su círculo social. Para el medio digital, y específicamente para Internet y la Web, activismo social y mercadotecnia son procesos de intercambio de información que ocurren esencialmente de la misma manera. Para los participantes humanos en estos sistemas, las motivaciones, expectativas y resultados no podrían ser más diferentes.

A diferencia de otros medios donde la interface y los espacios de interacción son fijos, el medio digital permite la redefinición de sus formas y espacios de interacción. En el caso extremo, un libro no permite la modificación del texto que alberga entre sus páginas, e inclusive la televisión, que puede transmitir cualquier contenido en forma de señales eléctricas, requiere del usuario una serie de comportamientos arbitrarios que son consecuencia de su naturaleza material estática; lo único que se puede hacer con la televisión es mirarla/escucharla o cambiar de canal. El medio digital absorbe las formas de otros medios y adapta sus propias formas dentro de la función de cualquier objeto capaz de albergar componentes electrónicos digitales, como sensores, circuitos y unidades de procesamiento. Asimismo, algunos de estos componentes han sido diseñados para albergar *software,* o listas de instrucciones que permiten la adición de nuevas funciones o la alteración de las originales, sin necesidad de afectar la forma física del componente en cuestión. Las estructuras maleables y la hiperconectividad del medio digital hacen posible un medio de comunicación de usos múltiples, que al mismo tiempo puede ser cámara fotográfica, teléfono y canal de televisión, o cualquier otra cosa que a uno se le ocurra. La fusión entre infraestructura, medio de comunicación, plataforma de publicación y herramienta de producción permite por primera vez acceso generalizado a las mecánicas de producción cultural, de la misma manera que hace cinco siglos la imprenta dio acceso generalizado al conocimiento escrito de la humanidad. Este poder de *hacer, acceder y hacer accesible* –al margen de las regulaciones oficiales y las tendencias del mercado– es intrínseco al medio digital, y ha definido en buena medida el *Zeitgeist*. No es difícil imaginar, en consecuencia, una teoría estética inspirada en conceptos de *sistema* –con sus partes en flujo en una red de procesos–, *inmersión* –como parte integral del medio ambiente–, *interacción* –en su capacidad relacional activa y reactiva– y *participación* –inspirando la creatividad y amplificando las voces de los humanos expuestos–.

La estética propuesta por el medio digital define prácticas que localmente se pueden separar en buena medida de la interface tecnológica. La creación de un espacio de interacción sensible a un contexto local determinado, en combinación con un conjunto bien delineado de reglas a seguir, son suficientes para iniciar y sostener un proceso creativo capaz de generar contenidos emergentes. Espacios ideales para promover situaciones de interacción, similares a las que podemos encontrar en Internet y la Web, son el espacio público urbano –que puede incluir calles, parques y medios de transporte colectivo–, los espacios diseñados para transmitir actividades y contenidos culturales –como teatros, bibliotecas y galerías de arte– y nuevos espacios que resultan de transformaciones combinatorias que incluyen elementos de ambos.

A manera de ejemplo, consideremos el buzón de correo en la casa particular. Este ofrece un espacio de transición entre la calle –espacio público– y la casa –espacio privado– que permite al cartero, y en realidad a cualquier otra persona, depositar objetos no solicitados en el espacio privado de un individuo. De esta forma, el espacio que ocupa el buzón pertenece a la frontera entre espacio público y privado. El diseño específico del buzón varía de casa en casa y, en mayor medida, de ciudad en cuidad o de cultura en cultura. Habiendo crecido en la ciudad de México, me acostumbré a un diseño de buzón de alta seguridad, que ofrece una ranura de entrada muy angosta, donde se deben depositar cartas y otros objetos, antes de caer al fondo del buzón. Retirar desde afuera cualquiera de estos objetos, una vez que han sido insertados en el buzón, requiere de tiempo, esfuerzo y herramientas. En contraste, mi experiencia reciente como habitante de Boston y Los Ángeles en Estados Unidos, me ha puesto en relación con un diseño de buzón diferente, con una portezuela que deja acceso completo al interior desde el exterior. Esto permite una mayor facilidad de uso, pero también que individuos desconocidos, extraños que simplemente pasan por ahí, puedan retirar el contenido del buzón. Este contexto, y las condiciones específicas en la práctica social de ciertos vecindarios en la cuidad de Los Ángeles, han facilitado la aparición de un interesante objeto público de interacción cultural: el buzón-biblioteca. Ciertos miembros de la comunidad retiraron la portezuela de su buzón y lo llenaron de libros, como si fuera un pequeño librero. A un lado del buzón pegaron una hoja de papel explicando el funcionamiento del buzón-biblioteca y la única regla: para poderse llevar un libro, el usuario tiene la obligación de reemplazarlo con otro. De ser seguida, esta regla expande automáticamente el rango de contenidos del buzón-biblioteca y garantiza al usuario una participación activa que trasciende la condición de aislamiento en que normalmente opera un lector.

Condiciones locales permitieron que este sistema de biblioteca pública funcionara. En otros lugares, el resultado bien hubiera podido ser la desaparición de todos los libros en un par de días o, incluso peor, la ausencia completa de actividad. Pero, cuando funciona, este sistema produce y alberga una red anónima –exceptuados los propietarios del buzón– por la que se transmiten prácticas privadas de lectura entre los miembros lectores de una comunidad.

Al encontrar ámbitos narrativos en el espacio público que hospeda eventos cotidianos

en la vida de una comunidad –saludar al cartero, tirar la basura, salir a divertirse por la noche, caminar a la estación del metro, etcétera–, es posible diseñar programas que tocan a fondo temas relevantes a dicha comunidad. El espacio de interacción que resulta de la ejecución del programa permite articular nuevos niveles de discusión entre los miembros de la comunidad, y el contenido generado por estos intercambios puede usarse para producir artefactos culturales audiovisuales que sirven de testimonio y validación de los intercambios antes mencionados.

Querida, encogí el barrio

Hace algunos años me tropecé con un libro muy delgado intitulado en inglés *You'll Like This Film Because You're In It,* escrito por el cineasta franconeoyorkino Michel Gondry. El título del libro puede ser traducido como *Te va a gustar esta película porque tú estás en ella,* e ilustra un eficaz recurso de participación que tiene relación con la idea de identidad expresada en párrafos anteriores. La noción de formar parte de algo es relativamente reflexiva, es decir, genera una noción paralela de propiedad en la que aquello de lo que se forma parte es a su vez parte de uno mismo. El libro describe la transformación de una galería de arte neoyorquina en taller colectivo de producción de cine. Al inicio de cada sesión, los visitantes son agrupados en distintos equipos y guiados a lo largo de un laberinto de escenografías, con el apoyo profesional y el equipo necesarios para concebir, filmar y editar un corto cinematográfico en un intervalo de aproximadamente dos horas. La experiencia culmina en un pequeño cine donde los participantes verán la película que acaban de hacer.

Este sistema de participación no se apoya en computadoras ni en sistemas de comunicación digital como Internet, pero es en principio consistente con las propiedades dinámicas del medio digital. El medio ambiente, los medios de producción y la plataforma de consumo se mezclan en una experiencia creativa que difícilmente permite distinguirlos el uno del otro. El programa diseñado por Gondry y sus colaboradores provee la cantidad justa de dirección y libertad creativa para que los participantes puedan expresarse de forma productiva sin sentirse perdidos ni manipulados. El proceso resultante los envuelve en una colaboración cuyo resultado es un objeto de contenido cultural, relevante para todos los participantes a distintos niveles, pero limitado al espacio exclusivo de la galería de arte, que solamente será visitada por un grupo social minoritario, preparado con anterioridad para buscar este tipo de ritual en sus vidas. El acceso al espacio sagrado del arte es en teoría propiedad pública, pero en la práctica es un intrincado laberinto que oculta la mayoría de sus tesoros a todos los que carecen de familiaridad suficiente con el sistema

Calle de Richards en el mapa de Red Hook.

de códigos y protocolos puestos en práctica por la clase cultural/intelectual.

Cuando propuse –en colaboración con el inventor y especialista en robótica musical Andy Cavatorta– la realización del experimento social *Honey I Shrank Red Hook*, en una pequeña galería de arte en Brooklyn, en la ciudad de Nueva York, lo hice inspirado en buena medida en el trabajo de Gondry, pero también era igualmente importante para mí establecer un punto de contacto entre el espacio público y el espacio del arte. Normalmente, el poder transformativo de la experiencia del arte se diluye dentro de los espacios tradicionales. Museos y galerías forman parte de un espacio ajeno a la mayoría de sus visitantes, que buscan la experiencia del arte como validación oficial de un estatus cultural. Los procesos más profundos que puede provocar

Instalación del modelo del vecindario en la Galería Lucky.

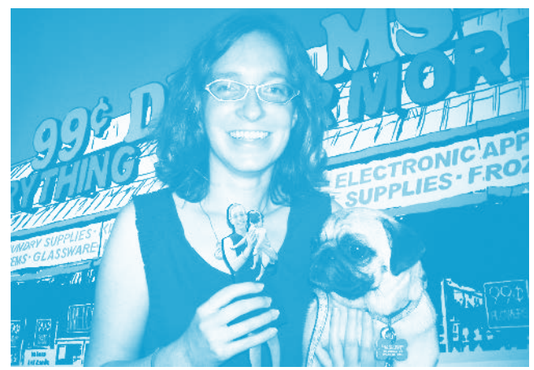
Captura de imágenes para modelos a escala de los habitantes.

la interacción con una pieza de arte son difícilmente accesibles en estas condiciones. Es casi como buscar la experiencia de la vida en un hábitat salvaje yendo al zoológico o al museo de arte natural.

Red Hook es un barrio de origen pesquero en el sur del condado de Brooklyn, que se encuentra relativamente aislado debido a que no cuenta con acceso directo a través el sistema metropolitano de trasporte MTA. Una calle llamada Richards separa el vecindario en dos. En el año 2009, las poblaciones de ambos lados de esta división urbana eran completamente diferentes. La sección sureste estaba habitada por una comunidad principalmente afroamericana y caribeña que claramente llevaba mucho tiempo en el barrio, viviendo en masivas unidades habitacionales de ladrillos color marrón; del otro lado, una población más reciente de artistas, *hipsters* y todo lo que los acompaña (restaurantes, bares, escena musical, galerías de arte, tiendas de diseño, mercados de comida orgánica, etcétera) se había apoderado de la infraestructura portuaria, transformándola en una vibrante aldea de actividad cultural. A pesar del ambiente general de cordialidad y tolerancia, no existía un espacio de comunicación entre ambas comunidades, que simplemente se dedicaban a ignorarse la una a la otra.

Habitantes de la imagen anterior, encogidos en el modelo del barrio.

Pandilleros bicivoladores en la galería de arte.

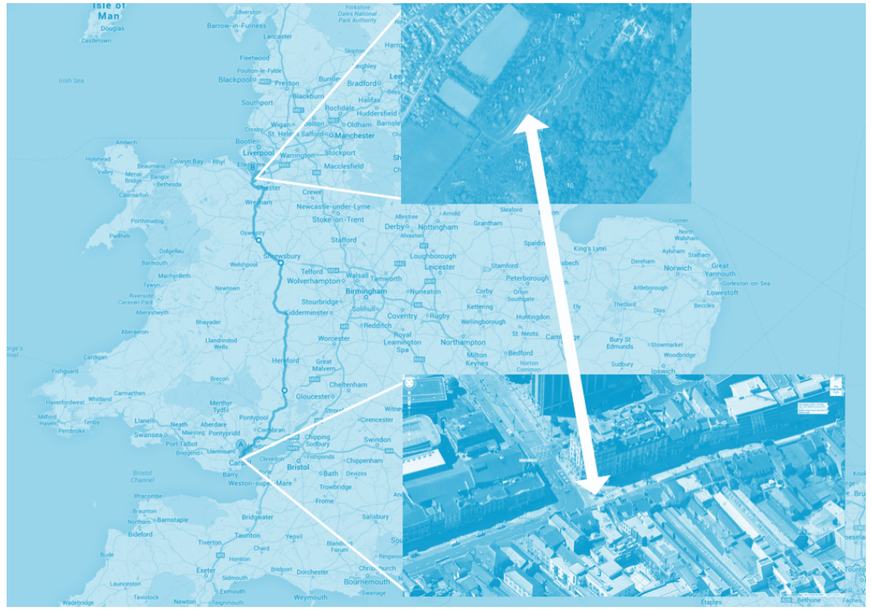


Hipster femenil y su perrito, con el modelo correspondiente.

La galería en que trabajamos, llamada Lucky Gallery, estaba convenientemente ubicada en el cruce de Richards St. con Wolcott, justo en la esquina de una de las grandes unidades habitacionales en la sección sureste del barrio. Bastaba cruzar la calle para atravesar la frontera invisible entre ambos mundos. En este contexto, nos propusimos convertir el espacio del arte representado por esta galería en un canal abierto de comunicación entre ambas comunidades. Lo logramos diseñando un sistema de mapeo que nos permitió fabricar un modelo a escala del barrio alrededor de la galería, incluyendo representaciones fidedignas de sus habitantes, dentro de la misma galería.

Primero determinamos el radio y la escala de la región que se habría de construir, y posteriormente salimos a tomar fotografías y medidas de las construcciones en esa región. Tal actividad llamó la atención de algunos transeúntes que caminaban trazando las rutas determinadas por su diario vivir, y utilizamos esta oportunidad para conversar con ellos, explicarles de qué se trataba el proyecto

Colección de muñecos durante el montaje.



Cardiff y Wepre Park en el mapa de Gales.

e invitarlos a participar. El primer paso de su posible participación consistía en permitirnos sacarles una serie de fotografías que habríamos de utilizar para fabricar modelos a escala de cada una de las personas entrevistadas. Nuestra teoría era que, si alguien aceptaba que hiciéramos un muñeco a su imagen y semejanza, la probabilidad de que visitaran la galería durante el tiempo de exhibición sería bastante alta, y no nos equivocamos.

Después de un par de semanas, habíamos acumulado suficiente información visual para reconstruir la región propuesta y producir más de cien muñecos y muñecas, representando la diversidad de habitantes en ambas regiones de Red Hook. Pandilleros bicivoladores, familias completas, borrachitos de la calle, grupos de niños y niñas que hablaban más español que inglés, y otros habitantes de las unidades habitacionales, talleres mecánicos y misceláneas de Red Hook visitaron por primera vez una galería de arte para jugar con su mundo en miniatura, y durante varios fines de semana participaron en eventos y discusiones acerca del arte con gente que

acostumbra hacerlo todo el tiempo: los representantes vivientes de la comunidad cultural de Red Hook.

Es difícil medir el efecto que puede tener un evento como este a largo plazo, pero es claro que la experiencia visual, los problemas abordados y las discusiones e historias producidas durante su ejecución serán más relevantes para el contexto local de la comunidad participante que un arte descontextualizado, importado desde una realidad que, aunque relevante, es ajena en buena medida a las narrativas específicas que pueden establecer puntos de contacto entre los miembros de una comunidad. Una vez terminada nuestra intervención, la galería nunca produjo otro evento de este tipo. Simplemente regresó a su retórica recursiva de arte para artistas y terminó sus actividades un par de años después.

Branches

En 2012 tuve oportunidad de colaborar en un experimento similar, con la coreógrafa argentina Constanza Macras, quien me invitó a diseñar un sistema de comunicación "digital" que se pudiera combinar con una pieza de teatro público que estaba preparando para la Compañía Nacional de Teatro de Gales. Constanza estaba buscando una forma de conectar a sus actores y su escenario –un bosque llamado Wepre Park en el norte de Gales– con las calles del centro de la ciudad

■ Pitufo y mensajes SMS proyectados en Cardiff.

■ Equipo de producción entrevistando a transeúnte vestida de Batichica en las calles de Cardiff.

de Cardiff durante las horas de mayor actividad nocturna, en viernes por la noche.

Cardiff es la ciudad capital de Gales y se encuentra a unos doscientos kilómetros al sur de Wepre Park. Nuestro sistema de comunicación debía contar con el ancho de banda y los canales necesarios para reducir a cero la distancia entre bosque y cuidad. Para lograr esta ilusión, nuestro diseño necesitaba trascender soluciones meramente tecnológicas y facilitar las condiciones de acción que permitieran a los actores y su público sentirse el uno junto al otro, en tiempo y espacio, de forma similar a la experiencia tradicional en el ágora teatral.

Cada viernes por la noche, los jóvenes de Cardiff acuden al centro de la ciudad disfrazados como los personajes que protagonizan las mitologías modernas de la cultura popular promovidas por la poderosa maquinaria global del entretenimiento. Pitufos, princesas de Disney, superhéroes y superheroínas. Desde Batman y Robin hasta el Hulk y la Mujer Araña, conejitas de Playboy, Teletubbies, mujeres vestidas de Dr. Who, hombres vestidos de Sailor Moon, cavernícolas, mimos, Peter Pan y Campanita, vampiros, jugadores de fútbol y las Spice Girls, acuden cada viernes a participar en un ritual colectivo cuya finalidad es la intoxicación alcohólica, sazonada con incidentes de provocación sexual, violencia física, y papas fritas para llevar en charolas desechables de cartón. El espectáculo de esta catarsis social, que se conoce como The Hen Party Night, en contrapunto con el mito medieval galés del Mabinogion, la reciente crisis financiera, y la historia del capitalismo fueron las principales fuentes de inspiración para la pieza teatral de Constanza. En el bosque de Wepre Park, los espectadores locales eran conducidos por entre los árboles, siguiendo una serie de viñetas que describían las aventuras de los personajes del Mabinogion, como si se hubieran perdido entre las multitudes intoxicadas en las calles del centro de Cardiff, al tiempo que reflexionaban sobre la condición contemporánea.

Antes de comenzar a pensar cómo vestir de tecnología el bosque y la ciudad para tenerlos conectados, era necesario definir una puesta en escena que pudiera responder a estímulos enviados desde la ciudad, y un guión flexible capaz de conservar la coherencia narrativa una vez que hubiera sido transformado por dichos estímulos. Siguiendo esta idea, establecimos una cámara de video que siguió en todo momento a uno de los personajes –un pitufo– en sus tribulaciones metafísicas en el interior del bosque. La señal capturada por esta cámara era transmitida en tiempo real a Cardiff, donde sería proyectada en una pantalla de cine de doce metros de ancho instalada a la intemperie, en el centro de actividad nocturna de The Hen Party Night.

El pitufo en el bosque cargaba un teléfono celular y un equipo de producción en las calles de la ciudad trabajaba invitando a los transeúntes a que enviaran mensajes SMS al pitufo, quien a su vez tenía la opción de responder a cualquier mensaje que quisiera o desviarse del guión en función de alguno de estos mensajes. En la ciudad, todos estos mensajes eran combinados, a manera de subtítulos,

■ Cabezas de transeúntes y sus respectivas transmisiones televisadas en el bosque de Wepre Park.

con la señal de video que llegaba del bosque, y en el bosque, un arreglo de proyectores de largo alcance pintaba el suelo y las copas de los árboles con una lluvia animada de las mismas palabras.

Mientras tanto, otro equipo de producción grababa en video las cabezas de otros transeúntes mientras eran entrevistados, y estas grabaciones se transmitían a una serie de instalaciones hechas con televisiones en lugares específicos del bosque, donde los actores podían ver y tocar estos rostros parlantes que llegaban desde Cardiff, atrapados en cajas de neón como fantasmas del futuro de los medios. En la ciudad, era posible que algún participante fuera entrevistado en algún momento, caminara un par de calles, y terminara por observarse a sí mismo hablando desde uno de los televisores en el bosque, en una escena proyectada en la pantalla de cine gigante.

En términos de participación, la psicosis colectiva resultante no pudo ser mejor, pero en términos de atención –o relevancia– el sistema no logró acumular suficiente inercia para transformar de forma significativa la condición de los participantes, aunque fuera por un instante. La gente de la cuidad, ya en estado de ebriedad a tempranas horas de la noche, formó una masa participante desinhibida que inundó de mensajes escritos y videos el sistema de comunicación, pero, precisamente debido a su estado de intoxicación y euforia, no pudo involucrarse más allá del encuentro superficial, extremadamente emocional y completamente fugaz que ocurre entre extraños que forman parte de una multitud de borrachos.

La sobredosis de tecnología digital inyectada en Branches permitió acceso remoto al sistema y la propagación inmediata del proceso por redes sociales y otros canales en Internet. El efecto de traslapar dos espacios en paralelo –el espacio público urbano y el bosque– se realizó de forma primitiva, pero sugiere un potencial de exploración que puede enriquecerse con elementos de *realidad aumentada*. En lugar de sentir y ser sentidos en lugares remotos a manera de luces y sombras, avances recientes en visión computacional y tecnologías de sensores hacen posible tocar desde lejos la materia remota. El oído, y después la vista, fueron los primeros dos sentidos humanos en ser digitalizados. Si el siguiente sentido fuera el tacto, la consecuente transformación de la noción de proximidad trasladaría lo remoto del plano etéreo al tangible, y alteraría por completo la noción de estar, pertenecer, y participar.

Comunidad, espacio público y participación narrativa

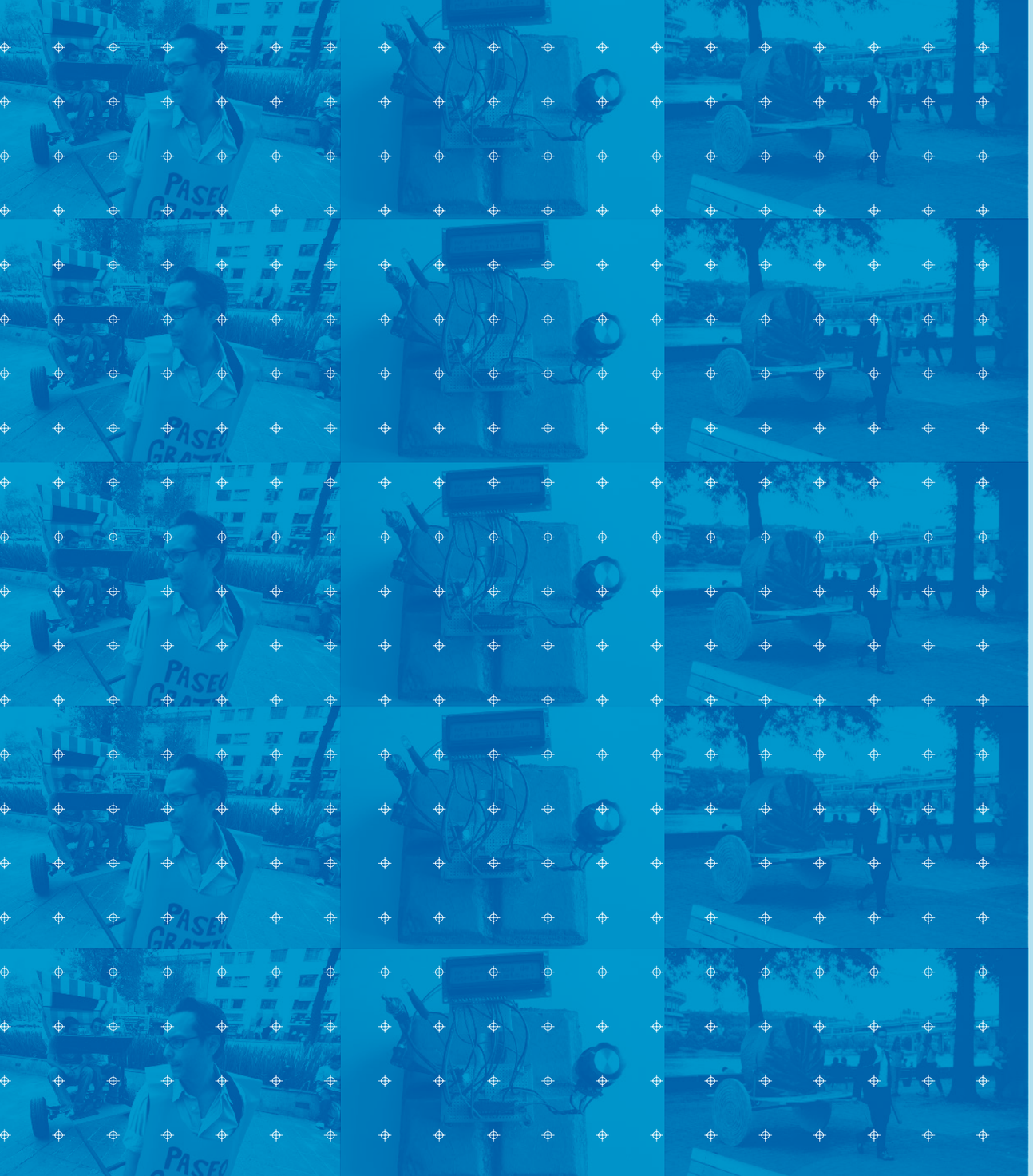
No es difícil imaginar programas parecidos a los que discutimos en párrafos anteriores, en los que los esfuerzos de participación y comunicación se diseñan para promover la colaboración entre los miembros de una comunidad y un equipo técnico/creativo de profesionales de cine, televisión u otros medios. En lo inmediato, el valor de dichos programas es indiscutible. El encuentro del público con situaciones que sugieren narrativas y sistemas de valores alternativos es de antemano un beneficio. Al agregar un contexto local y canales de expresión personal, este tipo de programa pone en práctica un sistema social de retroalimentación cultural que funciona bien durante su tiempo de ejecución.

A largo plazo hay problemas. En primer lugar, el espacio público urbano está en vías de extinción. Esto se resuelve al establecer lugares dedicados a la práctica de estos programas, pero reduce dramáticamente la posibilidad de poner en efecto programas al margen de los protocolos oficiales. En muchas partes del mundo, inclusive el acto inofensivo de filmar en las calles requiere de permisos, advertencias y documentos firmados por cualquiera que es filmado, llegando al extremo

de requerir negociaciones de derechos de autor en caso de que algún elemento del paisaje urbano tenga protegido legalmente el uso de su imagen. En estas condiciones, es difícil reproducir el efecto revelador provocado por la experiencia de un lugar público al ser traslapado con un evento de ficción artística.

Un problema más difícil de resolver tiene que ver con la calidad y relevancia misma de los contenidos generados y transmitidos durante las interacciones dentro del sistema. ¿Es posible garantizar la generación de contenido cultural capaz de trascender el ámbito local impuesto por el contexto del sistema? A manera de ejemplo, nos podemos preguntar si es posible facilitar condiciones en las que un programa parecido al de Michel Gondry produjera contenidos de calidad comercial, cuyo consumo fuera viable, al margen del contexto de producción, por un público ajeno completamente a los miembros participantes, pero sin traicionar el principio de *agencia creativa* discutido con anterioridad, en el que la responsabilidad de generar contenidos descansa en gran medida sobre los hombros del público participante. Dicho escenario combina la práctica social del arte comunitario con el carácter industrial de la producción cultural masiva.

El valor de un sistema de participación radica en su capacidad para transformar el papel del espectador en agente creativo, y el uso del espacio público da acceso sin restricciones al espacio de vida de posibles participantes. Asimismo, la reciente adopción masiva del medio digital a nivel global sienta un precedente que permite la masificación de un público participante a todo nivel de exposición mediática. Hoy vivimos una realidad saturada de imágenes y señales sintéticas de origen indeterminado, en su mayoría desconectadas de nuestro contexto local. La incorporación de lógicas de participación dentro de los procesos de producción y distribución de contenidos es una forma de recuperar relevancia y garantizar diversidad. ////////////////////////



var ambriente >= cultura && !verdad

//////////////// Ricardo **Miranda Zúñiga**

Resumen

Este artículo presenta un panorama de trabajos seleccionados por Ricardo Miranda Zúñiga en los últimos 15 años, enfocados en el espacio público, como lugar de intervención creativa, con el propósito de posibilitar la reflexión y discusión sobre asuntos sociales.

Palabras clave: Intervención artística, inmigración, privatización, espacio público, videojuegos, radio pirata.

> "El propósito del arte es impartir la sensación de cómo se perciben y no como se conocen las cosas. La técnica del arte es crear objetos 'poco familiares', construir formas difíciles para aumentar la dificultad y la duración de la percepción porque el proceso de percibir es un fin en sí mismo y debe prolongarse" Viktor Shklovsky. "Art as Device", 1917.

Abro este ensayo con la cita de Shklovsky sobre extrañamiento o alejamiento (остранение), porque es un concepto y una aproximación al arte que he adoptado durante toda mi carrera. Provocar el deseo de cuestionar e involucrar ha sido la meta subyacente de mi trabajo. Y el lugar más estimulante para hacerlo es la calle. Hacer trabajo para la calle es controversial, pues involucra problemas sociales contemporáneos y los enmarca en un formato que compromete la respuesta de un público desprevenido. Idealmente, la trama ha sido muy bien urdida, de tal manera que el trabajo inicialmente es estéticamente cautivador y ofrece un atractivo que lleva a la interacción y a la discusión. También es controversial debido al riesgo. No hay forma de saber a qué conducirá la exhibición o la función, cómo reaccionarán las personas ni quién se involucrará en el trabajo. ¿Un interés aparentemente positivo se volverá negativo? La calle es un espacio de incertidumbre. En este sentido, he establecido una práctica que intenta combinar la investigación y la estética en trabajos que interrumpen las normas sociales, con el fin de generar debate. En los últimos 15 años, he combinado el arte generado por computadora con vehículos esculturales para trascender el monitor y lograr metáforas sociales que investiguen problemas relacionados con la globalización. En las siguientes páginas discuto una selección de proyectos que reflejan la naturaleza de mi trabajo.

Cargo Load

Obra de 1999, consiste en una carretilla de madera fabricada a mano con un radio de onda corta escondido dentro de su estructura y altoparlantes en cada esquina de la base. La memoria de la estación del radio de onda corta, programada para señales radiales de todo el mundo, está conectada a un sensor de movimiento instalado en la parte trasera. Los espectadores de la escultura activan la memoria del radio para que cambie aleatoriamente de una estación a otra. *Cargo Load* se activa en la representación pública cuando halo el carretón para personificar un concepto: que en la sociedad de la información el individuo moderno soporta la carga pesada de la concientización global. Vestido con traje de negocios, empujo la carretilla a lo largo de un ambiente público, lo cual atrae a los transeúntes, interesados por el extraño cuadro viviente, lo que conduce a un diálogo entre los

■ *Cargo Load* (1999).

espectadores interesados y yo, de modo que la carretilla sirve de foro público.

Cargo Load llevó a concebir que los objetos estéticos diseñados para interacción pública pueden utilizarse para crear intereses públicos temporales. Sin embargo, quería establecer una mayor interactividad con la adición de narraciones e imágenes en movimiento. Una serie de obras que comprendían la instalación, la Web y aplicaciones autocontenidas que ayudaban a mejorar mis capacidades de programación y entendimiento de interacción con el usuario. Este fue un proceso de aprendizaje que llevó a un cuerpo diversificado de trabajo, como práctica que se basa en la investigación, cuyo contenido define la ejecución y los medios.

Vagamundo: A Migrant's Tale

En el año 2002, mi primer año en la ciudad de Nueva York, construí *Vagamundo: A Migrant's Tale*, usando una carretilla móvil con un juego de video empotrado, en el que el jugador controla a un inmigrante indocumentado de México a través de diferentes niveles de asimilación en la cultura estadounidense. El marco de la obra fue inspirado por vendedores

Vagabundo: A Migrant's Tale (2002).

de helado en Brooklyn. No se trataba de los vendedores de comida con licencia que, en su mayoría, en ese momento se encontraban en Manhattan, sino de vendedores que habían construido carretillas usando neveras o congeladores viejos, como parte de una economía informal floreciente. Se atraía a las personas por la novedad de un *joystick*, botón y pantalla incrustada en un carro de hielo. Sin embargo, la curiosidad llevó al compromiso con el proyecto y a debates variados sobre la falta de una política migratoria operativa, la militarización de la frontera, los derechos de los inmigrantes indocumentados, y sobre los efectos de la inmigración indocumentada para la economía, en los ámbitos local y nacional.

En el último nivel del juego, cuando el jugador ha obtenido una visa de trabajo, se enfrenta a una elección: discriminar a nuevos inmigrantes o ayudarlos. Si el jugador elige discriminar, aparece en la frontera como soldado que dispara a indocumentados. Y su objetivo no es una caricatura en 2D, sino la imagen de una persona real que corre. Las reacciones al juego variaban, según la ubicación y la política del jugador, pero las discusiones eran usualmente variadas y terminaban con la constatación de que algo debe cambiar a nivel nacional, aunque son las políticas locales las que guían el diálogo nacional. Cada presentación pública fue para mí una experiencia de aprendizaje.

Public Broadcast Cart

El año siguiente, la Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos votó 3 contra 2 para relajar las regulaciones que limitan la propiedad de estaciones de TV, radiodifusoras y periódicos, con base en que las regulaciones, de varias décadas de antigüedad, estaban obsoletas, en parte debido al crecimiento de Internet y otras nuevas tecnologías. Para la mayoría de los que son conscientes del poder de los medios de comunicación y del correlativo desempoderamiento de las voces individuales o particulares, esta decisión provocó ira. Sentí entonces que era necesaria una reacción creativa, una que presentara una plataforma para voces individuales y actuara como herramienta para informar al público sobre la consolidación de canales de comunicación por las empresas más ricas.

Public Broadcast Cart (2003) consiste en un carrito de compras equipado con micrófono, amplificador, altoparlantes, minitransmisor FM y una computadora portátil con una tarjeta inalámbrica. El carrito de compras está diseñado para permitir a cualquier transeúnte convertirse en un productor activo de radiodifusión, difundida en toda el área inmediata a través de frecuencia FM y por la radioemisora en línea THING.NET. De nuevo la economía informal fue escenario de radiodifusión móvil mediante un carrito de compras, diseñado para el consumo y transformado en un vehículo de difusión pública.

On Transmitting Ideology

El 2008 fue un año de elecciones nacionales en Estados Unidos en el que, como siempre, el volumen de los medios políticos aumentó a niveles sin precedente. La batalla de las voces conservadoras contra las liberales para animar a los votantes me condujo a investigar una cronología de los discursos famosos que han ayudado a establecer las ideologías contemporáneas dominantes. Hice un montaje de audio con los discursos estadounidenses famosos a lo largo de casi 100 años, aunque predominaban lo de los últimos 45 años. De nuevo, decidí utilizar la radio como el medio más apropiado. Construí armas AK47 y UZI a escala, empotradas en radios de bolsillo. El montaje de audio se transfería a las armas a través de un minitransmisor FM. En la demostración callejera y en la instalación en la galería, *On Transmitting Ideology* investigó cómo se formaron las ideologías esencialistas polarizadoras a través de la retórica mediática.

On Transmitting Ideology (2008).

Carreta Nagua, Siglo 21

En el año 2006, se me encargó desarrollar un proyecto para el Festival de Nuevos Medios de Comunicación TRANSITIO_MX02, en Ciudad de México, del año siguiente. En ese momento, mis padres se preparaban para regresar a Nicaragua, país de donde habían emigrado hacía 40 años. Con base en nuestras conversaciones, desarrollé una animación y la almacené en una calesa, de la que yo tiraría girando alrededor del parque colonial Alameda Central, adyacente al Laboratorio Arte Alameda, donde ubiqué mi proyecto

Carreta Nagua, Siglo 21 (2006).

Carreta Nagua, Siglo 21. Ofrecí paseos gratis en la calesa al público presente en la animación. Esta presentaba a Ultraman y al Chapulín Colorado, dos personajes populares de la televisión de los años sesenta de Japón y México, respectivamente, como ancianos que habían perdido su lugar en el mundo. La conversación animada entre los personajes versaba sobre la desasimilación y las vicisitudes del emigrante que intenta regresar a su hogar, en una ubicación geográfica culturalmente transformada. Cuando finalmente el Chapulín sale volando hacia el espacio, la animación termina sugiriendo que no hay cabida para los personajes.

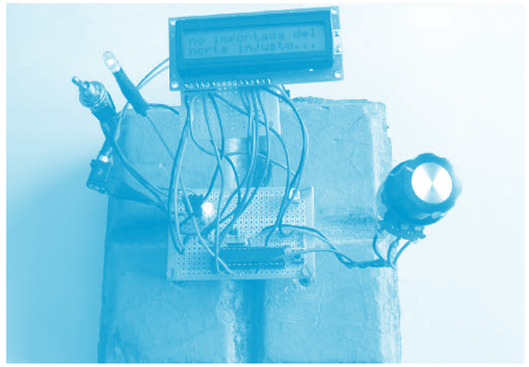
El Milagro de Chile

En el año 2010 fui invitado a una exhibición titulada "Portables" en Santiago de Chile. Solicité la ayuda de un viejo colaborador y amigo, Kurt Olmstead, para desarrollar un trabajo que consideraría los lazos históricos y económicos entre Chile y Estados Unidos. Uno de nuestros intereses era la naturaleza cíclica de la ideología económica –desde el dominio corporativo, antes de la Depresión, hasta la economía keynesiana después de la Depresión, y de nuevo a la adoración del mercado libre por los neoliberales, en los últimos 40 años. Eventualmente, nos interesamos mucho en el uso de Chile por los neoliberales como arma retórica en su batalla ideológica.

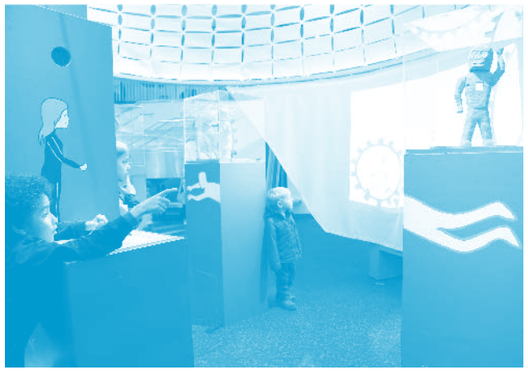
Una frase famosa utilizada en esta batalla fue el "Milagro de Chile". Milton Friedman la utilizó para describir el éxito de la filosofía de mercado bajo la dictadura de Pinochet. Decidimos utilizarla entonces como base de nuestro trabajo, e interrogarla, afectarla y arrebatar el control de su significado a sus autores, al crear una serie de acciones que llevarían a los chilenos a cuestionarla. El "Milagro de Chile" de Friedman llevó a la aceptación de la filosofía económica neoliberal por parte de Thatcher y Reagan a niveles inigualables de globalización.

En Santiago, dirigimos dos talleres: una intervención pública en un autobús y un laberinto virtual construido de fotografías tomadas por participantes en el taller, que capturaban la actualidad del "Milagro de Chile", un país donde la distancia entre ricos y pobres es la segunda más grande, tras la de los Estados Unidos.

En el año 2012, fui invitado a realizar un proyecto para una exhibición en el New York Hall of Science. Investigué las posibilidades de un proyecto público en las calles de Queens, pero rápidamente fui guiado hacia algo que funcionaría como una instalación a largo plazo dentro del Salón de Ciencias e involucraría a público joven. El 2012, fue un gran año para el empoderamiento de inmigrantes indocumentados, traídos como niños



■ *El Milagro de Chile* (2010).



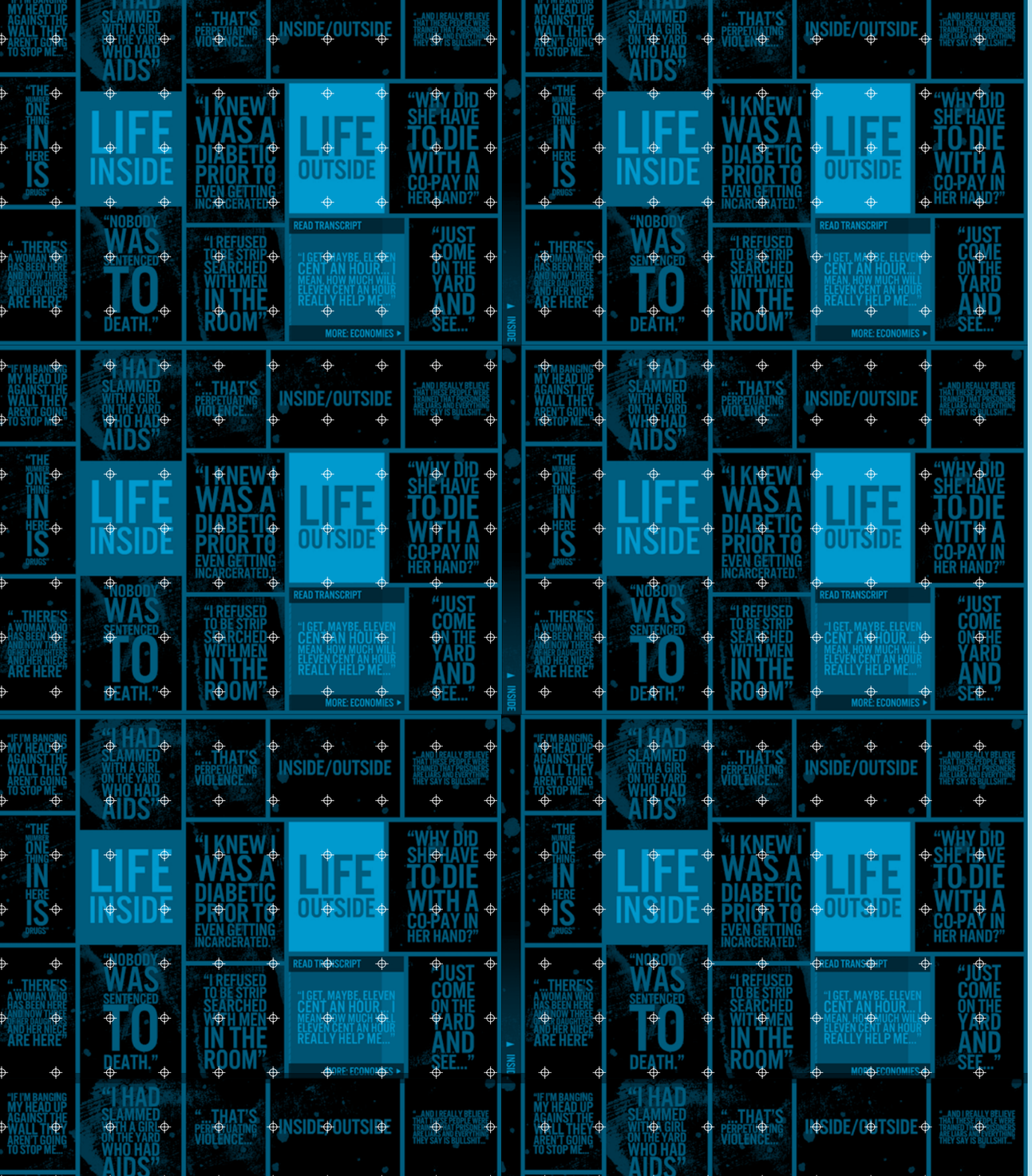
■ *A geography of being: Una geografía de ser* (2012).

a Estados Unidos. Eran popularmente rotulados como "Soñadores", ya que asumieron una acción política muy visible para ser reconocidos como residentes positivos de EE.UU. Yo elegí trabajar con una organización creada por esos activistas jóvenes: la Coalición de Liderazgo de Jóvenes del Estado de Nueva York, para crear e instalar un juego de video que reflejara sus experiencias precarias en este país.

A geography of being: Una geografía de ser

Obra de 2012, consiste de esculturas simétricas en madera con exhibiciones animadas, tituladas *Drones indocumentados* y un juego de video que asigna al jugador el rol de joven indocumentado que debe enfrentar varios retos en la búsqueda de la autodeterminación. Los drones indocumentados se colocan en la red como parte del juego y le ayudan al jugador a lo largo del mismo.

Estos proyectos reflejan una parte de mis esfuerzos por involucrar creativamente al mundo a mí alrededor. Su meta es combinar la estética y la investigación para inspirar una reflexión matizada por parte de aquellos que se comprometen con la obra. Estas obras intentan desfamiliarizar las realidades sociales, de tal manera que puedan reconsiderarse de formas innovadoras. ////////////////////



Sobre política y estética en *Public Secrets* y *Blood Sugar**

////////////// Sharon **Daniel**

Resumen

Este artículo presenta una discusión teórica sobre dos documentales de nuevos medios que utilizan bases de datos: *Public Secrets* (http://publicsecret.net) y *Blood Sugar* (http://bloodandsugar.net), como estudios de caso de formas híbridas de arte y activismo. Ambos representan la primera mitad de una serie de obras resultado de una colaboración con la organización de derechos humanos Justice Now Heppac (Programa de Alameda County para la Educación y Prevención de VIH, por sus siglas en inglés) sobre dieciocho usuarios de drogas inyectables sin hogar y veinte mujeres encarceladas en el mayor centro penitenciario femenino de Estados Unidos. El artículo explora cómo en estos casos específicos el diseño de interfaces constituye un tipo de "argumento" (como la escritura para un académico) y la navegación de usuario funciona como forma de "investigación (la destilación y la traducción del encuentro investigativo con el documentalista). La autora aborda las tensiones y contradicciones entre los objetivos de la teoría y la estética y los de la defensa y el activismo.

Palabras clave: Arte, política, Rancière, diseño de interfaz, *Public Secrets*, *Blood Sugar.*

* Este artículo apareció previamente en *Studies in Documentary Film*, 6(2) (enero 2012), pp. 215-227, editado por Judith Aston, Jonathan Dovey y Sandra Gaudenzi y publicado por Taylor y Francis Group.

> "Si existe una relación entre el arte y la política, esta debe presentarse en términos de disenso" J. Rancière[1]

Como a muchos artistas, me inquieta la pregunta –que se ha vuelto estribillo– por la eficacia política del arte. Esta no es una pregunta acerca de criterios de evaluación política de las obras de arte, respecto de su veracidad, su radicalismo, su poder afectivo o su agudeza crítica, pues lo que me preocupa va más allá del cuestionamiento del poder de representación: se trata de las tensiones y las contradicciones entre las metas de la teoría y la estética y las del activismo político. Es una pregunta por cómo debe concebirse la política y la estética, en tándem. Para abordarla se requiere desechar tanto la definición común de "política" –localizada en el Estado y reducida a la lucha por el poder y el mantenimiento del mismo– como la visión común del "arte", que lo confina al ámbito cultural y le impide entrar al espacio del poder y del derecho. Hay que adoptar, por el momento, el vocabulario del filósofo francés Jacques Rancière, para quien *la política no es el ejercicio del poder*. Más bien, arte y política están constituidos por los "efectos de igualdad que representan" mediante "formas de innovación que desligan a los cuerpos de los lugares que se les asigna y [mediante] la libre expresión"[2].

No pretendo realizar aquí ningún tipo de análisis del pensamiento de Rancière. No soy erudita en Rancière y ese no es mi objetivo. Solo me propongo asignar e interpretar términos selectos de su léxico para construir un espacio teórico desde donde explorar la pregunta por la eficacia política del arte. Estoy menos interesada en el análisis de Rancière de la "política de la estética" –esto es, de sus "regímenes" y su crítica de movimientos contemporáneos– que en su "estética de la política". Rancière es de hecho bastante escéptico acerca del "arte político" y muy cauteloso con el "movimiento esquizofrénico" entre "el museo y su 'exterior'"[3]. Lo que encuentro útil es lo que él acepta que compartan el arte y la política: la noción de disenso y la redistribución de lo sensato.

> Tanto el arte como la política definen una forma de disenso, […] si existe tal cosa como la "estética de la política", esta radica en la reconfiguración de la distribución de lo común a través de procesos políticos de subjetivación […]. La "estética de la política" consiste sobre todo en enmarcar un nosotros, un tema, una demostración colectiva, cuyo surgimiento es el elemento que perturba la distribución de los sectores sociales, un elemento que yo llamo "la parte de aquellos que no tienen parte"[4].

Para Rancière lo que define la "política" es un tipo particular de situación expresiva, cuando los que han sido excluidos del orden político o han sido incluidos solo de manera subordinada se levantan y hablan por ellos mismos. Para mí, esto define la clase de obra artística que en adelante llamo "documental en base de datos" o "idocs". A través de este tipo de práctica, me apropio del concepto de "política" de Ranciere y lo transpongo al registro del arte, materializando un espacio de "disenso", no una crítica o una protesta, sino una confrontación del *statu quo* de lo que no se admite, de lo invisible, inaudible y distinto**.** No deseo hacer afirmaciones sobre eficacia política (como se entiende normalmente) para los documentales en base de datos; en cambio, identifico y describo un género y un método que puedan funcionar como "política" –en los términos de Rancière–, una "política" que, a mi juicio, tiene el potencial de superar la intransigencia del Estado.

En lo que sigue utilizaré dos de mis propios proyectos de documentales en base de datos como estudios de caso, con los cuales demuestro una premisa: que al proporcionar ejemplos funcionales de lo "político", ellos "escenifican la equidad" y permiten la subjetivación política.

Método y forma

> La eficacia del arte no reside en el modelo (o contra modelo) del comportamiento que proporciona, sino sobre todo y principalmente en las particiones del espacio y del tiempo que produce para definir formas de estar juntas o separadas, al estar al frente o en la mitad, adentro o afuera, etc.[5]

Public Secrets y *Blood Sugar*[6] proporcionan interfaces interactivas a archivos de audio en línea de conversaciones registradas con mujeres encarceladas y usuarios de drogas inyectables. Estos son los primeros dos trabajos de una serie diseñada para permitir que los individuos que Rancière identifica como "la parte que no tiene parte" atestigüen las injusticias sociales y económicas que padecen, en el contexto de un amplio espectro de instituciones públicas: el sistema penal de justicia, el complejo industrial penitenciario, el sistema de salud pública y el sistema de educación pública.

En esta obra mi rol es el de proveedora de contexto. Proveo los medios o las herramientas que inducen a otros a hablar por sí mismos y el contexto donde puedan ser

1 Jacques Rancière. *Dissensus: On Politics and Aesthetics*. Trad. Steven Corcoran. Londres: Continuum, 2010. *Kindle edition*.

2 Ibídem, *locations* 30, 37-38.

3 Ibídem, *location* 1919-1922.

4 Ídem.

5 Ídem.

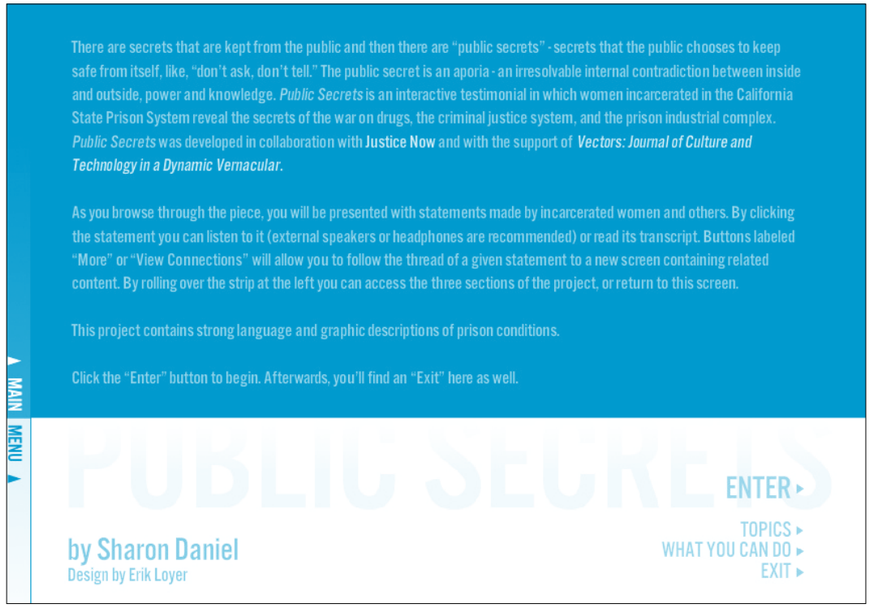
6 Respectivamente: http://publicsecret.net; http://bloodandsugar.net

escuchados. Colaboro con grupos de participantes que viven al margen, fuera del orden social, e intentó crear un espacio para la aserción de su subjetividad política. El proceso de subjetivación ocurre tanto al hablar como al ser escuchado. Para usuarios de drogas inyectables que viven por fuera de las normas de la sociedad, en la sombra del sistema de justicia penal, y para las mujeres atrapadas dentro del sistema carcelario, las declaraciones que dieron y me permitieron grabar son actos de testimonio jurídico y político. Si se amplifican y contextualizan, sus palabras pueden transformar la capacidad de respuesta enfática orientada al cambio social y personal más amplio.

En el espacio circunscrito mediante la subjetivación del discurso y el entendimiento transformador se da una tensión productiva entre las particularidades de las historias individuales –que, en cierto sentido, son los aspectos más convincentes de la persuasión narrativa– y la fortaleza de la voz colectiva. Allí donde una voz, una historia individual, busca suplantar una clase de sujetos, existe la tendencia, peligrosa e incapacitante, a identificar al sujeto como caso trágicamente imperfecto o víctima inusualmente desafortunada de una injusticia aberrante, en lugar de verlo como uno más entre los muchos afectados por la desigualdad estructural. Cuando hablan múltiples voces, de manera íntima y personal, colectiva y performativa, desde la misma experiencia de la marginalización, se revela enérgicamente la escala y el alcance de la injusticia.

Por ejemplo, antes de que comenzara a visitar la Instalación Correccional de Mujeres (CCWF, por sus siglas en inglés) en el año 2002, sentía, a nivel intelectual, un desagrado liberal bastante típico por las prisiones, pero, como muchos, no había cuestionado seriamente mis concepciones sobre la justicia y el castigo. Asumía que aquellos a los que se castigaba habían cometido crímenes y que, en general, el castigo que recibían sería justo. Me imaginaba que los casos de negligencia procesal, prejuicios raciales, violaciones de los derechos humanos y condenas injustas eran los casos trágicos, aunque raros, del periodismo investigativo y los documentales. Pero después de pasar algún tiempo en la prisión, de reunirme con las mujeres encarceladas, visita tras visita, y escuchar a cada una atestiguar las mismas injusticias, las mismas violaciones notorias y generalizadas de los derechos humanos, el peso de la evidencia, la repetición de la experiencia compartida, entretejida en la enorme cantidad de testimonios, cambió mis suposiciones y acabó con mi complacencia.

Mi meta como artista es brindar al público un paralelo de esta experiencia. Mi estrategia implica abordar un problema, un contexto o una comunidad marginada como



■ Captura de pantalla de *Public Secrets*. Esta obra comienza con una voz de fondo que aborda temas de acceso y privilegio.

"sitio" –o escena o campo–, en vez de valerme de una historia o relato individual. Recolecto una cantidad significativa de testimonios directos de un "sitio" y luego diseñó una interfaz estructurada, de tal manera que circunscribe y describe este "sitio" de experiencias socioeconómicas y políticas articuladas por los participantes. En vez de construir un solo camino a través de ese sitio, para ir del punto A al punto B (o del comienzo de un argumento a su resolución), el diseño delimita un territorio extenso –digamos, 100 millas cuadradas– y la interfaz coloca al espectador dentro de los límites de ese territorio, permitiendo que encuentre su propio camino, para que transite un terreno difícil, se sumerja en él y, por lo tanto, tenga una experiencia transformadora. La interfaz y el diseño de la información constituyen una forma de "argumento" –tal como la escritura lo es para un intelectual– y la navegación como usuario se convierte en una vía de "investigación": una destilación e interpretación del encuentro, de la cual emerge la expresión de los participantes.

Los datos de la interfaz están demarcados por lo que considero una teoría anecdótica (según Michael Taussig y Jane Gallop), que combina los relatos extraídos de mi encuentro con los interlocutores, los apuntes de investigación y el análisis. Aquellos extractos de la teoría anecdótica, que pueden encontrarse en las introducciones y las conclusiones, y dispersos en todas las obras, abren un punto de entrada que permite al público sumergirse en la "pluralidad subjetiva" manifiesta en el "sitio". Tomadas en conjunto las entrevistas o conversaciones grabadas, el diseño de la información y la interacción, más el marco teórico, materializan al "político" rancieriano, al crear un espacio de "disenso" para los participantes y para los espectadores, uno que presenta sujetos nuevos dentro del campo de la percepción[7].

Diseño y argumento

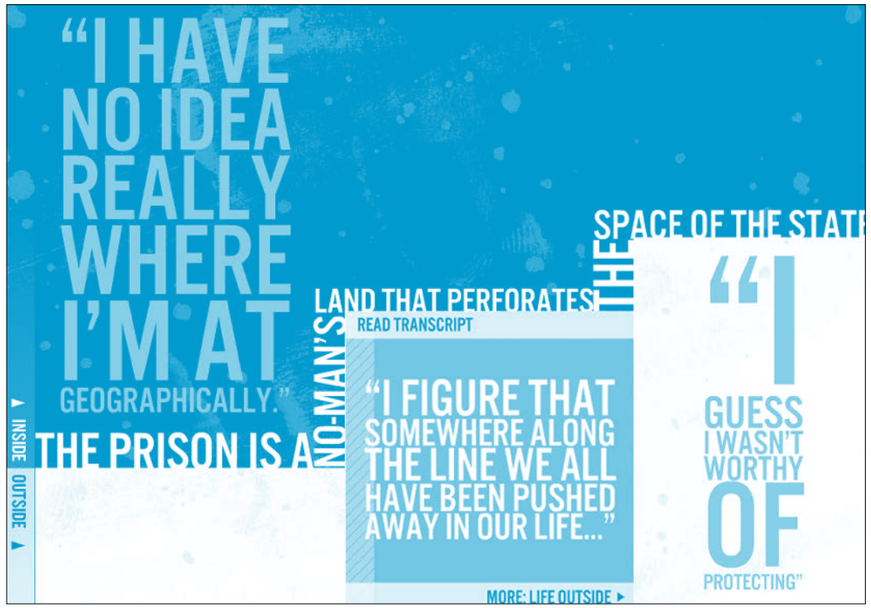
Mientras que mis dos estudios de caso –*Public Secrets* and *Blood Sugar*– son piezas complementarias, muy correlacionadas en cuanto a contenido, grupo participante, argumento sociopolítico e identidad visual, sus arquitecturas de información subyacente y los diseños de interacción resultantes reflejan dos entrevistas con contenido significativamente diferente.

El "sitio" –o espacio del disenso– producido con el proyecto *Public Secrets* consiste aproximadamente de 500 declaraciones realizadas por mujeres encarceladas. Sus testimonios, tomados de conversaciones grabadas durante un período de seis años, revelan las injusticias secretas de la guerra contra las drogas, el sistema de justicia penal y el complejo industrial penitenciario. Estos relatos de experiencias de primera mano representan el tipo de "situación comunicativa" que Rancière argumenta como constituyente de las "instancias históricas diversas de la política"[8]. Además, *Public Secrets* realiza una "escenificación de la igualdad" y una disrupción del *statu quo* jerárquico, al insertar las voces de las mujeres encarceladas en diálogo con las voces de *otros* teóricos jurídicos, políticos y sociales, como Giorgio Agamben, Michael Taussig, Walter Benjamin, Fredric Jameson, Catherine MacKinnon y Angela Davis. Y aunque este es un diálogo construido y diseñado entre interlocutores cuyas perspectivas nacen de ubicaciones sociales muy diversas, para mí todas sus voces surgen de valores compartidos y convergen en un disenso crítico.

La atrocidad que ha venido a conocerse como "encarcelamiento masivo" es posible porque este es un secreto público, un secreto

7 J. Rancière. *The Politics of Aesthetics*. Trans. Gabriel Rockhill. Londres: Continuum, 2007, p. 65.

8 Rancière, *Dissensus*, op. cit., location 97-101.

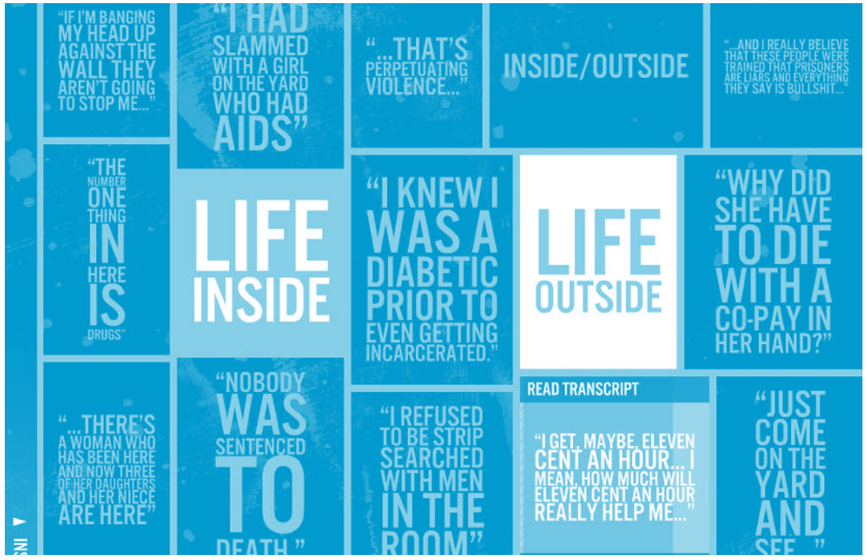


Captura de pantalla de *Public Secrets*. Sobre cada cita señalada hay un audioclip y una nueva ventana.

basado en el desconocimiento del acuerdo público que lo funda. La percepción pública de la justicia –la figura de su apariencia– se sustenta en que el público no reconozca lo que generalmente se sabe. Este es el trabajo ideológico que realiza la prisión. La erudita y jurisconsulta feminista Catherine MacKinnon ha analizado el patrón cultural por el que podemos negar, ignorar y asimilar las atrocidades que ocurren a diario local y globalmente: "Antes de que se reconozcan las atrocidades como tales, estas se consideran autoritariamente demasiado extraordinarias para ser creíbles o demasiado ordinarias para ser atroces [...] si están ocurriendo, no es tan malo, y si no es tan malo, no está ocurriendo"[9].

Cuando algo es tan violatorio, tan ordinario y tan omnipresente como para que se lo reconozca, el "secreto público" está en juego y su estructura adopta la forma de una aporía, como contradicción interna irresoluble. *Public Secrets* está basada en ese concepto.

9 Catharine A. MacKinnon. *Are Women Human? And Other International Dialogues*. Cambridge: Belknap-Harvard University Press, 2007, p. 3.



■ Captura de pantalla de *Public Secrets*, sobre "la vida por adentro" (*Life inside*) donde las encarceladas discuten su estatus social y dan testimonio de su vida en prisión. El usuario tiene acceso al audio y el texto de cada testimonio.

Las tres ramas principales de los principios de navegación: adentro/afuera, nuda vida/vida humana, secreto público/utopía, se estructuran como aporía. Cada aporía engloba temas e hilos múltiples elaborados en grupos de narraciones, teoría y evidencia. Conjuntamente, se explora el espacio de la prisión –físico, económico, político e ideológico– y cómo este repercute en el espacio externo, para su disrupción y para socavar, en efecto, las diferentes formas de legalidad, seguridad y libertad que supuestamente protege el sistema penitenciario.

En la interfaz, las declaraciones grabadas de las encarceladas y los textos teóricos se exhiben algorítmicamente como constelaciones en continuo cambio, organizadas por tema, teoría y conferencista. En lugar de imágenes, la interfaz está construida de citas. Cada pantalla o vista constituye un texto multivocal de tipo emergente y efímero. Estos textos/pantallazos están compuestos por voces o narraciones animadas; así, en la Introducción un segmento de teoría anecdótica conduce al espectador a través del límite entre adentro y afuera, y en la Conclusión una narración remite a un

■ Captura de pantalla de *Public Secrets*. Al hacer clic en "Ver conexiones" (*View connections*), abre una nueva ventana con varias asociaciones de contenidos basados en temas conceptuales.

juego de herramientas, titulado "Lo que usted puede hacer".

La introducción de la editora Tara McPherson a la publicación de *Public Secrets* en el *Vectors Journal* describe su experiencia al navegar la interfaz:

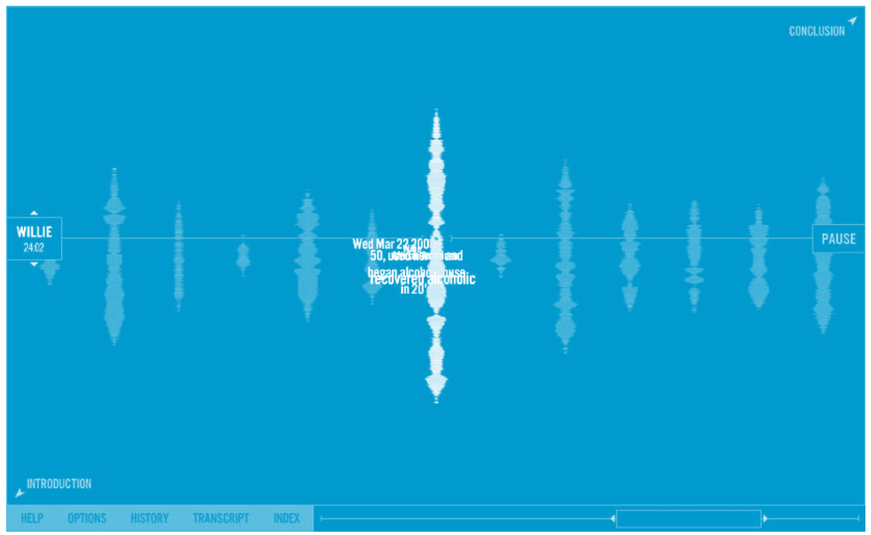
> El diseño del proyecto, su estructura algorítmica, dirige la atención hacia los límites cambiantes entre adentro y afuera, encarcelamiento y libertad, opresión y resistencia, desesperación y esperanza. Durante la navegación por la obra, las líneas finas demarcan estas transformaciones, cambios y replanteamientos binarios. O, mejor, adentro y afuera determinan y construyen mutuamente las relaciones esclarecedoras entre las experiencias individuales y los sistemas sociales más amplios[10].

Blood Sugar, la segunda obra de esta serie de documentales en base de datos, expone la estigmatización social y la criminalización

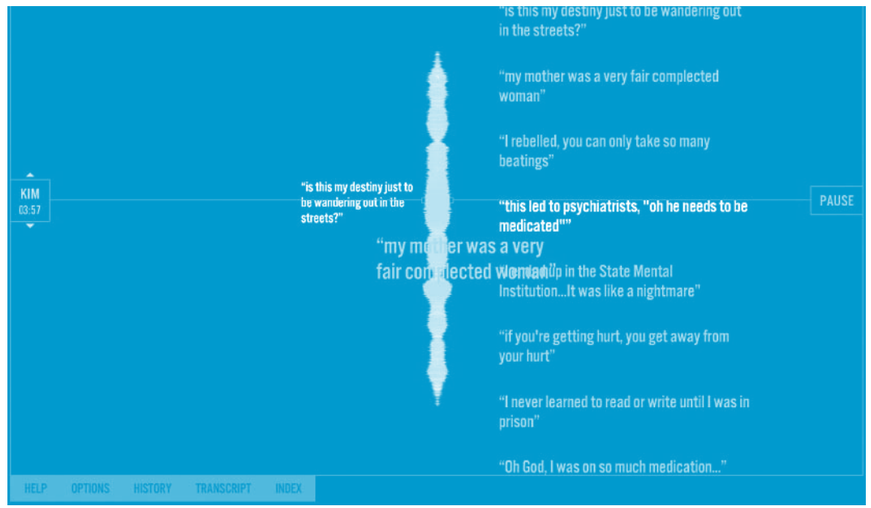
10 Tara McPherson. Editor's introduction to 'Public Secrets'. *Vectors Journal,* 4 (2007). Recuperado 1-22-2011.

resultante de la pobreza y la adicción, a lo largo de muchas horas de conversación con usuarios de drogas inyectables registrados en un programa de intercambio de agujas y un centro de prevención del VIH en Oakland, California.

En contraste con la estructura en colección de *Public Secrets*, que permite a las mujeres hablar colectivamente sobre temas que surgieron repetidamente en todas nuestras conversaciones, las entrevistas en *Blood Sugar* se mantienen intactas y completas. Esta diferencia significativa entre los dos proyectos, tanto en la interfaz como en el diseño de la información, se debe a diferencias cualitativas de la naturaleza de las entrevistas. Las mujeres que ofrecieron su testimonio en *Public Secrets* estaban, en su mayoría, muy politizadas. Conscientemente celebraban la oportunidad de unirse a sus compañeras de cárcel, para hablar de una variedad de problemas en una voz colectiva. Al entrar a la cárcel como "defensora legal" pude entrevistar a la mayoría de participantes en múltiples ocasiones y en un ambiente confidencial. Durante ese tiempo recogí cuantioso material: tanto historias personales como opiniones políticas, que trataban una amplia gama de temas en donde todas las mujeres compartían inquietudes.



■ Captura de pantalla de *Blood Sugar*.

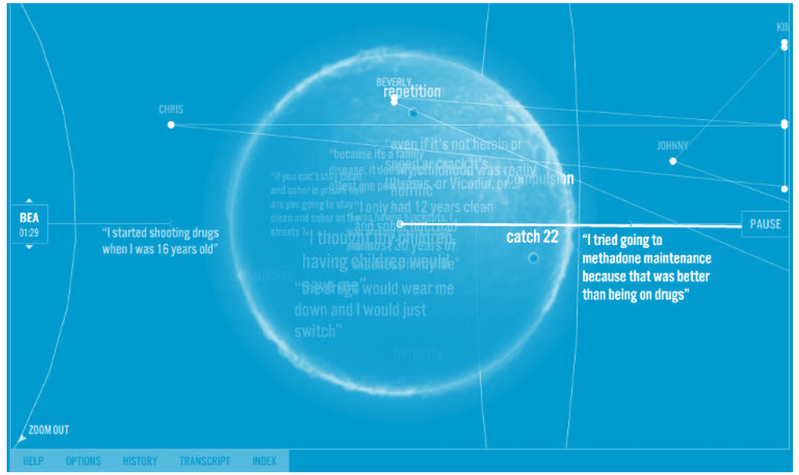


■ Captura de pantalla de *Blood Sugar*. El clic sobre los "Cuerpos de audio" (*Audio bodies*) permite navegar por varios testimonios.

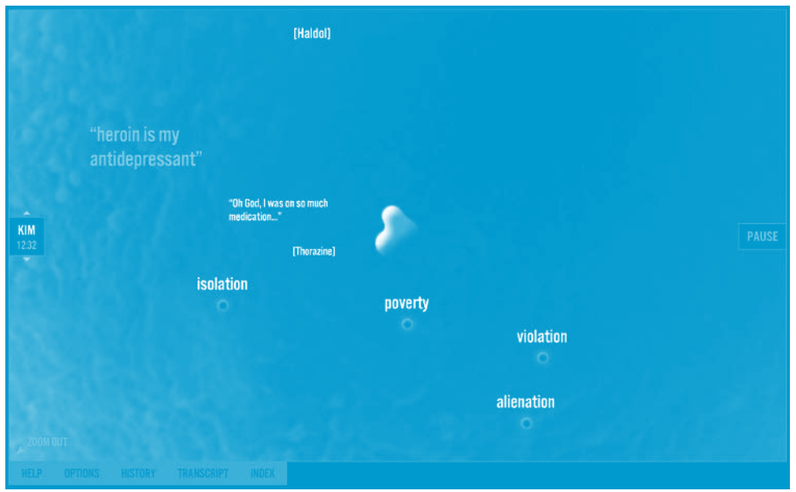
En cambio, a la mayoría de los adictos cuyas voces se escuchan en *Blood Sugar* los entrevisté solo una vez. El escenario de la mayoría de las entrevistas –las instalaciones del servicio social–, durante la terapia de grupo y en sesiones de educación enfocadas a reducción de daños, influyó en la naturaleza de nuestras conversaciones. Ninguno de los adictos con los que me reuní en el intercambio representaba al "drogadicto recto"[11], identidad que seguro presentan normalmente en la calle. Por el contrario, cada acto de autonarración inició con alguna confesión de debilidad o enfermedad. Los detalles confusos de cada historia de vida se desarrollarían entonces de acuerdo con la sintaxis y la gramática del discurso de la enfermedad y la recuperación, que se aprende en el entorno cuasiterapéutico donde nos reuníamos. En la mayoría de casos, mis interlocutores no enmarcaron sus relatos en términos de análisis o crítica social. Su enfoque era más de autorreflexión que de crítica social.

Por esta razón decidí que las entrevistas deberían estar disponibles en su totalidad

11 Referencia a Philippe Bourgois y Jeff Shonberg. *Righteous Dopefiend*. Berkeley: University of California Press, 2009.



■ Captura de pantalla de *Blood Sugar*. Aparecen vínculos en forma de parásitos, como hoyos negros que flotan en la pantalla, una vez que el usuario hace *zoom* en el cuerpo de audio y alcanza la vista del núcleo.



■ Captura de pantalla de *Blood Sugar*. Aquí el *zoom* visualiza el núcleo del cuerpo de audio y activa contenido basado en la experiencia biológica de la adicción.

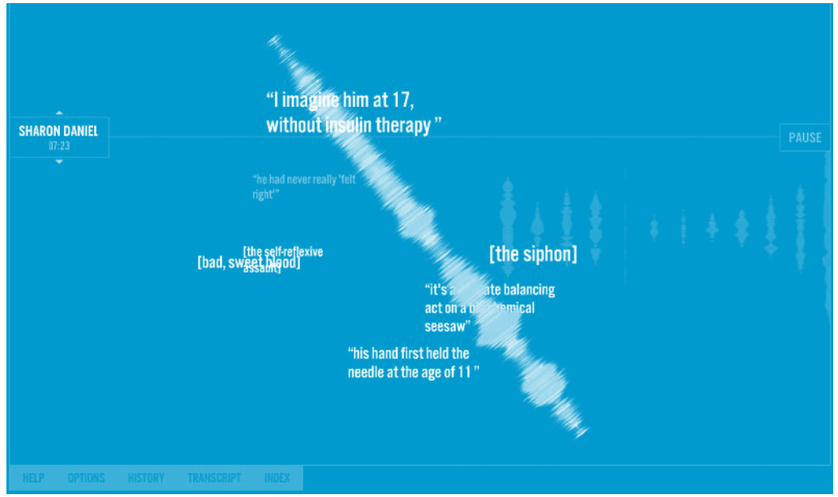
como narraciones continuas y que la interfaz debería presentar a cada interlocutor como sujeto y a la vez como cuerpo. Gráficamente, se representa a cada participante como una onda vertical o un "cuerpo de audio"; funcionalmente, se lo puede escuchar o "limpiar" a través de un formato lineal continuo. Aunque las entrevistas en sí están completas, los "cuerpos de audio" de cada entrevista están conectados entre sí a través de lo que considero conexiones "parasitarias", reveladas en sus historias de dolor, violencia, abuso y opresión. Estas conexiones le permiten al espectador cruzar de una historia a otra para seguir un hilo de experiencia compartida.

El espacio que aloja los cuerpos de audio y la forma como el espectador los encuentra están estructurados de acuerdo con la construcción social y biológica de la adicción: en el límite de la piel. La metáfora para la interacción es el "zoom" y sugiere que debemos "acercarnos" sin mirar hacia otro lado y, en cierto sentido, pasar a través del espejo, para ver y entender las realidades de la experiencia vivida de uno de los más insensatos y socialmente "excluidos": el drogadicto de la calle. La interfaz está diseñada para atraerlo a usted, primero, a navegar el espacio externo/social de la historia de cada participante, y luego a moverse gradualmente hacia lo que está empotrado en lo interno, lo biológico, penetrando metafóricamente la piel.

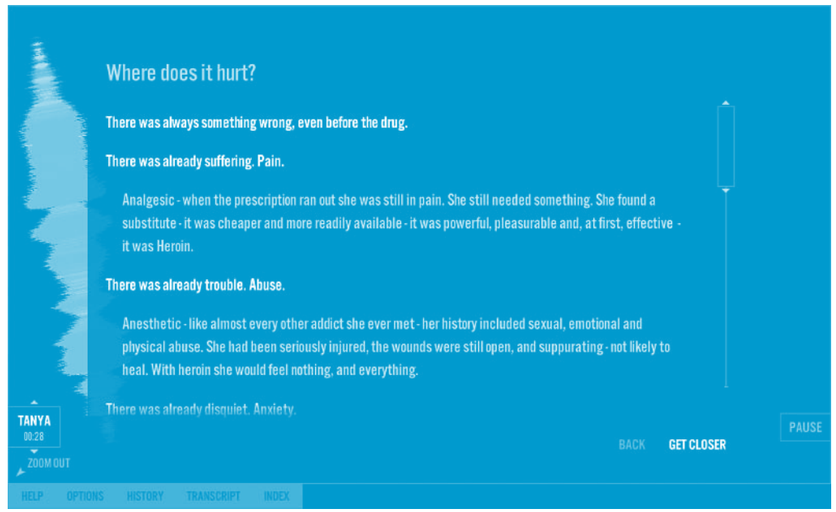
Las entrevistas están perfiladas por la teoría anecdótica mediante una serie de catorce "textos-pregunta" y mi propio cuerpo de audio, el cual se ve y se escucha en la introducción y la conclusión. Las preguntas, un tanto retóricas, se plantearon desde la perspectiva del sujeto político con derechos, y fueron del tipo "¿qué tenemos en contra del drogadicto?" Las "respuestas" a estas preguntas llevan el argumento principal del segmento en forma de narración. Los textos se refieren a la historia de mi propia educación transformadora, es decir, lo que aprendí a través de mis encuentros con adictos y en la investigación sobre la neurobiología de la adicción. Están diseñados como un punto de sutura o de identificación que debe guiar la educación del espectador en paralelo con la mía. Considero que es una educación que debe compartirse, a través del espectro socioeconómico y político, para fomentar la resistencia efectiva a la criminalización de la enfermedad, la pobreza y la falta de un cuidado integral de la salud, pues, como concluye la obra, todos vivimos con adicción.

Ficciones y realidades

Una entrevista es una representación de algo cierto, pero no necesariamente o siempre fáctico. Toma vuelo, aterriza en algún lugar entre la verdad emocional y la memoria construida, y siempre está influenciada por el contexto de la interlocución y



■ Captura de pantalla de *Blood Sugar.*



■ Captura de pantalla de *Blood Sugar.*

un potencial error de reconocimiento. No asumo que los hombres y mujeres que me permitieron grabar las conversaciones en las instalaciones de intercambio de agujas y en la prisión ofrecieron descripciones naturales y objetivas de una realidad nada ambigua. Una entrevista siempre es un encuentro afectivo. La definición de "afecto" incluye "asumir" y "pretender". La entrevista es una "ficción", tal como lo expresó Rancière. No es lo contrario de lo "real", sino el replanteamiento de lo "real", una forma de "construir relaciones nuevas entre la realidad y la apariencia, el individuo y lo colectivo"[12].

Los relatos personales de aquellos atrapados en la pobreza y la adicción son una forma muy particular de "ficción" en este sentido. Ellos resisten la traducción a un formato lineal racional –hacen un bucle y repiten– y son terriblemente convincentes en sus relatos individuales de la tragedia personal y a la vez asombrosamente similares en todos los ámbitos. Las historias del adicto, especialmente, pueden ser frustrantes e incomprensibles. Esto es parte de la naturaleza de la enfermedad. Sus trayectorias históricas no son lógicas. No avanzan en un arco narrativo tradicional o se resuelven en una conclusión satisfactoria. Para entender y enfatizar, para escuchar y aceptar, un oyente debe ir más allá de la lógica de causa y efecto, hacia el ámbito del afecto. Tomar el afecto y la "ficción" seriamente puede ser el punto donde "inicie" la "política" "real"[13].

Conclusión

¿Cuál es la eficacia política del arte? No obstante su insistencia en la "indiferencia estética" ("una película permanece como una película", etc.) y el "corte estético" (lo que separa las "consecuencias de las intenciones"), Rancière reconoce que "no hay 'mundo real' que funcione por fuera del arte […] no hay 'mundo real'. En cambio, hay configuraciones definitivas de lo que se da como nuestra realidad, como el objeto de nuestras percepciones y el campo de nuestras intervenciones. Lo real siempre es un asunto de construcción, una cuestión de 'ficción'"[14].

Las configuraciones y las construcciones de estos documentales en base de datos, como práctica artística que facilita la subjetivación política, permiten constituir un campo de intervención que delinea directamente la "política" en y hacia ella, al reinventar y reconstruir las "ficciones" de lo real. Tales actos de subjetivación intentan deshacer el *statu quo*

12 Rancière. *Dissensus*, op cit.

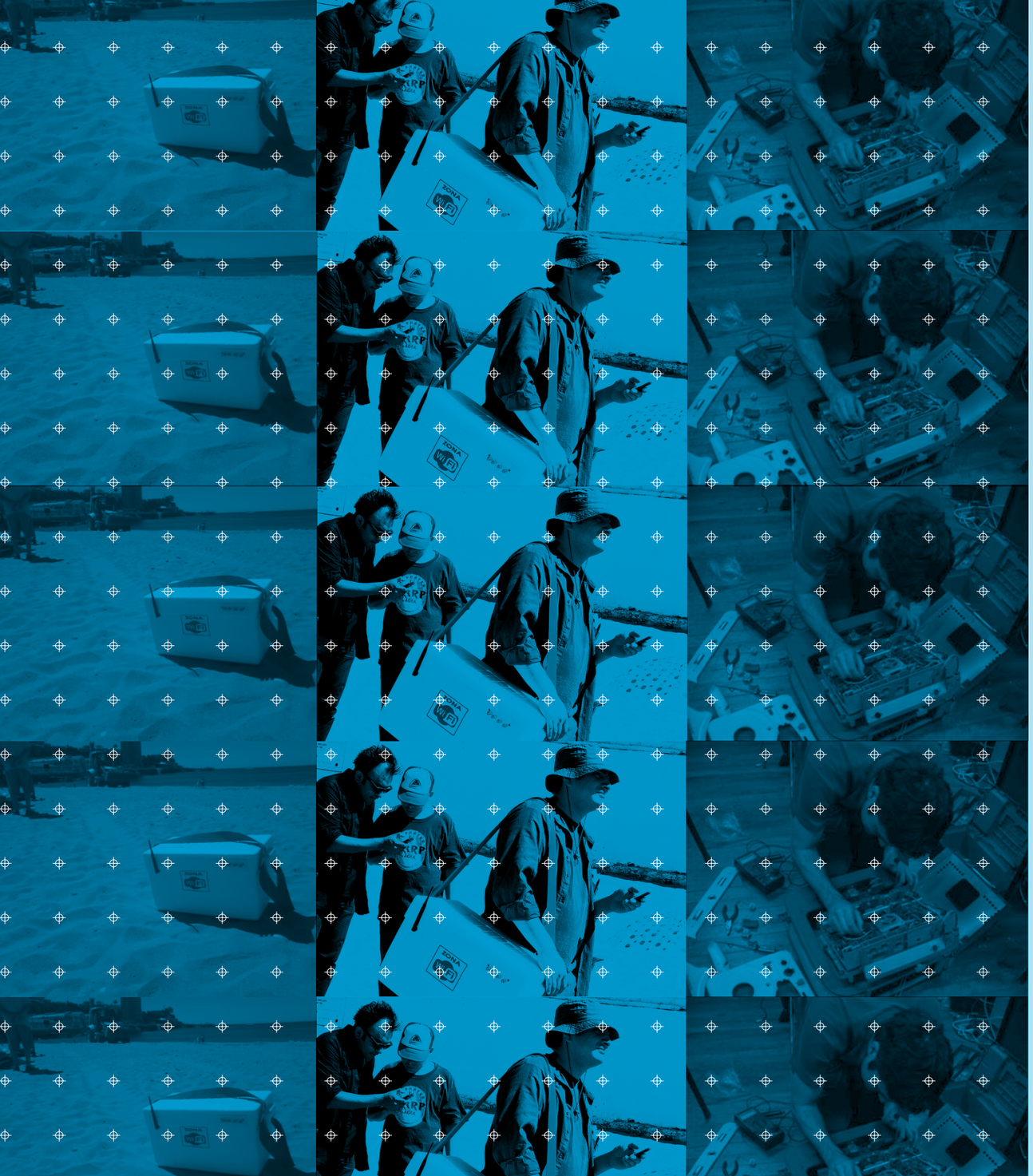
13 Lone Bertelsen y Andrew Murphie. An Ethics of Everyday Infinities and Powers: Felix Guattari on Affect and the Refrain. En Melissa Gregg y Gregory J. Seigworth (eds.), *The Affect Theory Reader.* Durham: Duke University Press, 2010. *Kindle edition, location* 2065-2067.

14 Rancière. *Dissensus*, op cit., *location* 1967-1973.

e “implementar el único universal en la política: todos somos iguales”[15]. Pero aún existe el problema de lo “real” que se manifiesta en las operaciones del poder, y subsiste la dificultad que comportan las realidades materiales que padecen mis interlocutores, no obstante su subjetivación política, las cuales son resultado de la desigualad estructural. Para llegar a decir que “todos somos iguales” se requerirá reubicar la política de modo fundamental y material, por fuera de la lógica del Estado. Por supuesto que el Estado no es sensible a las persuasiones del arte ni necesariamente al discurso politizado de los que conforman “la parte que no tiene parte”, pero si el arte puede producir nuevos sujetos políticos que generen nuevas “ficciones” de lo real, esto puede cambiar tanto la conversación como a quien participa de ella. Cada evento, cada cuerpo, lleva el “potencial afectivo”[16] para que las cosas tomen otro rumbo. ////////////////////

15 Rancière. *The Politics of Aesthetics,* op cit., p. 86.

16 Gregg y Seigworth. Introduction. *The Affect Theory Reader,* op. cit., *location* 64-67.



Prácticas artísticas y mediales de video y tecnologías en un Laboratorio Medial latinoamericano

Manuel **Orellana Sandoval**

Resumen

Análisis personal a través de prácticas locales en arte, video y tecnologías, desde un Laboratorio Medial (LaMe) latinoamericano, con impresiones acerca del arte multimedial, las forma de actuar y crear, los recursos mediales y el arte, profundizando en la efectividad de estas disciplinas en la realidad presente. A su vez, el artículo plantea reflexiones y puntos de partida para ejercer estas disciplinas con mayor efectividad creativa crítica y desde un laboratorio de artes mediales originado en esta parte del Cono Sur.

Palabras clave: Video, ciencia, tecnología, laboratorio medial, media art, arqueología de medios.

El Laboratorio Medial (LaMe) se comienza a generar en el año 2007, en la Universidad de Chile, como proyecto para la maestría en Artes Mediales[1], definido como un espacio abierto para la experimentación libre en videoinstalaciones, arte sonoro, máquinas escultóricas, *hardware hacking*, *circuit bending* y *net art*. Uno de primeros laboratorios en el país definido con este carácter artístico tecnológico y de investigación. Para construir la plataforma, se la estructuró de forma colectiva, buscando dialogar en artes multimediales y fomentar la contribución individual de sus integrantes[2], y se la dispuso para crear obra artística e investigación en variados formatos, soportes y vías de creación.

Como práctica del laboratorio artístico, se propuso no contraponer la emergencia colectiva creativa de los integrantes del laboratorio con su individualidad poética[3], y que esta se potencie y se respete, tratando de que la singularidad y divergencia en producción e ideas se transforme en un sistema autopoético que beneficie el desarrollo del laboratorio en términos de proyección, producción artístico-medial y creación local.

1 Montaje primario del laboratorio. En línea: https://www.youtube.com/watch?v=weoGSFtCZcQ

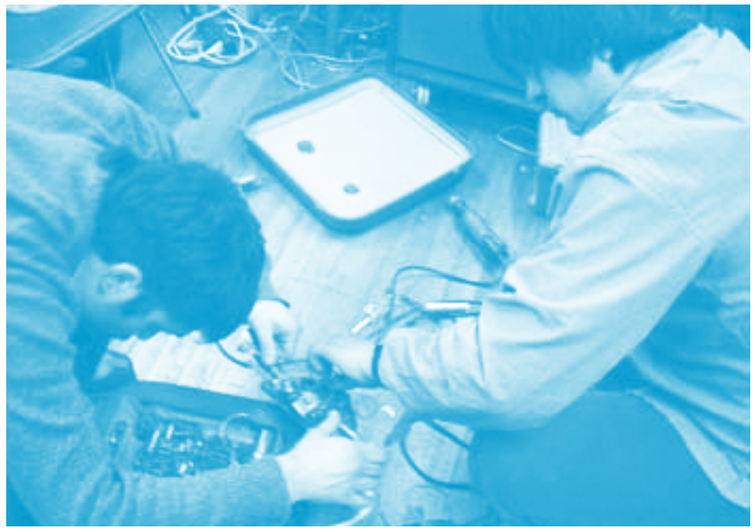
2 El Laboratorio está conformado por los artistas Viviana Álvarez, Nicolás Gravel, Ignacio Nieto, Manuel Orellana y Nicolás Spencer.

3 Necesidades individuales creativas vistas como recurso, no como impedimento al momento de generar obra.

■ Set de objetos sonoros.

■ Reuniones de creación colectiva.

El centro de interés y de investigación del laboratorio medial LaMe está en generar acciones de índole artístico tecnológico, que se asocian al recuerdo y reflexión local del artista medial con base en los productos y artefactos tecnológicos (arqueología de medios) que ha utilizado de forma permanente a lo largo

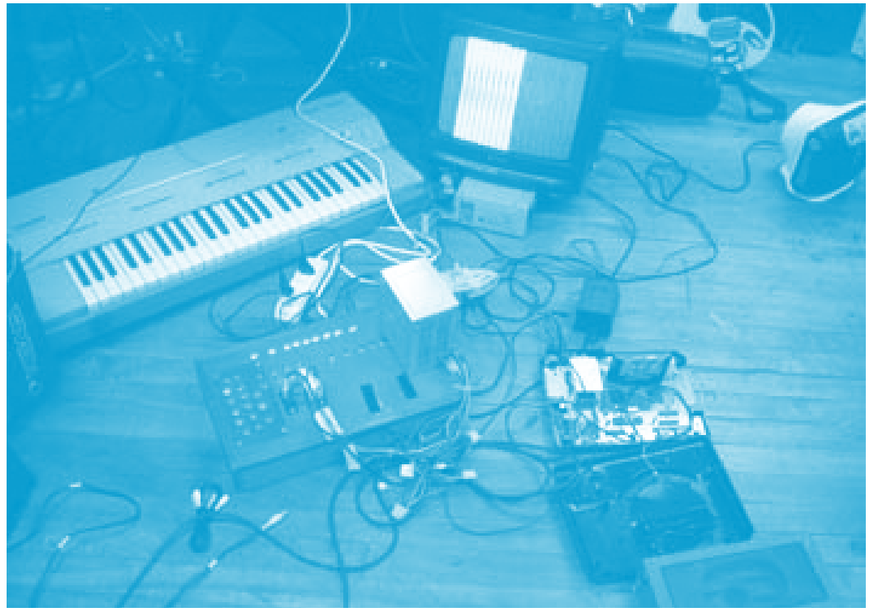


■ Modificación de grabadora *reel* para instalación reactiva en video.

■ Sistema de monitoreo de *video streaming*.

de su vida, en su cotidianidad, ya sea por ser de primera necesidad, servir en el trabajo o a la diversión, como también por su estatus o por contribuir en calidad de vida, abarcando así todo el medio que lo circunda, lo que, por ende, determina líneas de investigación.

En esta búsqueda, el artista del laboratorio LaMe interactúa según su propia actitud dialéctica y su estética medial e interpreta el mundo mediante la construcción de una obra cargada de potencialidad creativa y de indagación, en variados dispositivos, plataformas de hardware y software, sean ellos de licencia libre o con costo. En ese sentido y como plataforma de trabajo, se quiere demostrar que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) está consolidado por nodos interdisciplinarios y, por ende, transversales. En este caso, los crean profesionales vinculados a diversas disciplinas (artístico-mediales, de ciencia, tecnología, educación y sociedad) y en distintos ámbitos. Así se unen capas de conocimiento a través de la experimentación y la reflexión, operando como matriz autogenerativa, antítesis de los laboratorios de diseño y de las industrias creativas innovadoras en tecnología, enfocadas a desarrollar soluciones en el ámbito de la innovación, con miras a la comercialización y a aumentarla calidad de vida, según un estereotipo de consumidor. El laboratorio LaMe toma este utilitarismo de la tecnología y su abuso, pero orienta sus reflexiones desde y hacia el arte, transformando sus operaciones críticas en operaciones artísticas concretas y consensuadas por el colectivo, donde el



■ Sistema de audio y video hecho con materiales electrónicos encontrados.

Tecnología obsoleta, parte fundamental de una investigación.

Objeto reactivo al sonido generado a partir de una radio descompuesta.

aparato tecnológico es la paleta de artista y no un mero sustrato, independiente de la poética artística y multimedial[4].

En LaMe se proponen usos críticos diversos del material tecnológico existente, que la mayoría de las veces es disfuncional. Para ello, los artistas involucrados median sus operaciones creativas con recursos de avanzada y tecnología del pasado (arqueología tecnológica). Así, se usan objetos encontrados en el desecho, lo que se encuentre en ferias públicas, mercados de pulgas y acervo personal o en la memoria colectiva. Dado el origen del material, se critica el uso aparente, superfluo, pirotécnico y relamido propio del diseño tecnológico y la industria de vanguardia, y se le da un sentido más cercano al espacio común latinoamericano y de un Chile sin industria tecnológica de avanzada. Se proponen obras mediante trazados poéticos de artefactos, articulando y desarmando los sustratos artísticos[5], construyendo con ellos cartografías de máquinas modificadas, disimulando sus signos de manufactura e ideando nuevos emplazamientos de hardware-software, para que estos objetos vuelvan otra vez a la vida[6] y al

4 Video acerca del sustrato artístico utilizado por este Laboratorio. En línea: https://www.youtube.com/watch?v=gnd5o60tnJs

5 La máquina desarmada es nuevamente reestructurada y repensada.

6 Se piensa en ello como una continua resucitación de Frankenstein.

Diagrama 3D del circuito de agua por construir.

Instalación terminada, expuesta en la Fundación Telefónica Chile.

diálogo demostrativo, pero con la intención de ser obra artística.

La idea del Laboratorio Medial se logró concretar en un espacio físico determinado por cuatro paredes, en donde existe un taller implementado para investigación y creación, más una página Web para generar

trabajos de video arte[7], *net art*, y un *net label* para publicar trabajos de arte sonoro. Estos espacios constituyen el imaginario y el norte del proyecto y dialogan críticamente con el arte y la tecnología locales. Todo ello se da gracias a la conjunción de las ideas de sus artistas fundadores, con orígenes y formaciones dispares, y también a la comunión con creadores invitados acerca de las nuevas maneras y formas que van enriqueciendo el proyecto, el cual, en un todo, es experimental y siempre obra en proceso.

En este sitio específico se trata de evidenciar y modificar el utilitarismo tecnológico para hacer una obra, y se lo contrapone a una tecnología que asombra, al ser utilizada no con un afán artístico, demostrativo de una situación reflexiva acerca de la realidad circundante local y de este lado del Cono Sur.

En la búsqueda personal y colectiva, se trata de hacer el levantamiento artístico multimedial y dar una mirada a las tecnologías olvidadas (audiovideo e informática), con las cuales se hace obra concreta. Esta obra actúa hoy como contrarrespuesta a la tecnocracia artística, que en sus procesos de creación ha considerado el software o el hardware como parte fundamental y carta de presentación y lobby, sin reflexión acerca del espacio interior y exterior del artista ni sobre su visión de mundo –hecha en el espacio de acá, localista– en el proceso creativo, considerando la mediación tecnológica cotidiana y el hacer artístico.

Es fundamental para este laboratorio, itinerante y atemporal, poner en diálogo crítico las situaciones locales que promueven la técnica en reemplazo de la poética creativa y que tensionan estas situaciones, sin hallar su cauce común. Por ello, el laboratorio LaMe es y será un *work in progress* colaborativo, y su acervo de obras conforma un ente orgánico mayor dentro de un espacio físico o virtual, espacios de creación que generan nuevas formas propias, creaciones estéticas, a modo de obra en progreso y colaboración. En LaMe las estéticas del error son fundamentales y toman cuerpo, como parte de la estética original en el hacer –en el oficio, en la obra y en las acciones del Laboratorio–, todo ello mediante una clara inclinación hacia las herramientas que da la ingeniería inversa en la búsqueda creativa. Para contextualizar lo referido anteriormente, se describen algunas de las obras que este Laboratorio ha expuesto como concreción de sus investigaciones en los ámbitos mencionados.

7 El trabajo en video de este Laboratorio refiere al uso de tecnologías audiovisuales, como máquinas y artefactos en desuso, encontrados y puestos en marcha nuevamente: videograbadoras de cinta, editoras de video analógico, consolas de videojuegos, computadoras antiguas, *switches* de video modificados, software de video, etc.

■ Caja de helados en la playa de Valparaíso.

■ Caja instalada en la playa, emitiendo y recibiendo señal.

LaMe N.N.

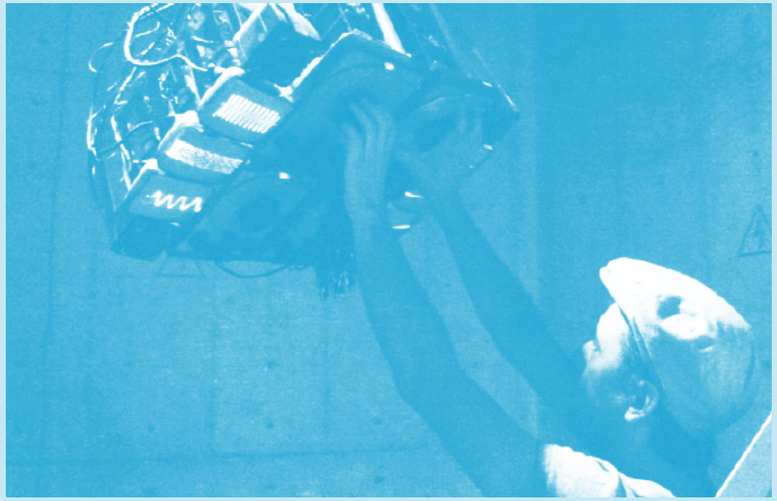
Escultura-instalación multimedial, con computador, sensores, microfonía, agua, cañerías y sistemas de sonido cuadrafónico. El objetivo de *LaMe N.N.* (2008) fue utilizar los fenómenos energéticos que produce el ciclo de agua y sus implicancias en la sonoridad que provoca cuando choca contra una superficie de metal, como también dejar expuesto el desgaste y corrosión producido por el agua en el material. Todo ello amplificado mediante la utilización de micrófonos de contacto y el goteo producido, procesado mediante síntesis digital de audio en tiempo real.

Como el agua utilizada estaba en un circuito ciego y sin salida, se estancaba y caía en una especie de urinario o ducha con desperfectos. Ante esta situación, se generó un laberinto de cañerías de metal, con el fluido impulsado en el circuito de tubos de acero mediante una bomba de agua eléctrica, el cual caía cada 11,9 minutos, gracias a la fuerza de gravedad, en un estanque de acero, que captaba los sonidos de las gotas mediante micrófonos incorporados en la base, los cuales se conectaba a una computadora que enviaba la señal audible a cuatro parlantes, ubicados en la sala de exposición. Esto generaba un juego estereofónico, de modo que una gota que caía desde la estructura iba de un parlante a otro cambiando la dirección de la escucha en el espectador. Luego de la exposición la estructura fue vendida por kilogramo de fierro, y con esta operación la estructura desapareció para siempre[8].

LaMe.2H

Escultura-instalación multimedial electrónica, hecha con osciloscopios, circuitos analógicos, pantallas de televisión, silla de playa, *LaMe.2H* (2010) cuenta con dos osciladores análogos, más diversas pantallas de televisión *hackeadas* a modo de osciloscopios. Toda la estructura está sujeta por un solo cable de acero y debajo se encuentra una silla de playa, donde se sienta el espectador, el cual debe interactuar y accionar mandos de control que cuelgan de la estructura, para modificar sonidos y figuras visuales que salen de los televisores modificados, como osciloscopios para visualizar ondas sonoras emanadas de circuitos electrónicos o de amplificadores de audio. Esta obra propone un uso disfuncional del aparato y juega el papel de péndulo mortal para el usuario, que baraja la utilización de la obra ante el peligro de ser aplastado por ella. Se genera entonces un juego respecto al uso real de tecnologías en el arte, con claro sello localista y de inventiva de un objeto sin una utilidad real o concreta, lo cual genera una ficción utilitaria y con ello hace hincapié en una de las premisas del laboratorio medial LaMe,

8 Video de la instalación, en línea: http://ia600303.us.archive.org/11/items/jajaj_497/LALAMEME.mov



Espectador ajustando frecuencia y ondas de la máquina *LaMe.2H*.

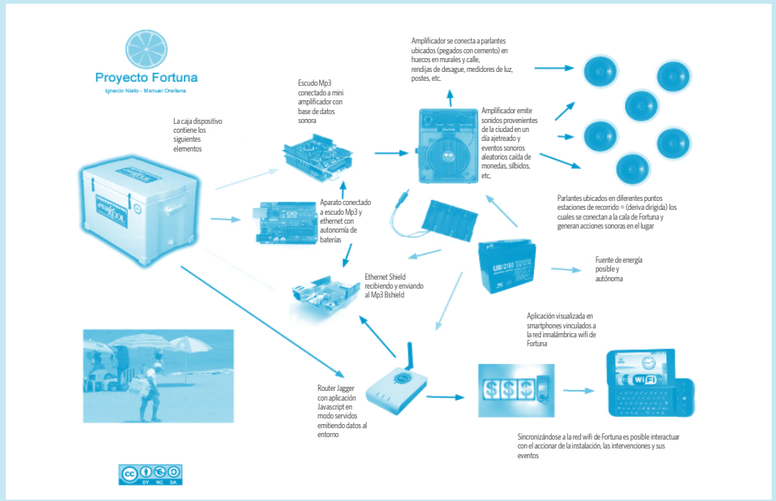


Diagrama de instalación del proyecto *Fortuna*.

■ Instalación de video LoFi y computadoras Raspberry PI.

que es poner en jaque el uso pirotécnico de la tecnología con una aparente función y fin de consumo, al tiempo que permite fantasear con la tecnología espacial de este lado del Cono Sur.

Proyecto Fortuna

En tiempos de ocio, una de las actividades que se realiza para descansar, después de la jornada laboral, es ir a playa. En ella el sonido de las olas y la temperatura cálida relajan el cuerpo y la conciencia y nos permiten descansar. El proyecto *Fortuna* busca tensionar ese estado de conciencia mediante eventos sonoros –usando un *router* WiFi autónomo, microcontroladores, sistema de sonido– asociados a un sistema regido por el capital monetario. Fortuna es un sistema sonoro, oculto en una caja de icopor, similar a las que usan los vendedores de helados en Chile, la cual se activa por computadora, idealmente un *smart phone* o una tableta, conectada a una red inalámbrica contenida también dentro de la caja.

La caja Fortuna recorrió la playa San Mateo, en Valparaíso, V Región, ofreciendo el servicio de WiFi alojado en su interior, y cuando alguna persona pedía conectarse a la red contenida en la caja, se la dirigía a una aplicación Web que emulaba un tragamonedas. Cada vez que esta daba la posibilidad de ganar, se activaba un sonido pregrabado, reproducido y amplificado mediante un sistema sonoro contenido en la caja de helados. Los eventos sonoros accionados por los participantes consistieron en el rebote de monedas en una superficie metálica, emulando la ganancia de máquinas tragamonedas; por último, se escuchaban frases robotizadas de declaraciones juradas de los patrimonios que poseen los honorables senadores de la República de Chile recaudadas desde su portal Web[9].

Hablar de un final de LaMe resulta un despropósito, pues, como se enunciaba anteriormente, este laboratorio es una obra en proceso. Quizás lo apropiado en este caso sea mirar a través del tiempo y tomar una muestra, para ver si sus pretensiones artísticas y de investigación siguen aún vigentes. Y aunque hoy en día esté sin espacio físico, gracias al interés de sus integrantes por mantener el debate crítico y la creación de obra artística el Laboratorio se ha mantenido vivo. Como muestra de ello, recientemente se lo ha invitado a realizar una ponencia acerca del uso de tecnología obsoleta a favor de la creación artística contemporánea, en un evento tecnológico del Instituto Duoc UC de la Universidad Católica de Chile, evento en el cual sus integrantes se unieron para hacer una obra e intervención en una feria de alta tecnología (*Hi-Tech*) con bajas tecnologías (*Low-Tech*)[10].

Decir que ya no existe[11] es hablar de su desahucio y muerte, siendo que aún sigue funcionando, ya sea en la Internet[12] o como célula autogenerativa de obras con capacidad de seguir pensando y resolviendo cosas. Mientras exista una referencia observable, se darán situaciones de diálogo crítico con los nuevos medios y las artes, ubicándose, con su peculiar mirada, en este espacio de Sudamérica. /////

9 El recaudo de información concerniente al patrimonio senatorial fue sacado de la página gubernamental del Senado de Chile. En línea: http://www.senado.cl/appsenado/indexphp?mo=senadores&ac=listado_declaraciones

10 Registro fotográfico del evento en línea: https://picasaweb.google.com/113466435540543489431/29DeMayoDe2013

11 LaMe desde el año 2010 ya no tiene sede física, solo funciona de manera virtual.

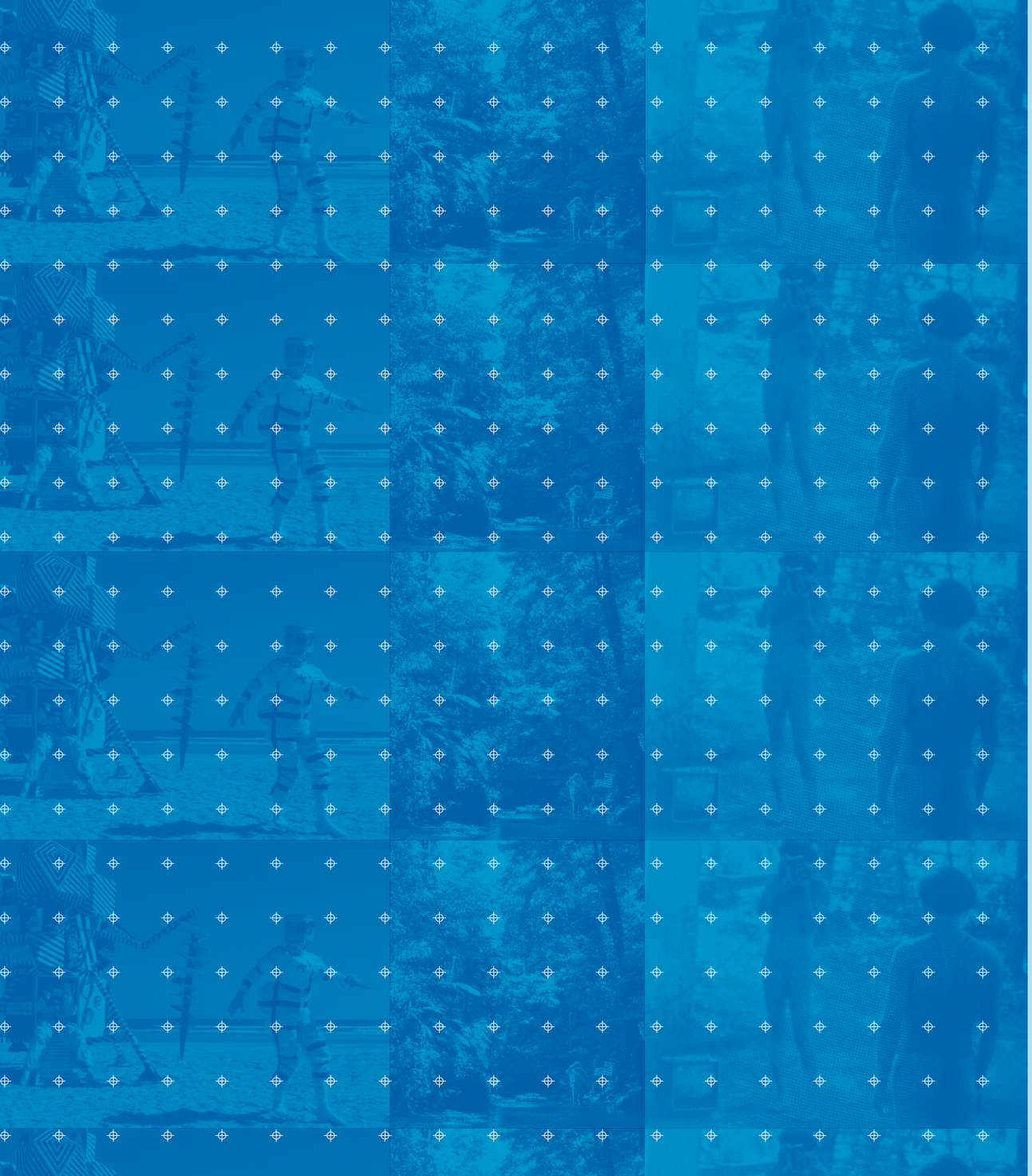
12 SitioWeb de LaMe: http://www.lame.cl

Referencias

Artes, M. N. *Falta de distancia.* Santiago: Ograma, 2013.

Orellana, M. y N. Spencer. *LaMe.* Santiago: Particular, 2009.

Pérez, S. R. *Tesla. Encuentro de Cultura Digital.* Santiago: Ograma, 2009.



“Ni raja ni presta el Acha”

Andrés **Jurado**

Resumen

El siguiente texto parte de una visita al escrito que Juan Acha escribió en 1981 acerca de las potencialidades del video en el campo del arte. En este caso, aprovecho la crítica y la visión de Acha para ensayar una actualización del discurso y para discurrir acerca de algunos aspectos latentes en el video, como forma artística y como método de comprensión del mundo. Prácticas de video revisadas en momentos que han despertado una mirada y una conciencia tremenda acerca del *otro*, desde la mirada del astronauta hasta la mirada del indígena, mediada por este *método para descifrar el mundo*.

Palabras clave: Video, arte contemporáneo, astronáutica, caníbal, multiverso, Acha, Flusser, Downey.

> "El gesto por el que se maneja el video representa ya el cambio de un gesto tradicional. […] hay que decir que la observación de ese método es un método para 'descifrar' la crisis existencial, que vivimos al presente" Flusser[1].

Hace unos cuantos años, el crítico Juan Acha se aproximaba en su texto *El video* a "formular los problemas específicos y las posibilidades artísticas del video". Allí nos dice además que el propósito de sus notas es "señalar los alcances no objetualistas de las imágenes televisuales"[2]. Allí se despliega –desde su perspectiva– una asociación del video con el arte conceptual que merece alguna reflexión en la actualidad, y aunque este texto no tenga como propósito establecer esos vínculos, sí intenta despertar la curiosidad sobre posibles ligazones de las prácticas artísticas con video en su expansión más allá del campo del arte, como en algún momento pretendía el arte conceptual. En el presente texto hay unos desplazamientos o movimientos del video que considero conceptuales en alguna medida y que aportan a una discusión sobre sus aspectos sociales.

Acha describe una ruta posible para los artistas que se interesan por el universo del video, no solo desde la condición tecnológica de este medio, sino en el marco sociológico de sus potencialidades y limitaciones. El video, como tecnología, es visto por el crítico como el lugar de oposición a la industria cultural de la televisión. Algo que sigue operando de muchas maneras, a lo que se agrega actualmente que esta oposición ha dejado ver una dimensión disfrazada: y es que la televisión construyó a los artistas de las últimas generaciones y la cultura de la televisión está tan interiorizada que oponerse a ella es oponerse a los elementos constitutivos de la cultura de masas y, así mismo, aparentar no estar usando el disfraz. Sin contar con que ha imperado más la oposición a la identificación y a la vigilancia, pero en este texto no profundizaré en ello.

Tras un buen número de años de mutaciones tecnológicas, las cosas han cambiado en muchos aspectos. Asistimos a una generación que rápidamente ha visto cómo se han transformado sus relaciones materiales y tecnológicas, su entorno, así como la dimensión de la información audiovisual soportada en las redes y en la tecnología del video. Por tanto, actualizar una crítica del video sería solo posible si se tiene en cuenta cuánto se ha hecho y cuánto ha hecho con nosotros este medio, no solo en el campo del arte, sino, más allá de él, en sus intrincados movimientos.

Intentando conjurar el mismísimo espíritu de Acha, el propósito de estas notas es

1 Vílem Flusser. *El gesto del video. Los gestos.* Madrid: Herder, 1984, p. 189.

2 Juan Acha. "El vídeo". *Arte en Colombia*, 16 (octubre 1981).

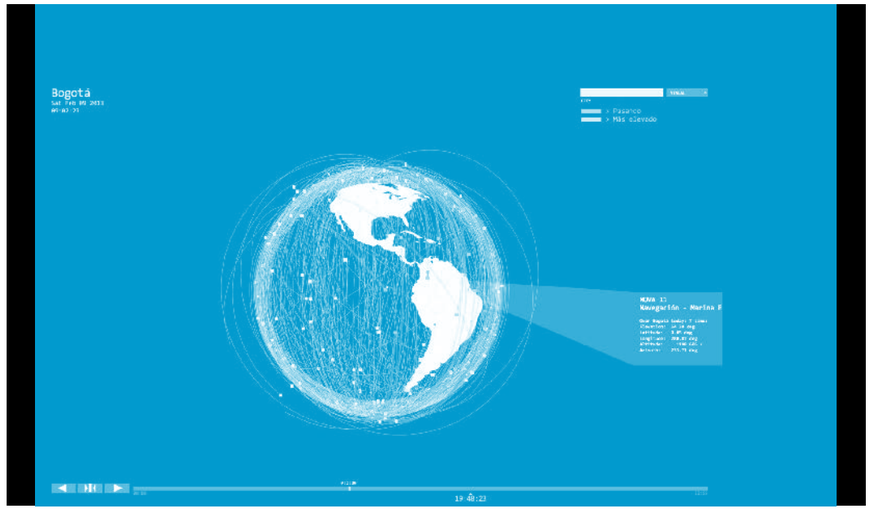


Imagen del proyecto *Stelística*. Luis Bustamante, 2013.

señalar algunos alcances del video. Por medio de estos fragmentos, seudoensayos, citaciones y preludios, reanimar la curiosidad por comprender latencias del video, que han infestado prácticas que van desde las artes hasta regiones de lo que entendemos como cotidiano y que no son usualmente manifiestas. Estos pedazos de texto no procuran generar información muy profunda, pero sí abrir la superficie de la discusión sobre el video, además de plantear algunas preguntas raras. Calmar o alimentar ansiedades que tengo acerca de las prospectivas del video como algo que se ha incorporado a la vida, de tal modo que no podemos más que examinarlo con cierta continuidad, como si examináramos nuestro propio cuerpo, nuestro propio ombligo.

En el epígrafe de este texto, Flusser apunta algo crucial para entender el video: y es que, además de ser un gesto, es un método para descifrar la crisis existencial del presente; es decir, permite romper el código de la existencia en un tiempo actual, de ahí que en ese mismo texto haya múltiples referencias al carácter dialógico del video y a su contemporaneidad. Pienso que Acha estaría de acuerdo con esto. El video no es únicamente una máquina de representación. Es una máquina de presentación y un gesto que nos permite

Imagen de la instalación *El gran sol del siglo xxi*. David Peña, 2012.

comprender el ahora. De hecho, si estuviera pensando en cómo estoy escribiendo este texto en este momento, no podría menos que notar que lo estoy haciendo frente a una pantalla de video, y así, el intríngulis de lo contemporáneo, ese espíritu del ahora, esa narración de actualidad, me conduciría a preguntarme cómo debería recibir el lector estas palabras, como manchas de tinta o como manchas de impulsos lumínicos en la pantalla.

El video y el conocimiento del mundo… desde el espacio

Si hay una imagen de video televisada que haya llevado el punto de vista del video a niveles inusitados, es la imagen de la llegada a la luna. La carrera aeroespacial desplazó la cámara y forzó de tal modo nuestra mirada a transformarse, que ahora gran parte de las modalidades de video están atravesadas por este influjo poderoso de la visualidad astronáutica: la "aldea global", la *spaceship earth*, el eslogan "no estamos solos" obtuvieron mayor sentido al consolidar esta imagen de la tierra como un punto azul que se observa desde el cosmos, desde el universo del video. De otro lado, el astronauta, quien observa la tierra con poderosas herramientas tecnológicas, abre paso fácilmente al internauta, navegante a ojo, desde la distancia orbital del satélite, mediante la tecnología de video.

Estos movimientos son aprovechados continuamente por artistas. Podemos encontrar proyectos que usan imágenes involucradas en procedimientos extraterrestres y satelitales en su producción, como *Satelística* (2013), de Luis Bustamante[3], o proyectos que utilizan datos obtenidos por estas máquinas de modo que pueden generar visualizaciones gráficas, fotográficas o físicas en directo y que determinan el significado de la obra, como *El gran sol del siglo XXI* (2012), de David Peña[4]. Incluso actividades performáticas y proyectos donde se hacen rituales y se experimenta con estéticas de la carrera aeroespacial, como *The Half Astronut's* (2013), de Adriana Rojas Pretel[5], incluyendo la exploración de archivo de eventos históricos en donde participaron astronautas, como *Bienvenidos conquistadores interplanetarios y del espacio Sideral* (2013), de Andrés Jurado[6]. En estos casos de astronáuticas que atraviesan las prácticas artísticas con video se percibe algún interés por conocer e involucrar lo aeroespacial como terreno de investigación para sus proyectos.

3 En línea: http://satelistica.com/

4 David Peña (2012). *El gran sol del siglo XXI [Great Sun of 21st Century]*. En línea: http://david.lavene-no.org/obra.php?id=50 *(Rayos láser que señalan hacia Plutón y Kim Jong-Il en tiempo real)*.

5 En línea: https://vimeo.com/77652471

6 En línea: http://www.fgaa.gov.co/bit%C3%A1coras de-un-equ%C3%ADvoco#.VAftO2R5Mhs

Imagen del performance *The Half Astronut's*. Adriana Rojas, 2013.

También, la estética del videoblog está relacionada con el diario astronáutico y con la interacción televisiva, que ahora se hace más cotidiana para muchos a través de las comunicaciones y el videochat. Esto ha desplegado narrativas posibles y ha permitido comprender e incorporar imágenes abstractas a nuestra cotidianidad, además convertir en natural una visión del mundo supremamente tecnificada (p. ej. Google Maps y Google Earth). La visualización de los datos obtenidos y producidos desde el espacio exterior se hace principalmente por una expansión de las tecnologías de video, pero muchos de los procesos permanecen en la oscuridad, hasta que emergen ya codificados y asimilables en la luminosidad de las pantallas.

En la red, podemos toparnos con pequeños videos hechos por astronautas, como el bucle realizado por Red Wiselman, quien orgullosamente ubica su producto como el primer *vine* desde el espacio[7]. El astronauta

7 Red Wiselman. *Primer* vine *en órbita*. En línea: https://vine.co/v/MD1eEQEjM9u. *Vine* es una plataforma que permite realizar videos cortos en bucle y de algún modo conjuga algunas de las potencialidades del video.

Imagen del proyecto *Astronauta en el Chocó*. Andrés Jurado, 2013.

■ Secuencia Wiselman.

realiza un pequeño *time lapse* que poéticamente describe y muestra que el sol nunca se oculta, no hay principio, ni fin.

Video, subjetividades en multiversos y antinarraciones

Podemos inferir que la astronáutica, como uno de los espacios generativos del video de estos tiempos, plantea no solo una serialidad, sino una multiversalidad. Las posibilidades tecnológicas del video han permitido a los artistas rastrear modos de estar en el tiempo y el espacio nunca concebibles antes. Una experiencia del presente y del estar aquí y ahora sin estarlo. Estar aquí y allá sin estar ni aquí ni allá. Cierta ubicuidad promovida por una experiencia en donde se sincronizan múltiples escenas, lo que Flusser llamó "sinescenia", haciendo un guiño al modo en que el músico compone una sinfonía.

Las narrativas experimentales y transmediales ya estaban en el germen de estas potencialidades latentes del video. Los múltiples versos o maneras de versar y de relatar subjetividades estaban simplemente reposando en esta tecnología. El sujeto se ha transformado y opera distinto en una condición posvideo. El video está incorporado, está hecho cuerpo. Acha veía al video "como uno de los brazos del complejo delta del arte contemporáneo" y preveía que "la simultaneidad, retroalimentación y sucesión serial y generativa" nos ayudarían a corregir nuestros hábitos del espacio y tiempo, visibilizando aspectos de índole política y humana, gracias a sus capacidades de captar la realidad. En un sentido amplio, lo que ha sucedido no es solo esta corrección imperante: se intensifica el modo en que el video registra la realidad y la compone, deglute, ingiere, al tiempo que permite sincronizar la mirada con eventos antes ocultos para otros medios. El video aparece como una suerte de hechicería inigualable cada vez que sus innovaciones sorprenden con un nuevo dispositivo (p. ej. pantallas de video flexibles o transparentes, proyectores ultraportátiles). Los límites de las posibles mutaciones del video son insospechados hasta ahora. Dondequiera que se piense el video como luz y como estímulo de la luz, algún medio derivado del video aparecerá para canibalizar información y ser transportado como una partícula elemental y necesaria en la combinatoria de medios que permiten comprendernos en el cosmos como una suerte de narración truncada, narración de la luz.

Video/el eterno caníbal

> "Según la visión colonialista del Primer Mundo, América Latina parece condenada a producir solamente películas y videos sociológicos, que utilizan como temática su propio subdesarrollo" Machado[8].

El video, como un medio para el conocimiento del otro y como tecnología abierta a la interacción, ya había sido advertido en el alucinante trabajo de Juan Downey. Cuando Downey manifestó en **The Laughing Alligator** (1977-1979)[9] su deseo de ser comido por los yanomami[10], también inauguró una relación inédita y profunda entre el canibalismo y la imagen electrónica. El video es un medio caníbal que se permite deglutir lenguajes y prácticas de otros campos y otras características. El video parece vivir una vida orgánica que fluye en consonancia con la existencia continua y presente de otros sistemas y organismos. Una figura adecuada para el video es la que alude al sistema digestivo. El video no solo es un modo de conocer el mundo actual y contemporáneo, es también una manera de digerirlo, de metabolizarlo.

Su práctica no se limita al arte, pero es el arte (desde una perspectiva ritual) el que ha promovido su comprensión, más allá de los límites de una experiencia educativa o pedagógica. El video es cada vez más un momento de iniciación. Las imágenes de subdesarrollo que ha procurado el video consistirían entonces en una aglutinación de reproducciones indigestas de las oposiciones Primer Mundo/América Latina, desarrollado/subdesarrollado. El caso Juan Downey es notable, por sobrepasar este nivel de representación etnográfica y antropológica que permite el video, y sostenerlo en una relación progresiva de aquí y ahora. Al confrontar en la acción y activar ese gesto poshistórico del que habla Flusser[11], Downey desplaza el centro de la narración usual en la que se incrusta al video y con la que se lo comprende. Los efectos materiales de entregar la cámara y el monitor de video a los yanomami –como se aprecia en uno de los segmentos de **El Shabono abandonado** (1977-1978)– se hacen visibles en el encuentro de modos de comprender el video.

8 Arlindo Machado. "Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina". Revista *Significação*, 33 (2010). San Pablo. En línea (recuperado 20-2-2014): www.usp.br/significacao/pdf/significacao33.pdf; citado en www.ladiferencia.org

9 También en Torokoiwa. **El caimán con la risa de fuego:** "Nueva York en 1975, me di cuenta de que estaba aburrido de grabar mis cintas de video de la vida americana, porque descubrí que me gustaría que alguien me comiera".

10 Comunidad indígena que se encuentran en lo que conocemos como Venezuela y Brasil, conocida por la arquitectura funeraria que incorpora consumo de humanos.

11 En *El gesto del video,* Flusser considera que el "filmador de videos no solo actúa en la historia, sino que trabaja sobre ella. En ese sentido su gesto es post-histórico. Su interés no apunta únicamente a contar el acontecimiento (compromiso histórico), sino que tiende también a componer unos acontecimientos diferentes (compromiso post-histórico)", op. cit., p. 193.

Fotografía de la obra de Juan Downey, tomada del libro *Una utopía de la comunicación*, 2013.

Para mí, el suceso está en considerar al video ya no como un medio de representación, sino como el medio dialógico de conocimiento, de retroalimentación (*feedback*), posible en el video como tecnología y como experiencia abismal y metabólica. Es así como describe el contexto de los yanomami:

> … y en general se entregaban sin reservas a jugar con el equipo de video en circuito cerrado, como con un espejo para ángulos y distancias variables. Seguros de que no habría imagen en el futuro, para causar dolor a sus descendientes; la televisión viva les permitió un acercamiento juguetón a la tecnología electrónica y cibernética. Pero es más, para esta cultura, cuyo valor más alto es tránsito o proceso, un juego únicamente situado en el presente y que no viola sus prohibiciones rituales, como es el video en circuito cerrado, haría vibrar las fibras más íntimas de su humor y fantasía[12].

12 Juan Downey. *Una utopía de la comunicación* [*A communications utopia*]. 1 ed. México D.F.: Fundación Olga y Rufino Tamayo, 2013.

Este gesto de estar ahí con el video y de desbrozar la historia en la presencia viva se opone al gesto de registrar. Downey relata que en los yanomami algo se asemeja a la imagen registrada y capturada: la muerte. "La única razón que parece tenerse en pie, para su resistencia a la cámara, es la de no querer entristecer, en un posible futuro, a los descendientes confrontados con la imagen de un muerto"[13]. Lo que implicaría que, al ver la imagen del muerto, asistiríamos a una especie de consumo caníbal de esa presencia/ausencia, desde mi perspectiva, similar al ritual antropofágico registrado en sus anotaciones y en **The Laughing Alligator**: "Antes de dormirse, pero ya en la oscuridad, Hokobatawe prepara su atavío para los ritos funerarios del siguiente amanecer: pone ramitas de onoto a remojar en una maraca con agua, y queman a sus muertos, muelen y pulverizan los huesos calcinados, y se comen este polvo del familiar diluido en sopa de plátano".

No sé si yo tenga un argumento para establecer esta similitud o si las similitudes se basen en la argumentación y no en la observación. Aun así, queda abierta la discusión acerca del consumo de muertos y consumo de imágenes, considerando al video en esa relación, profunda como nunca antes.

13 Ídem.

Teniendo en cuenta el carácter metabólico del video en nuestra sociedad, confrontada con lo otro, y después de esta presentación, queda latente la activación de una propuesta y una cuestión. Si conocer el video es un ritual de iniciación en modos de comprender el espacio y es la vía para descifrar el presente, ¿cómo concebir un gesto, más contundente que melancólico, en donde el video no aparezca como una tecnología mesiánica, es decir, que tiene un fin?, ¿cómo asumirlo no como algo que está porvenir sino que está presente?, ¿qué es lo que queda por preguntarse entonces para animar una relación que, más allá de recuperar la historia, componga otros modos de hacerla? Y actualizando la pregunta que se hacía Vilém Flusser: "¿Qué es y qué se puede hacer con él?" ¿Qué está haciendo con nosotros el video?, ¿qué ha hecho de nosotros el video?, ¿podríamos vincular la exploración del video como parte fundacional de la educación o de la iniciación en una visa social, tal como sucede con la lectura y la escritura?

Acha culmina su texto diciendo que el arte siempre se ha beneficiado de esta insistencia en el aquí y el ahora, algo que entiendo como la experiencia más intensa con el video. Para él también existe esa separación entre la historia del arte y el arte, y aduce que preferimos las obras del pasado: "y lo peor [sucede]

en los países del Tercer Mundo: apreciamos más las del pasado europeo. Y mientras no pongamos toda nuestra atención en las obras recién nacidas, en las producidas por los artistas que nos rodean, seguiremos sin entender el arte"[14].

Y así mismo, moviéndonos del campo del arte, no podríamos entender el presente o la crisis del presente. Desde hace ya más de 20 años se viene anunciando que en la relación entre video y arte, el video ocupa un lugar importante en las exposiciones. Por varias razones, me veo tentado a no confiar en esta predicción, pues no ha sido en el contexto del arte en donde ha ocupado un lugar preeminente como video-arte o como video experimental; más bien, el video, como medio, aparece en las exposiciones, y la noción de arte parece pasar de un lado al otro del video, considerando a este medio como un apéndice útil para hablar de un tema. Es decir, pocas veces en una exposición de arte contemporáneo se habla del video o son pocos quienes lo consideran arte por sus características intrínsecas, como sí sucede en algunos casos con la pintura. Es importante resaltar su capacidad de ser un medio infinito, ligado a una cosmogonía de un presente continuo y metamórfico. //////

14 Acha. "El vídeo", op. cit.

Referencias

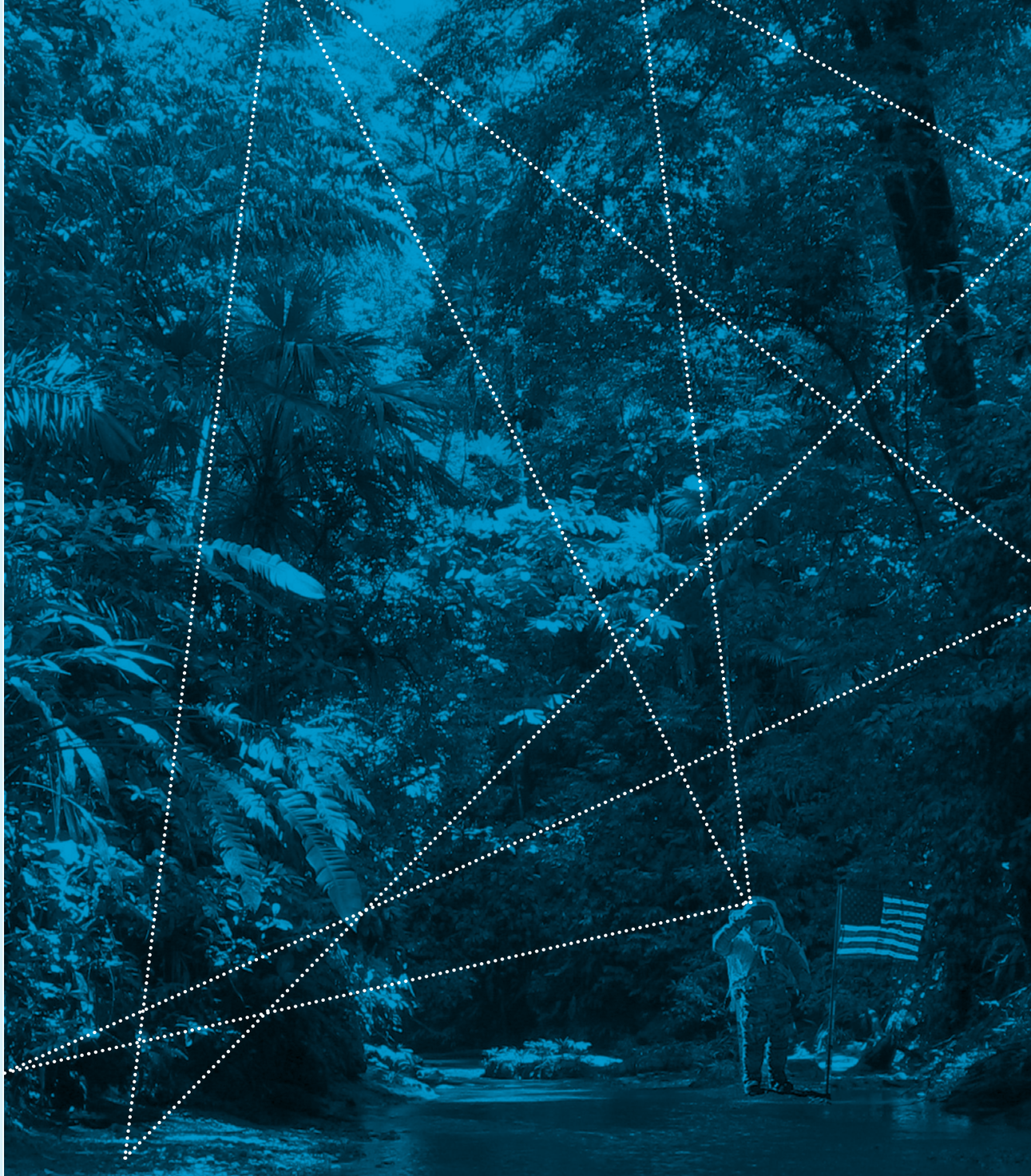
Acha, Juan. "El vídeo". *Arte en Colombia*, 16 (octubre 1981), pp. 32-37.

Machado, Arlindo. "Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina". *Significação*, 33 (2010), San Pablo. En línea (recuperado 20-2-2014): www.usp.br/significacao/pdf/significacao33.pdf; citado en www.ladiferencia.org

Charalambos, Gilles. "Colombia videoartística. Apuntes básicos sobre algunos aspectos problemáticos del videoarte en Colombia". En Laura Baigorri (ed.), *Video en Latinoamérica. Una historia crítica*. Brumaria No. 10. Madrid: AECID, 2008.

Downey, Juan. *Una utopía de la comunicación* [*A communications utopia*]. 1 ed. México D.F.: Fundación Olga y Rufino Tamayo, 2013.

Flusser, Vilém. *El gesto del video*. *Los gestos*. Madrid: Herder, 1994.



GLOSARIO

Arte cinético. Concepción del arte que incorpora el movimiento en sus obras. El concepto cinético viene del griego *kinesis*, que significa 'movimiento'.

Arte digital. Manifestaciones artísticas en las cuales se utilizan programas informáticos y hardware computacional para su creación.

Arqueología de medios. Disciplina que estudia el uso de los medios tecnológicos. Se ha consolidado como conjunto heterogéneo de teorías y métodos que investigan la historia y los transformaciones de los medios en la historia de la humanidad.

Artes mediales. Manifestaciones artísticas que hacen uso de diversos medios y tecnologías.

Arte radiofónico. Conjunto de formas sonoras y no sonoras emitidas radiofónicamente por un emisor y reconocibles por un receptor. Hoy en día, las obras emitidas por radio en Internet también pertenecen a esta disciplina.

Arte sonoro. Práctica artística que comprende al sonido, la escucha y la audición, como partes fundamentales de la creación.

Circuit Bending. Manera creativa de hacer cortocircuitos en aparatos eléctricos de bajo voltaje, con sintetizadores de bajo costo y juguetes para niños, para crear nuevos instrumentos musicales, objetos artísticos o generadores de sonido.

Documental interactivo. Documental que utiliza soportes digitales y necesita una interacción física con el usuario para contar su historia.

Documental Web. Documental desarrollado técnicamente con herramientas computacionales y que utiliza Internet como medio de exhibición.

Hacking. Acto de modificar cualquier dispositivo de hardware y software para un ulterior beneficio.

Hardware. Partes tangibles de un sistema computacional.

Instalación multimedial. Sistema digital artístico que involucra instalaciones de vídeo, objetos interactivos, reactivos y en conexión con Internet.

Lenguaje computacional. Se utiliza para explicar procesos producidos por computadoras, instrucciones para generar procesos y operaciones mediante máquinas computarizadas.

Low Tech. Tecnología que se encuentra en un nivel bajo de desarrollo.

Net.art. Arte computacional creado exclusivamente para ser visto en redes computacionales o por Internet.

Realidad virtual. Realidad alterna y computarizada en la que el espectador puede relacionarse.

Software. Componentes lógicos e intangibles de un sistema computacional.

Software Art. Arte realizado mediante la creación o modificación de programas computacionales por parte de un artista.

Tics. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Videoarte. Forma de expresión artística que produce y transforma la imagen de video para transmitirla por diversos medios ya sea en vivo o en transmisión diferida, por aire o por redes.

Videoblog. Galería de clips de video en Internet.

Videoinstalación. Forma de expresión artística que utiliza el video como medio asociado con diversos objetos y materiales, ocupando un espacio físico específico.

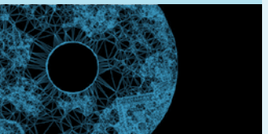
Referencias

Tribe, Mark y Reena Jana. *New Media Art.* Colonia: Taschen, 2009.

Lieser, Wolf. *Digital Art. Colonia.* Tandem, 2009.

Kozac, Claudia. *Tecnopoéticas Argentinas.* Buenos Aires: Caja Negra, 2012.

Los seminarios *Transmedia* y *Narrativas Audiovisuales*, organizados por la Cinemateca Distrital, Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes (Idartes) y la Alta Consejería de las TIC de la Alcaldía Mayor de Bogotá, tienen como objetivo contribuir a la cualificación de los agentes del sector audiovisual y multimedial que están desarrollando proyectos transmediales y presentar modelos de gestión para su creación y circulación. Por medio de charlas magistrales, muestra de experiencias exitosas de proyectos en distintos lugares del mundo, proyecciones especializadas, asesorías y talleres de proyectos, los seminarios *Transmedia* y *Narrativas Audiovisuales* se han consolidado como importantes escenarios para el abordaje y desarrollo de estos contenidos, al reunir a la comunidad interesada en temas transmedia de los sectores privados, públicos y académicos.



Seminarios

I Seminario Transmedia y Narrativas Audiovisuales 2013

(15, 16 y 17 de octubre) Bogotá, Colombia

Durante el encuentro se dieron charlas de expertos en narrativas transmedia y ejemplos de proyectos que involucran distintas plataformas audiovisuales. Como invitados nacionales estuvieron Andrés Burbano, Andrés Lombana y Élder Manuel Tovar, a los que se sumaron los invitados internacionales Ana Domb (Costa Rica), Yolanda Barraza (España), Pablo Colapinto (EE.UU.) y Luis Blackaller (México). Estos expertos dieron conferencias sobre cómo se aplican las nuevas tecnologías a la narrativa audiovisual, apoyados en ejemplos teórico prácticos en las artes mediales, las webseries y el documental interactivo. Algunas de las preguntas de los asistentes al encuentro, que evidenciaron la necesidad de abrir espacios de discusión y producción sobre la cultura y el arte digital del país, fueron: ¿qué es transmedia?, ¿qué recursos económicos se necesitan para realizar un proyecto transmedia?, ¿cómo construir un proyecto transmedia con tecnologías locales?, ¿cuáles son las plataformas o el software a usar?

Luis Blackaller y Ana Domb, Seminario Transmedia 2013.

Charlas

1. **Transmedia para intervenir en eso que llaman realidad - Fran Ilich***

Proyectos y obras del artista mexicano Fran Ilich. Una charla acerca de proyectos de nuevos medios desarrollados desde los años noventa sobre temas como la democratización de los medios digitales, las posibilidades del hacktivismo y el uso del arte y tecnología como medios para expresar temas sociales y políticos.
***Fran Ilich** (México). Escritor y artista medial, es autor de las novelas *Metro-Pop* y *Tekno Guerrilla.* Dirigió dos seminarios de narrativa digital y mediática para la Universidad Internacional de Andalucía, en Sevilla. Se ha presentado, entre otros espacios, en: Berlinale Talents Campus, Walker Art Center, ARCO, Big Torino, Streaming Cinema Festival, Antídoto - Seminario Internacional de Ações Culturais em zonas de Conflito, Interactive Frictions, Transmediale.

Fran Ilich.

2. **Laboratorio laberíntico: La generación de movimientos en álgebra y agua - Pablo Colapinto***

Una muestra y charla de obras animadas. Se consideraron varios "espacios sintéticos" para la construcción de arte audiovisual: el AlloSphere, una estructura de tres pisos donde se muestra una inmersión en 3D, la geometría algebraica, un sistema para la creación de las transformaciones en altas dimensiones,

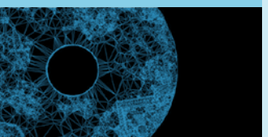
Pablo Colapinto.

Versor: Electric feels II, de Pablo Colapinto (EE. UU.), proyectado en la Torre Colpatria de Bogotá durante el Seminario Transmedia 2013.

Pablo Colapinto en la Cinemateca Distrital. I Seminario Transmedia.

y también una pecera, donde se puede construir mundos enteros con leche y tinta.

***Pablo Colapinto** (Estados Unidos). Artista de video y científico de la computación. Especializado en álgebra geométrica. Egresado de la carrera de Estudios Visuales y Ambientales de la Universidad de Harvard. en el año 2000. Actualmente es becario de la Deutsch Foundation Fellow y lidera un laboratorio de inmersión en 3D, llamado AlloSphere. En su obra audiovisual, trabaja en equipo con físicos teóricos y experimentales. Ha trabajado como profesor de Video Documental, Interactividad y Nuevos Medios en reconocidas universidades de Estados Unidos. Sus trabajos en 2D y 3D se han exhibido en el Lincoln Center y la Opera Metropolitana de Nueva York.



3. Propagación de ficciones: Mundos, medios, y sus historias - Ana Domb* y Luis Blackaller*

Los términos importados *World Building*, originado en la ciencia ficción estadounidense, para describir la construcción de escenarios capaces de albergar mitologías y épicas completas, y *Narrativa Transmedia,* originado en discusiones académicas recientes de teoría crítica para describir métodos de propagación de historias o superhistorias a través de plataformas múltiples, describen por sí mismos técnicas de construcción narrativa que aprovechan al máximo los recursos de comunicación característicos del medio digital. Esta charla busca despejar el aura esotérica que rodea a ambos términos, al examinar conceptos paralelos y ejemplos que aprovechan técnicas similares para crear sistemas narrativos abiertos y establecer, de una u otra manera, un espacio de agencia creativa y participación para el público que los consume.

Ana Domb.

Luis Blackaller. (consultar perfil de Luis Blackaller al final del Catálogo).

***Ana Domb Krauskopf** (Costa Rica). Directora de la Escuela de Diseño de Interacción de la Universidad Veritas de Costa Rica. Investigadora y consultora en el estudio de la "experiencia de usuario" (*user experience*) The MEME Design, en Cambridge, Massachusetts, donde desarrolla diversos conceptos para Samsung y LG. En 2009, bajo la dirección de Henry Jenkins, obtuvo su maestría en el programa de Comparative Media Studies del Massachusetts Institute of Technology (MIT), donde es *fellow* de Futures of Entertainment. Como gestora cultural en Costa Rica, fundó con María Lourdes Cortés el Fondo de Fomento al Audiovisual de Centroamérica y el Caribe (Cinergia), el cual coordinó durante cinco años.

4. Guión de webserie: Nuevos formatos, nuevas narrativas - Yolanda Barraza* y Élder Manuel Tovar*

Charla acerca del origen del concepto "Transmedia", con explicación de su definición y recuento de las controversias que suscita. Ejemplos de trabajos desarrollados desde 2002 sobre convergencia de medios en la web, en España y Latinoamericana. Exposición del proyecto colombiano **4 Ríos**.

***Yolanda Barraza** (España) Guionista, directora y dramaturga. Especialista internacional en análisis, consultorías, escritura y docencia de guión. Experta en estructuras dramáticas, nuevas narrativas y webseries. Dicta cursos y talleres en universidades y escuelas de cine en diferentes partes del mundo; entre otras, en: Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba (EICTV); Programa de Formación en Ibermedia, Universidad de Guadalajara, México (UDG); Costa Rica (UCR) o Brasil (PUC-SP); Universidad Nacional de Colombia, entre otras.

Yolanda Barraza.

***Élder Manuel Tovar** (Colombia). Productor audiovisual y comunicador social de profesión. Se ha desempeñado como productor en diversos programas de televisión educativa y cultural. Desde el año 2005 se ha dedicado al mundo de la tecnología digital y sus dinámicas narrativas. Ha trabajado como tallerista, orientador y asesor en diversos procesos de apropiación cultural en comunidades rurales, indígenas y con población vulnerable. Desde

Élder Manuel Tovar.

hace dos años desarrolla el proyecto transmedial **4 Ríos**, donde se narran historias relacionadas con el conflicto armado que vive Colombia desde hace 40 años, en diversos formatos que involucran comic, fotografía, video, interactividad y diversas plataformas.

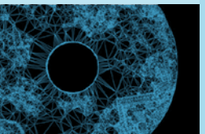
5. Diversos modos y lógicas del transmedia - Andres Lombana* y Andrés Burbano*

El paradigma transmedia nos permite repensar la distribución de contenidos a través de varios medios de comunicación y en diferentes formatos y lenguajes. Andrés Burbano expondrá su proyecto "*New dunities:* Arqueología de la ficción" y Andrés Lombana tratará sobre las lógicas de producción y modos de representación que pueden desarrollarse en proyectos transmedia, dependiendo del contexto, la audiencia y el propósito que tengan.

***Andrés Lombana Bermúdez** (Colombia). Investigador, educador y diseñador que trabaja en la intersección entre jóvenes, tecnología digital, aprendizaje y alfabetismos mediáticos. Candidato a doctor en la Universidad de Texas en Austin y anteriormente realizó una maestría en Estudios Comparados de Medios en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Actualmente es mentor en el Laboratorio de Jóvenes y Medios del Centsro Berkman para la Internet y la Sociedad y es investigador en la Red de Investigación de Aprendizaje Conectado.

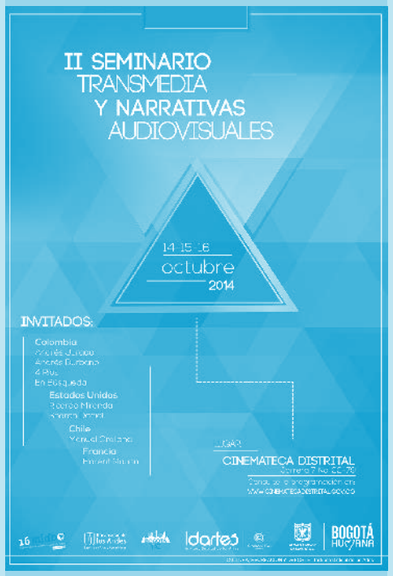
Andrés Lombana Bermúdez.

Andrés Burbano (consultar perfil al final del Catálogo).



II Seminario Transmedia y Narrativas Audiovisuales 2014

(14, 15 y 16 de octubre, Bogotá, Colombia)



El segundo seminario buscó compartir otras experiencias exitosas de trabajos que integran nuevas tecnologías a la creación de narrativas audiovisuales, exposiciones de proyectos transmedia y charlas magistrales acerca de temas del video, convergencia de medios y tecnología. El énfasis de las charlas fue el documental Web y el videojuego como plataforma para contar historias. Los invitados nacionales fueron: Andrés Burbano y Andrés Jurado, y como invitados internacionales estuvieron Sharon Daniel y Ricardo Miranda (EE.UU.), Florent Maurin (Francia) y Manuel Orellana (Chile). Estos expertos en video y artes mediales dieron conferencias sobre cómo se aplican las nuevas tecnologías a la narrativa audiovisual por medio de distintos ejemplos teórico-prácticos de narrativas contadas en plataformas como la de los videojuegos y el documental Web interactivo. Miranda realizó un taller sobre documental Web.

Algunas de las preguntas y abordajes de esta versión fueron: ¿qué constituye un documental Web?, ¿cuáles son los ejemplos más eficaces?, ¿qué aportes hacen los nuevos medios en el desarrollo del audiovisual?, ¿es necesario que los realizadores audiovisuales utilicen los nuevos medios y tecnologías para contar sus historias?, ¿es el documental Web una plataforma para el activismo político?

Charlas

1. Charla narrativa interactiva transmedia "En búsqueda Bogotá"

En búsqueda Bogotá es el diseño de una experiencia que torna la narración audiovisual en un juego de interacción en el que los espectadores son partícipes y resultan esenciales para el desarrollo de la historia. Este proyecto

En búsqueda Bogotá.

transmedia se desarrollará en una Web móvil que contienen un *e-Book,* una instalación urbana a modo de carrera de observación y un cortometraje de ciencia ficción. Proyecto ganador de la Beca de Creación de Narrativas Audiovisuales-Transmedia de la Cinemateca 2014.

2. **4 ríos**

Proyecto transmedial, producido por la Corporación Orgánica Digital, que narra historias sobre el conflicto armado en Colombia con diversos medios y plataformas, haciendo uso intensivo de la tecnología y sus múltiples posibilidades. Así, propone distintos contenidos dirigidos a espacios como Internet, dispositivos móviles, exposiciones y redes sociales, con el fin de llevar estas historias a nuevas experiencias narrativas. Proyecto ganador de la Beca de Creación de Narrativas Audiovisuales-Transmedia de la Cinemateca 2013.

4 ríos .

3. **Terceros avistamientos/señales lumínicas y electromagnéticas**

En conversación con Andrés Jurado y Enrico Mandirola, se presenta una selección de trabajos de Alemania, Colombia y otras latitudes. Los trabajos trazan un panorama de prácticas audiovisuales internacionales y locales y de los flujos en los que están inmersos. La muestra forma parte del proyecto de investigación "Arte contemporáneo, cine experimental y video: el arte de proyectar". El encuentro es un diálogo sobre curaduría e investigación.

Avistamientos.

Enrico Mandirola (Italia). Cineasta experimental, estudió en la Universidad de Turín y luego se trasladó a Francia, donde realizó películas como miembro de l'Abominable y Cineparallax. Ahora vive en Colombia, donde dirige el laboratorio de cine experimental KinoLab.

4. **Construcción del documental para la Web - Ricardo Miranda (Estados Unidos)**

En los últimos años, es evidente la popularización de la presentación de materiales documentales de manera innovadora e interactiva: el navegador expande la presentación lineal del documental y, a su vez, el documental basado en la Web requiere un replanteamiento de la presentación de contenidos, desde la investigación hasta el producto final. En esta línea, se pregunta qué constituye un documental Web y cuáles son sus ejemplos más eficaces.

5. **Cómo contar historias a través del diseño de video juegos - Florent Maurin* (Francia)**

Mezclando su experiencia en periodismo y en diseño de videojuegos, Florent Maurin construye objetos híbridos. Sus programas de narrativas interactivas requieren que el usuario piense, intente y muchas veces fracase, para entender profundamente las situaciones que se describen. En esta charla, Florent expone su obra y explica el diseño de sus procesos de creación. Seguidamente demuestra cómo hacer un modelo de juegos de documental por medio de Twine, una herramienta simple y gratuita de código abierto.

***Florent Maurin** (Francia). Periodista de formación. Especialista en webdoc, estableció una clasificación del género a partir de las formas narrativas interactivas. Director de PixelHunt, dedicado al desarrollo de videojuegos y documentales. Ha trabajado en Bayard Presse, Radio France y Le Monde, entre otros. Coordinador del evento StoryCode en París.

Florent Maurin.

6. **Documental de nuevos medios y justicia social- Sharon Daniel * (Estados Unidos)**

En su Manifiesto Afectivo (*Affectivist Manifesto)*, Brian Holmes escribe: "El activismo debe confrontar obstáculos reales", pero el papel de una obra radica en su potencial para aumentar la comprensión de las posibilidades de cambio. Daniel ha creado una serie de proyectos documentales que involucran nuevos medios y que revelan la injusticia social y económica de instituciones públicas. Las interfases interactivas y los archivos de audio en línea de conversaciones grabadas con presos y usuarios de drogas son testimonio y evidencia de cómo las instituciones del Estado, las estructuras sociales y las condiciones económicas se conectan en una cadena causal que fomenta y perpetúa la injusticia social. En esta charla, Sharon Daniel muestra extractos

de esta serie de obras y discute la complejidad de las intersecciones entre el arte y el activismo.

Asistentes de los seminarios.

Películas

1. Machinimas: Cine y máquinas, producción experimental y mundos virtuales

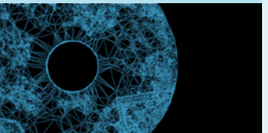
En la Universidad Libre de Berlín (*Freie Universität Berlin*) se desarrolla una maestría internacional en Antropología Visual y de Medios, con miras a desarrollar material audiovisual basado en la investigación antropológica. Una parte esencial de esas investigaciones se desarrolla en mundos virtuales, donde la humanidad está creando comunidades globales. Algunas de las *Machinimas* (producción audiovisual en mundos creados por las máquinas) producidas por la sexta generación de esta maestría fueron seleccionadas para proyectarlas como ejemplos de este nuevo género, que combina la investigación académica, la producción audiovisual y las nuevas tendencias globales en mundos virtuales.

Machinimas

2. EUROPA EN 8 BITS. Dir. Javier Polo. 2013. España. 76 min.

Europa en 8 bits cuenta la exploración del universo de la música chip, una nueva corriente musical que está creciendo a lo largo y ancho de toda Europa. Los artistas protagonistas de este movimiento musical revelan cómo se pueden reutilizar las viejas consolas y ordenadores, como la GameBoy de Nintendo, la Atari ST, la NES, la Amiga o la Commodore 64, para convertirlas en la herramienta capaz de crear un sonido nuevo y una gráfica innovadora.

Eiurope in 8 bits

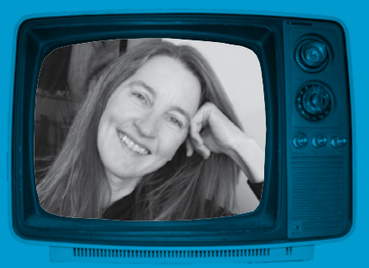


DE AUTORES

Andrés Burbano
(www.burbane.net)
Ph.D. en Media Arts and Technology, por la Universidad de California en Santa Bárbara; Magíster en Creación para Medios Interactivos, por el Media Centre d'Art i Disseny; experto en Historia de la Innovación, Artes del Tiempo, Ciencia y Tecnología; hizo la carrera de Cine y Televisión en la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente se desempeña como profesor del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes.

Luis Blackaller
(www.blacklog.mitplw.com)
Se graduó con honores como matemático en la UNAM y ha sido entrenado como animador en Vancouver Film School. Trabajó como diseñador, dibujante y artista gráfico por más de 10 años en las trincheras del cine mexicano. Entre sus créditos destacan: **Sexo, Pudor y Lágrimas**; **Amores Perros**; **21 Gramos,** y **Babel**. A partir de 2008, trabajó como productor y director creativo para varios grupos de investigación en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), entre los que destacan el Next Billion Network en el Media Lab y, más recientemente, el MIT Center for Transportation and Logistics.

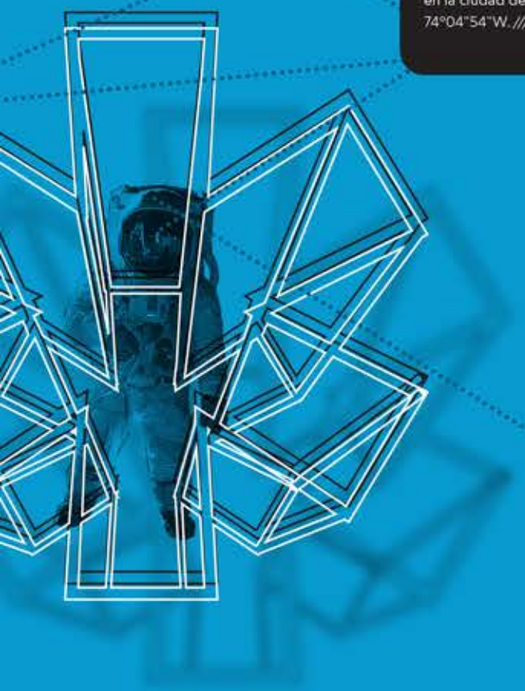
Ricardo Miranda Zúñiga
(http://www.ambriente.com/)
Se acerca al arte como práctica social que busca establecer un diálogo mediante el uso de los espacios públicos. De padres inmigrantes, creció entre Nicaragua y San Francisco, por lo que trabaja temas como la inmigración, la discriminación, la gentrificación y los efectos de la globalización. Ha expuesto en numerosos espacios y eventos, como: Transmediale.08; Transitio MX02; Sonambiente Berlín 2006; Akademie der Kunste; Centro de Arte de Medios Tesla - Berlín; El Ranchito; Matadero; Madrid, y ARS Electrónica 2006.



Sharon Daniel
(http://www.sharondaniel.net/)
Profesora de Cine y Medios Digitales, en la Universidad de California en Santa Cruz, donde enseña Teoría y Práctica de Medios Digitales. Su papel como artista es el de "proveedora de contexto", ayudando a las comunidades, recogiendo sus historias, solicitando sus opiniones sobre la política y la justicia social, y en la construcción de los archivos en línea y las interfaces que hacen disponibles estos datos a través de fronteras sociales, culturales y económicas. Su trabajo se ha exhibido internacionalmente en museos y festivales, incluyendo: Universidad de París; Dutch Electronic Arts Festival; Ars Electronica, y Lincoln Center Festival en Nueva York.

Andrés Jurado
(http://www.andresjurado.com/)
Artista visual; profesor del Departamento de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia. Estudió en la Universidad de Caldas y realizó la Profundización en la Universidad Nacional de Colombia, en la Escuela de Cine y TV (línea de Arte y Nuevas Tecnologías). Ha sido profesor de la Academia de Artes ASAB - Universidad Distrital, la Universidad Nacional de Colombia y la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha participado en distintos proyectos audiovisuales como director de arte y director de fotografía.

Manuel Orellana Sandoval
(www.morezane.info)
Artista medial y sonoro e investigador, con M.A. en Artes Mediales por la Universidad de Chile. Miembro y cofundador del Laboratorio de Medios (LaMe) y del proyecto Ensamble Aleatorio y Lo Ulterior. Su trabajo se sitúa en distintos ámbitos, entre ellos: creación de objetos mediante técnicas como *circuit bending, hardware hacking, net art;* registro sonoro y cruce de disciplinas artísticas mediadas por la tecnología. Miembro del colectivo Arte, Ciencia y Tecnología Integralab.cl.



//////este catálogo razonado ++*(Artes mediales: convergencias y tecnologías) /////// se terminó de imprimir en /////// octubre (09) de 2014 {dos mil catorce} en la ciudad de >Bogotá< 04°36'35"N 74°04'54"W. /////// UT-5:00°°°°°°°°°°°°°°

ARTES MEDIALES

//////CONVERGENCIAS Y TECNOLOGÍAS

Con *Artes mediales: Convergencias y tecnologías,* continuamos entendiendo cómo las plataformas multimediales y medios electrónicos brindan oportunidades para la creación audiovisual y otras formas de expresión artística. Los autores de este Catálogo Razonado ofrecen antecedentes, aproximaciones y preguntas acerca de proyectos que utilizan nuevos medios y que generan un conocimiento integrado capaz de plantear nuevas perspectivas sobre múltiples realidades.

With *Artes mediales: Convergencias y tecnologías,* we continue understanding how multimedia platforms and electronic media provide an opportunity for audiovisual creation and other forms of artistic expressions. The authors of this edition of our collection Catálogos Razonados, offer background, approaches and questions about projects that use new media, generating a comprehensive knowledge able to pose new perspectives about multiple realities.

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
BOGOTÁ HUMANA
Idartes Instituto Distrital de las Artes
CINEMATECA