

LA POSTPRODUCCIÓN CULTURAL UNA ESTÉTICA DE RELACIONES



Begoña Martínez Santiago

LA POSTPRODUCCIÓN CULTURAL UNA ESTÉTICA DE RELACIONES

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

MASTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
LÍNEA DE ESPECIALIZACIÓN ARTE Y TECNOLOGÍA



Tesis fin de master presentada por:
Begoña Martínez Santiago

Dirigida por:
Francisco Sanmartín Piquer

Valencia, Noviembre del 2007

A G R A D E C I M I E N T O S

Me gustaría dedicar esta tesis fin de master a mi familia, por su apoyo incondicional durante el desarrollo de este proyecto y de otros muchos.

Gracias especiales a :

Francisco Sanmartín Piquer por su inestimable ayuda y comprensión. A mi compañero de equipo Clemens Hausch. A Laura Martín, Nacho, Martín Yuri Nicolai , Grafica Valiente, Gema, Festival de arte contemporaneo incubarte, Marina Portela, María Jesús Olmo, José Tamarit, Martin Kaltenrunner, Derek Holzer, Revista Belio, Galería Subaquatica , Galería Miscelanea.

PRESENTACIÓN

1.1. Agradecimientos	5
1.2. Datos personales	9
1.3. Breve resumen curricular	10
1.4. Introducción	13

PARTE 1

2. DESARROLLO CONCEPTUAL

2.1. Introducción	
2.1.1. Antecedentes	16
2.1.2. Esquema conceptual	18
2.2. Conceptos estéticos generales:	
2.2.1. Breve Resumen	20
2.2.2. Origen de las Propuestas	22
2.2.3. Introducción general a la teoría memética	26
2.2.4. Las tecnologías de la comunicación	36
2.2.5. La postproducción cultural	38
2.2.6. La estética relacional	42
2.2.7. Conclusiones	46

PARTE 3

3. DESARROLLO TÉCNICO

3.1. Memobot	
3.1.1. Ficha técnica	52
3.1.2. Referentes conceptuales	54
3.1.3. Descripción técnica	59
3.2. Cocktail Music For robots	
3.2.1. Ficha técnica	68
3.2.2. Referentes conceptuales	70
3.2.3. Descripción técnica	77
3.2.4. Proceso Técnico	85

3.3. Macro - Micro	
3.3.1. Ficha técnica	92
3.3.2. Referentes conceptuales	96
3.3.3. Descripción técnica	99
3.3.4. Proceso Técnico	105
3.4. La_Cara_B	
3.4.1. Ficha técnica	114
3.4.2. Referentes conceptuales	115
3.4.3. Descripción técnica	119
3.4.4. Proceso Técnico	124

PARTE 4

4. CONCLUSIONES

4.1. Relaciones entre las propuestas	158
4.2. Proyectos expositivos	160
4.2.1 Cocktail Music for Robots	161
4.2.1.1.Contexto	162
4.2.1.2.Render	164
4.2.2 La_Cara_b	165
4.2.2.1.Contexto	166
4.2.2.2.Render	
4.4 Bibliografía	
4.3.1. Libros competos	168
4.3.2. Direcciones Web	171



BEGOÑA MARTÍNEZ SANTIAGO
Natural de Santiago de Compostela
Nacida el 18.02.1980
correo_la_cara_b@hotmail.com
irrisoria@hotmail.com

Curriculum artístico

impresiones urbanas 07

01.09.2007 >> 09.09.2007

UPV>> Valencia, España
Tsinghua University >> Beijing, China

- La exposición muestra 40 obras de 40 artistas que conforman la carpeta impresiones urbanas 07- Valencia Beijing.
- La carpeta forma parte de los Fondos de Arte de la Universidad Politécnica de Valencia y de la Tsinghua University

Arte Grafico «Ciudad de Gijón»

26.12.2006-25.02.2007

Centro de Cultura de Gijón >> Gijón, España

- Exposición colectiva. I Premio Nacional de Arte Grafico «Ciudad de Gijón». Obra seleccionada. ISBN 978-84-87741-99-9

Novos Valores 2007-2004-2003

03.08.2007 - 09.09.2007

Museo de Pontevedra >> Pontevedra, España

- Exposición colectiva. Obra seleccionada en la categoría de: video (2003), escultura (2004), gravado (2007)

Space Matters

01.07.2006 >> 01.07.2007

Ragnarhof >> Viena, Austria



- Exposición colectiva itinerante. Festival internacional de arte contemporáneo de Viena "Soho in Ottakring". Instalaciones interactivas desarrolladas dentro del Modulo de cultura Visual del Institute of Art and Design, TU Wien. Comisario: Thomas Lorenz www.sohoinottakring.at/2006/proj_detail.php?pid=292

Space Invaders

20.05.2006 >> 03.06.2006

Maria strasse >> Viena, Austria



- Exposición colectiva junto a Ladislav Sustar, Nikolaus Hartmann, Magrit Thieme, Andreas Rainer.
- El proyecto consiste en la creación de un video sin audio, para una pantalla de 0,5 cm de ancho por 6 m largo, ubicada en el centro de Viena en plena área comercial.
- Comisario: Thomas Lorenz
- www.sohoinottakring.at/2006/bild_text.php?bid=770&style=

videoDictionary

07.11.2005 >> 16.12.2004

Impakt Festival >> Utrecht, Holanda
Centred'Art Santa Mónica >> Barcelona, España
La Casa Encendida >> Madrid, España
Island Art Film Festival >> London, Uk



- Exposición colectiva itinerante. Obra seleccionada en la convocatoria abierta financiada por el ministerio de cultura. VideoDictionary es una colección de videos de un minuto de duración, que describen una palabra, Comisario: Jorge Bravo y Manuel Saiz (TheVideoArtFoundation) www.videodictionary.org

unfinishedbusiness live

03.06.2006
Ragnarhof >> Viena, Austria



- Festival internacional de arte de Viena "Soho in Ottakring"
- Concierto de unfinishedbusiness, musica electrónica experimental y visuales en directo en la sala de conciertos de Ragnarhof.
- www.unfinishedbusiness.at

Extramuros

07.07.2005 >> 31.07.2005
Galería Rosa Santos >> Valencia, España



- Exposición colectiva. ISBN: 84-639-3117-9

Zemos 98

01.03.2005-06.05.2005
Sevilla, España



- Muestra internacional de videoarte de Sevilla
- www.zemos98.org/festivales/zemos98/

IFI2004
IFI2003

01.03.2005-06.05.2005
06.05.2004-08.05.2004
Pazo da cultura >> Pontevedra, España



- Festival internacional de Arte y Música avanzada
- Proyectos seleccionados en la convocatoria abierta:
2004 >> "Milagromatic", instalación interactiva versión Arcade realizada por el Colectivo artístico U.E.P Corp. Integrantes Lorenzo Guzmán Sandoval, Yuri Martín Nicolai y BgO
2003 >> "C.E.L.S." Instalación audiovisual realizada por el Colectivo artístico ZIP. Integrantes del grupo Josú Barotín, Sphynscat y BgO
- webs.uvigo.es/ifi-festival

Sentidos Gratis 6.0

15.06.2003 >> 12.07.2003
Mosteiro de San Francisco >> Coimbra, Portugal



- Exposición colectiva en el Mosteiro de San Francisco con motivo del nombramiento de Coimbra como ciudad europea de la cultura durante el 2003
- Comisario João Lima
- Sentidos Gratis Apartado 5025
4017-001 Porto – Portugal
E-mail – sentidosgratis@hotmail.com

Curriculum académico

Licenciada en Bellas Artes

31.7.2006
UPV>> Valencia, España

- 1º ciclo Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. Universidad de Vigo. Galicia
- 2º ciclo Facultad de Bellas Artes San Carlos. Universidad Politécnica de Valencia

Beca Erasmus

2005-2006
Prague, Czech Republic

- Academy of Art, Architecture and Design VSUP

w o r k s h o p s

reactTable & reactIVision workshop

06.03.2007 - 07.03.2007
Barcelona, España

- Hangar, Barcelona
- EL Grupo de Tecnología Musical de la UPF, presentan el software libre "reactIVision"s.
- Conceptos básicos de interacción tangible y multitouch relacionado con el diseño de nuevos tipos de instrumentos musicales y audiovisuales.
- Conferencia a cargo de Zach Lieberman sobre en el desarrollo de interfaces táctiles

Dan Graham Taller de Artista

15.01.2007-18.01.2007
Valencia, España

- IVAM , Valencia
- 28 horas de taller impartido por Dan Graham.
- Con la participación del arquitecto Juan Herreros.
- Organiza y colabora en los coloquios Gloria Moure

Workshop researchLab: sound.matters"

01.10.2005- 04.02.2006
Viena Austria

- Institute of Art and Design TU Wien Austria
- Impartido por Clemens Hausch y Florian Gruber, creadores del proyecto bonk para Ars Electronica 2004
- Creación una instalación o espacio interactivo - reactivo. mediante max/msp.

Seminarios y Congresos

"Alguien nos mira" La Colección fotográfica de la FNAC

21.02-01.03.2005
Valencia, España

- Seminario de fotografía en el MuVIN.
- Conferencias a cargo de Joan Fontcuberta, Jordi Socias, Joseph Benlloch, Christine Spenglez, Marie Loup Sougez, Laura Serán, Horacio Fernández, Eric Mira y Nicolás Sanchez-Dora.

1º Congreso Internacional de Estudios Visuales

12.02.2004-16.02.2004
Madrid, España

- Beca ARCO de Asistencia al 1º Congreso Internacional de Estudios Visuales
- Dirigido por José Luís Brea.

I N T R O D U C C I Ó N

Ámbito de desarrollo:

Este proyecto se desarrolla en un área de estudios avanzados, marcado por la especificidad y el ámbito universitario. Su parte conceptual apunta una futura línea de investigación a seguir en la realización de mi Tesis Doctoral. La parte práctica atiende al desarrollo de cuatro proyectos artísticos de carácter expositivo:

“Memobot”

“Cocktail Music for robots”

“Macro-Micro”

“La_cara_b”

Ambas partes, teórica y práctica, conforman una línea de investigación y creación entorno al “objeto cultural” y al fenómeno de la “Postproducción” en el arte.

Ojetivos:

Aprender a formular líneas de investigación y posibilidades de producción. Así como organizar y producir documentación de las diferentes fases del proceso artístico.

Diagnosticar y valorar condiciones de producción, recepción y difusión de la obra de arte en la actualidad.

Aprender, diagnosticar y valorar las posibilidades de los nuevos medios tecnológicos y de comunicación en el ámbito de la práctica artística.



P A R T E 1

DESARROLLO CONCEPTUAL

bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla
bla bla bla bla bla bla bla

A n t e c e d e n t e s

EL infinito, querido, es bien poca cosa; es una cuestión de escritura. El universo sólo existe sobre el papel
Paul Valery, Monsiur Teste

Antes de comenzar a exponer las bases conceptuales que mueven las propuestas desarrolladas a lo largo de esta Tesis fin de Master, me parece oportuno hacer un breve resumen acerca de mis antecedentes personales, es decir, acerca de las actitudes estéticas seguidas hasta el momento. La finalidad de esta introducción es hacer más comprensible las motivaciones e intuiciones por las cuales se rigen las actuales propuestas.

“La construcción de la realidad a través de la representación” (1) se presenta como un tema recurrente en la mayoría de mi producción. Me interesan los procesos de codificación de lo real y sus resultados. Esa reconstrucción de los hechos que posibilita la comunicación, la memoria, el afecto, el odio, la identidad y la cultura. De forma más específica mis trabajos abordan temáticas como : el cuerpo, el tiempo , el lenguaje... pero en todas ellas está presente la influencia de los procesos de codificación que las rigen. Lo que me interesa no es la representación en sí misma, sino sus límites , es decir, los intersticios que se crean entre presencia y ausencia, verdad y mentira, original y copia.

El intersticio es ese pequeño espacio que media entre dos cuerpos, un punto de encuentro entre opuestos. Un instante donde los términos se confunden, y por un momento ambos se vuelven frágiles, ligeros, sin peso.

En mi producción anterior esa comprensión de lo frágil es abordada desde un punto de vista personal, con resoluciones de carácter intimista e introspectivo. Sin embargo, en las propuestas desarrolladas en esta Tesis fin de Master se observa un deslizamiento hacia lo social, ya que el eje de la experiencia se centra en la mediación del espectador con la obra.

(1) Todos los intentos humanos por explicar la realidad son y han sido construcciones, representaciones, modelos de la realidad, mapas de territorios. artículo: “La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden” Alberto Pinzón León

Es en la explicación de “la experiencia de la distinción” que surge el problema de la realidad. La realidad aparece como lo que es, un argumento explicativo (...) Las habilidades del observador surgen en su operar como ser vivo en el lenguaje. Alberto Pinzón sobre (Maturana, H.; 1986:13). artículo: “La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden”

Son obras de situación, donde diálogo y retroalimentación (2) se presentan como conceptos vitales en el proceso de constitución de las propuestas.

En dicha producción anterior es recurrente el uso del diario personal, las cajas, la memoria y la prótesis, mientras que las nuevas propuestas se dejan seducir por las bibliotecas, los almacenes, los medios de registro y las máquinas. Por lo que es notable un punto de inflexión que va de la construcción de la identidad a la construcción de lo cultural. (3)

Todas estas reflexiones son sintetizadas en un esquema que presento a continuación, en el que intento resumir las líneas conceptuales seguidas hasta el momento, así como los nexos de unión entre ellas, tomando como eje central esa temática general que es la codificación y sus procesos.

(2) "en cibernética con el concepto de retroalimentación se pasa de un concepto de comunicación lineal a un concepto de comunicación circular" artículo: "La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden" Alberto Pinzón León

(3) "La naturaleza nos presenta una serie de narraciones inscritas unas dentro de otras: la historia cosmológica, la historia a nivel molecular y la historia de la vida y del género humano hasta llegar a nuestra propia historia personal. En cada nivel asistimos al surgimiento de lo nuevo, de lo inesperado". PRIGOGINE, I., "¿Qué es lo que no sabemos?" Conferencia pronunciada en el Forum Filosófico de la UNESCO en 1995. www.unesco.org—presnobel.html



ONANISMO

NARCISISMO



LA CASA DE LA CARNE

MUTACIÓN



CANON

CANON

IDENTIDAD

CUERPO

GENÉTICO

CODIFICACION

MEMÉTICA

LENGUAJE

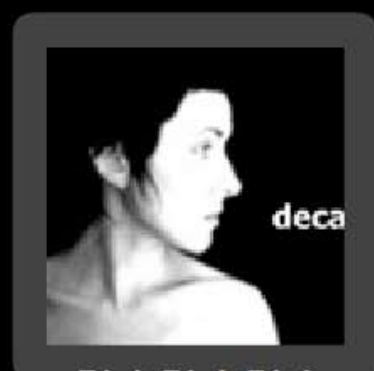
PERFORMATIVIDAD

POSTPR

RUIDO



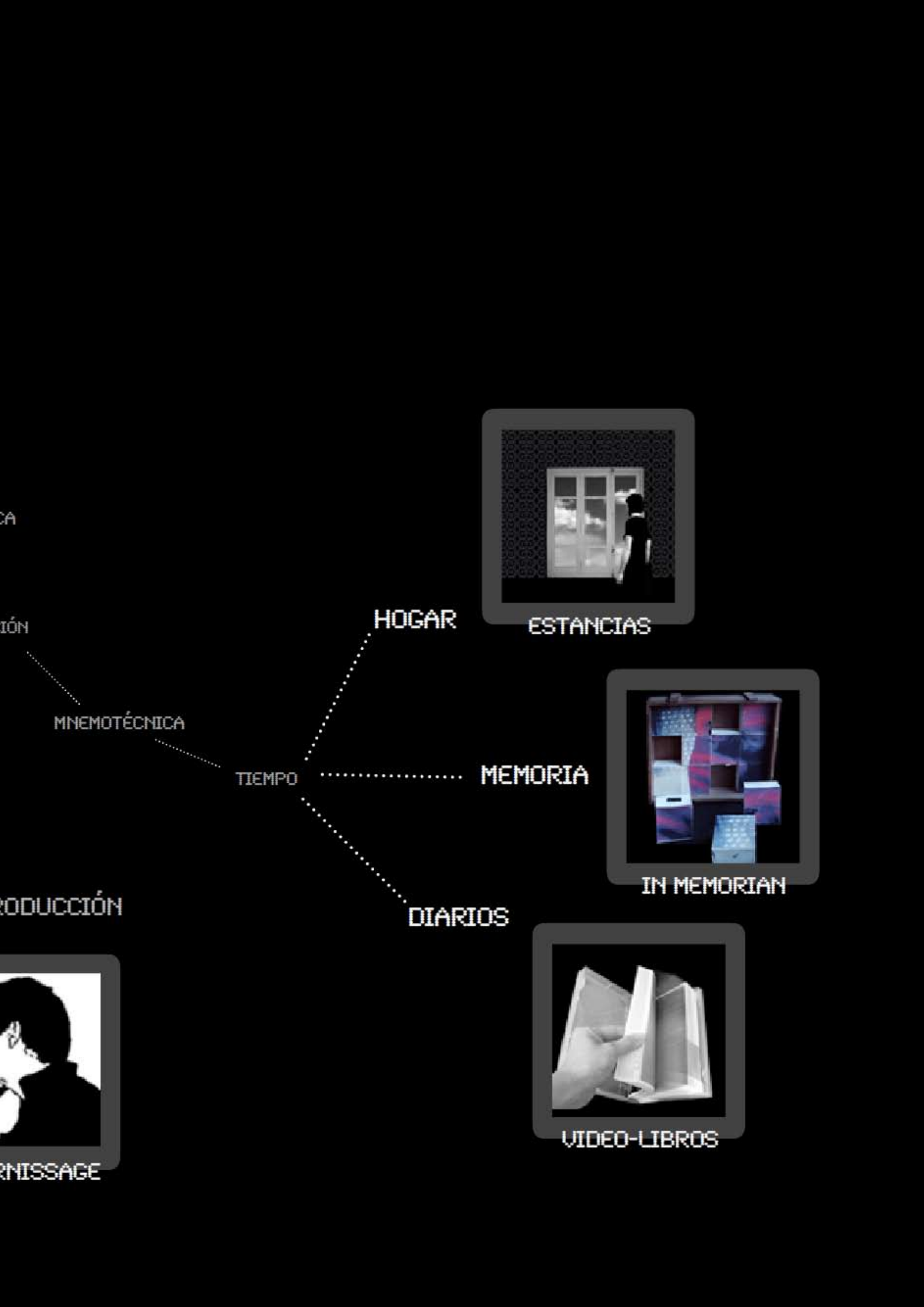
CALIGRAMAS



BLA BLA BLA



LE VER



B r e v e R e s u m e n

El desarrollo teórico de esta tesis surge de forma paralela a la experiencia sensible adquirida en el desarrollo de las propuestas presentadas. En un feedback constante entre reflexión y acción.

El cuerpo teórico general sigue una línea que va de “la construcción de lo cultural” (4) a “la relación del espectador con el objeto artístico”(5). Temas que tienen como base un concepto de “comunicación” concreto, explicado a través del estudio de ciertas teorías de la información. Además dicho cuerpo teórico se expande a través de dos bloques fundamentales:

- Conceptos estéticos generales de esta Tesis fin de Master
- Conceptos estéticos específicos de las propuestas relacionadas con esta Tesis fin de Master.

Conceptos estéticos generales:

1. Origen de las propuestas:

Introducción al contexto y motivaciones que han provocado la línea de actuación de las propuestas.

2. La teoría memética:

como la más representativa de mis intuiciones a cerca de los procesos de comunicación y conocimiento.

3. Las tecnologías de la comunicación:

Para la comprensión de lo cultural en la actualidad es necesario tener en cuenta la actuación que los nuevos soportes de difusión y registro ejercen sobre la construcción del conocimiento.

4. La postproducción cultural:

Como hecho representativo, de la era post industrial y de las sociedades que hacen uso de las TIC, dando lugar al desarrollo de tendencias estéticas basadas en el fragmento, el remix y la perversión del código.

5. La estética relacional:

Estéticas basadas en las relaciones con el otro y las políticas de la diversión.

(4) *Teoría memética*

(5) *Estética relacional*

Conceptos estéticos específicos de las propuestas

1. Memobot:

La propuesta aborda temas como:

- La construcción de la realidad individual a través de los procesos de conocimiento.
- Relaciones entre espectador, materia y concepto.
- El discurso en el arte.
- La Performatividad lingüística.

2. Cocktail Music For Robots:

La propuesta aborda temas como:

- La construcción de la realidad individual a través de los procesos de conocimiento.
- La Performatividad lingüística.
- El Efecto "Cocktail Party".
- La polifonía ruidista.

3. Macro - Micro

Inspirada en el libro de Lewis Carroll "Alicia en el país de las maravillas", la propuesta aborda temas como:

- El devenir de las formas.
- El mapa como representación que aúna arte, ciencia y tecnología.

4. La_Cara_B

La propuesta aborda temas como:

- La post producción cultural y estética relacional en relación al espíritu Shandy.
- El uso apropiacionista y simulacionista de la fotografía.
- La fotografía plástica, como fotografía expandida debido a su estrecha relación con la escultura y la instalación.

O r i g e n d e l a s P r o p u e s t a s

Las cuatro propuestas desarrolladas en esta Tesis fin de máster orbitan entorno a las interrelaciones conceptuales y afectivas que se crean en la construcción y consumo del objeto cultural. El deslizamiento hacia esta temática se produce por causas personales a partir de septiembre del 2005. Momento en el que comienza mi estancia en Republica Checa, donde residiré durante un año con motivo de una beca de intercambio (Socrates Erasmus).

Praga, la ciudad en la que me encontraba, presentaba ciertas características peculiares:

- **La primera**, una fuerte actividad turística. Por cierto relativamente reciente, ya que hacía poco que el país había abierto sus fronteras con motivo de su adhesión a la Unión Europea.

- **La segunda**, una fuerte actividad artística a todos los niveles, ya que la ciudad se presentaba como centro cultural del país.

También era destacable, la constante relación de las dos facultades de arte con las galerías y centros culturales de la ciudad, lo cual generaba que el ambiente artístico fuera relativamente accesible y familiar.

Era natural que un estudiante de Bellas Artes expusiera su trabajo en galerías desde el primer año ya que todo proyecto personal del alumno implicaba no solo su realización, sino también su difusión y exposición real, es decir, su actuación fuera del medio universitario. De este modo el alumno realizaba sus entregas en los espacios expositivos de la ciudad, y en muchos casos se recurría a la búsqueda de sponsors que financiaran los gastos de montaje o inauguración. En época de exámenes finales (llamados Clausuras), las facultades de artes realizan jornadas de puertas abiertas, convirtiendo sus aulas en salas de exposiciones e invitando (además de a todo aquel que deseara asistir) a especialistas del medio críticos, galeristas, etc.)

El resultado era una apretada agenda de actos inaugurales, que allí recibían el nombre de “vernissages”. En general los venissages eran pequeñas fiestas, con bebida y comida, donde la contemplación de las obras quedaba relegada a un segundo plano, aquel que se adivinaba entre la multitud.

Esta implicación cultural en cierta forma impuesta por el sistema Checo, convertía al estudiante de arte y en su defecto al artista, en un ser socialmente muy activo, algo

novedoso para mí, acostumbrada al ostracismo que potencian muchas facultades de arte españolas.

Ese segundo plano en el que se adivinaba la obra de arte, era también un hecho manifiesto en las actividades turísticas de la ciudad. La masa de personas agolpadas alrededor de los monumentos, armadas con todo tipo de medios de registro y guiadas en tropel por los guías a lo largo del casco histórico, representaba un verdadero espectáculo digno de contemplación.

En dicho momento mis limitaciones debidas al lenguaje y mi condición de extranjera me relegaban a una posición de observación, cercana a la turística pero con una clara desviación hacia lo social. Dicho de otro modo, mi atención se centrada en el funcionamiento de las micro comunidades de espectadores y creadores que giraban en torno al objeto cultural.

Este cúmulo de factores me decidieron a realizar algún tipo de trabajo artístico que hablara de la relación entre arte y sociedad. En un primer momento me limité a documentar situaciones con mi cámara de video, con la intención de realizar una especie de documental a partir del material acumulado. El resultado de mis safaris videográficos fue una serie de videos muy aburridos sobre inauguraciones y turistas tomando fotos, que sólo puede tomarse en cuenta como un trabajo de campo sobre el que reflexionar.



Safaris videográficos: Video monocanal dividido en tres pantallas con imágenes de exposiciones en Praga y la bienal de Venecia

En Noviembre del mismo año comienzo en Viena el workshop “ResearchLab:sound matters” en el “Institut für Kunst und Gestaltung” (Institute of Art and Design to Wien).

El objetivo del curso consistía en crear un espacio interactivo audiovisual. Los profesores resolvían la parte técnica y los alumnos se centraban en el desarrollo de su proyectos e ideas.

El ámbito de actuación propuesto por el taller se presentaba como el más adecuado para retomar el proyecto comenzado en Praga. En dicho taller se proponía básicamente un juego entre dos elementos fundamentales: el espacio y el espectador. A través de una metodología que se alejaba de ese tratamiento indéxico, adoptado en la primera fase del proyecto, para centrarse en lo procesual a través de la inclusión de conceptos como probabilidad, azar, e interacción.

Desde esta nueva perspectiva mi interés recaería en realizar una pieza que funcionara como generadora de situaciones, siendo el espectador el elemento más importante de la misma. El espacio sería tomado como escenario, y el sistema interactivo (y otros elementos) como atrezzo instrumental con el que forzar al visitante a mostrarse en condición de figurante de una escena previsible pero no cerrada.

Así, la parte interactiva no sería la parte esencial de la pieza si no el hecho de congregarse al público alrededor de ella.

Comienza en este momento un periodo de investigación teórico que aborda diferentes facetas de lo cultural: los procesos de conocimiento, teorías del espectador, etc. De todas las fuentes consultadas, la teoría de los memes será la más cercana a mis intuiciones sobre la construcción de lo cultural y la constancia de intersticios entre realidad y representación. Para introducir al lector en los conceptos básicos de la teoría memética ofrezco a continuación un resumen a modo Introducción general.

Introducción general a la teoría memética (6)

La teoría memética comienza a desarrollarse en el campo de la sociobiología y es considerada por muchos una pre-teoría, ya que aún no está en posesión de un aparato matemático suficiente que la haga demostrable empíricamente. La memética es enunciada por vez primera en 1979 por Richard Dawkins en su libro “El gen egoísta” (7), a la que dedica el undécimo capítulo, titulado: «Memes: Los nuevos replicantes». En él desarrolla de forma escueta sus tesis a cerca de lo cultural desde la perspectiva evolucionista. Conceptos que seguirá defendiendo en otros títulos de su autoría como:

-“ The Extended Phenotype”, C.A. Freeman, San Francisco, 1982;

-“ Destejiendo el arco iris”, Metatemas, 2000 (capítulo12)

- “The Blind Watchmaker”, Paperback, 1996 (traducción castellana agotada en Labor, Barcelona);

La teoría defendida por Dawkins en “El gen egoísta” (8) establece que son los genes, y no los individuos, los agentes sobre los que opera la evolución. El egoísmo constituye una metáfora con la que Dawkins pretende explicar el hecho de que la prosperidad de un gen depende de su adecuación al medio. Los organismos son de esta forma meras máquinas de supervivencia para genes, puesto que los genes son la base de la herencia. Así, los genes que de alguna manera proporcionen más oportunidades de reproducción al organismo del que forman parte tenderán a ser heredados por cada vez un mayor número de individuos.

Con estas premisas, Dawkins trata de explicar las relaciones entre individuos: la agresión, la guerra de sexos, el conflicto generacional e incluso la plausibilidad del altruismo. Como colofón de la obra, Dawkins acuña el concepto de meme como agente responsable de la transmisión cultural en el ser humano, análogo al concepto de gen, y por lo tanto, sujeto a las mismas reglas básicas de la evolución (el egoísmo entre ellas).

(6) Resumen del artículo de Jordi Cortés Morató: “¿Qué son los memes?. Introducción general a la teoría de memes” <http://biblioweb.sindominio.net/memetica/memes.pdf> // Complementado con textos de diversos autores los cuales serán indicados convenientemente.

(7) http://es.wikipedia.org/wiki/El_gen_egoista

(8) http://es.wikipedia.org/wiki/El_gen_egoista

El estudio de lo cultural desde la perspectiva evolucionista:

Hasta el momento los estudios acerca de la construcción de la cultura estaban centrados en los mecanismos de transmisión de la información. Antropólogos, sociólogos y teóricos de la comunicación describen y analizan los elementos que intervienen en la comunicación obviando los procesos de asimilación mental y afectivos que se efectúan en la interacción del individuo con el medio cultural.

La transmisión cultural empieza a ser estudiada por la biología y especialmente por la etología (9) desde una nueva perspectiva, la evolucionista. Este estudio se efectúa en el seno de una concepción amplia de la cultura entendida de manera informacional: *una cultura es información transmitida entre miembros de una misma especie, por aprendizaje social mediante la imitación, la enseñanza o por asimilación* (10).

Varios autores empiezan a señalar las similitudes entre la evolución cultural y la evolución biológica. Popper, por ejemplo, señalaba las semejanzas entre el proceso del progreso científico y la selección natural, y mucho antes Leslie White también hace consideraciones parecidas para el conjunto de la cultura. Pero desde Richard Dawkins(11) se ha dado un paso más, ya que este autor considera la evolución cultural análoga a la evolución biológica y, en general, análoga a todo proceso evolutivo.

(9) 3 Las obras principales pertenecen al campo de la sociobiología y son: Richard Dawkins, *El gen egoísta*, Labor, Barcelona, 1979, y Salvat, Barcelona, 1986; Richard Dawkins, *The Extended Phenotype*, C.A. Freeman, San Francisco, 1982; Richard Dawkins, *Destejiendo el arco iris*, Metatemas, 2000 (capítulo 12); Richard Dawkins, *The Blind Watchmaker*, Paperback, 1996 (traducción castellana agotada en Labor, Barcelona); Edward O. Wilson, *Sobre la naturaleza humana*, FCE, Madrid, 1983; Edward O. Wilson, *Sociobiología. La nueva síntesis*, Omega, Barcelona, 1980; Charles Lumsden y Edward O. Wilson, *Genes, Mind and Culture: the Coevolutionary Process*, Harvard Univ. Press., 1981; Durham, William H., *Coevolution: Genes, Mind, and human diversity*, Stanford University Press, 1991. Desde otras perspectivas biológicas destacan: Cavalli-Sforza y Marc Feldman, *Cultural Transmission and Evolution*, Princeton Univ. Press., 1981; Luigi L. Cavalli-Sforza, *Gens, pobles i llengües*, Proa, Barcelona, 1997; Bonner, J.T., *The Evolution of Culture in Animals*, Princeton Univ. Press., 1980. En el ámbito de la filosofía las obras más interesantes son: Daniel Dennett, *La conciencia explicada*, Paidós, Barcelona, 1995; Daniel Dennett, *La peligrosa idea de Darwin*, Galaxia Gutenberg, 1999; Daniel Dennett, Richard Dawkins y otros, *La tercera cultura*, Tusquets, 1996. Susan Blackmore, *The Meme machine*, [La máquina de los memes, Paidós, 2000] Oxford University Press, Oxford, 1999. En contra de estas tesis puede verse el libro de Richard Barbrook, *Media Freedom*, y sus intervenciones en Internet.

(10) En este sentido, defendido entre otros por Jesús Mosterín (*Filosofía de la cultura*, Alianza, Madrid, 1976), un instrumento, una vasija, un arco, una rueda radiada, etc., no son propiamente objetos culturales en sentido fuerte. Si lo son, en cambio, las técnicas de fabricación de dichos instrumentos, o las ideas en que se basan. Contra esta postura se ha manifestado Marvin Harris, en *Teorías sobre la cultura en la época posmoderna*, Crítica, Barcelona, 2000, que considera que la filiación última de la teoría ideacional de la cultura es el platonismo.

(11) *El gen egoísta*, Salvat, Barcelona, 1986, p.281 y ss.

La teoría Memética

Según Dawkins, poseemos dos tipos distintos de procesadores de información:

1. El genoma o sistema de genes situados en los cromosomas de las células de cada individuo, que determina el genotipo. Este ADN constituye la naturaleza biológica de todo ser vivo, en particular del ser humano. Los genes se transmiten sexualmente de una generación a otra mediante su replicación.
2. El cerebro y el sistema nervioso, que permite el procesamiento de la información cultural. Dicha información se transmite por enseñanza, imitación (mímesis) o asimilación, y puede dividirse en unidades simples (tales como una idea, un concepto, una técnica, una habilidad, una costumbre, etc.) que, no sin cierta ambigüedad, Dawkins llama memes.

Así, mientras nuestra naturaleza biológica se constituye a partir de la información genética articulada en genes, nuestra cultura se construye por la información acumulada en nuestra memoria articula en memes. Los memes son unidades mínimas de información y replicación cultural. A su vez, los memes pueden agruparse formando macromemes, que constituyen un sistema de muchos memes estructurados e interrelacionados, los cuales conforman un objeto cultural complejo, tal como una lengua, una teoría, una mitología, etc.

El neologismo "memes" fue creado por Dawkins por su semejanza fonética al término "genes" (introducido en 1909 por Wilhelm Johannsen para designar las unidades mínimas de transmisión de herencia biológica) y, por otra parte, para señalar la similitud de su raíz con memoria y mímesis.

Otros autores han señalado una idea semejante y han propuesto otros términos para designar estas unidades mínimas de información cultural. Así, por ejemplo, E.O. Wilson y C.J. Lumsden han propuesto el término "culturgen", y aunque en las obras de dichos autores hay un más amplio tratamiento cuantitativo de la transmisión de los culturgenes, se ha acabado imponiendo la terminología de Dawkins, aunque no todos los defensores de la teoría "memética" comparten todas las tesis de dicho autor.

La tesis "fuerte" de Dawkins

La tesis "fuerte" de Dawkins es que los rasgos culturales también se replican. De este modo los rasgos culturales se transmiten por replicación de los memes o unidades de información cultural. Por analogía con la agrupación de los genes en cromosomas, se considera también que los memes se agrupan en dimensiones culturales, que pueden aumentar con nuevas adquisiciones de información cultural.

Así, la cultura no es tanto un conjunto de formas de conducta, sino más bien información que especifica dichas formas de conducta. Los memes presentan características propias de todo proceso evolutivo: fecundidad, longevidad, fidelidad en la replicación, etc. En general, la mayor parte de las construcciones teóricas que sustentan la teoría de la evolución de las especies (como las nociones del pool de genes, de deriva genética, etc.,) son aplicadas por los defensores de las tesis de Dawkins a la teoría de los memes. Sus mecanismos de replicación se producen a través de la imitación y transmisión de cerebro a cerebro y engendran un amplio abanico de copias que subsisten en diversos medios. Con ello tenemos el marco general de un proceso evolutivo que Dawkins compara con la evolución biológica, e incluso llega a aceptar que los memes deben ser considerados como estructuras vivientes no sólo metafóricamente, sino técnicamente.

Ética memética

De la misma manera que los genes se replican a sí mismos sin proseguir ninguna finalidad más que la de autoreplicarse, los memes tienden a replicarse sin perseguir tampoco ninguna finalidad: las ideas buenas no son propiamente buenas si no son capaces de ser, al mismo tiempo, buenas replicadoras de sí mismas(12). De esta manera, los memes son indiferentes a la verdad, como los genes son ajenos a cualquier teleología. Ahora bien, en la medida en que los memes son una creación humana que interacciona con el medio cultural, será el medio cultural, a través de su estructura, el que actúe como selección natural para los memes que puedan sobrevivir. Ya que el medio cultural puede estar dominado por grupos sociales, no sería raro referirnos a la tesis marxista: *‘la ideología dominante es, en cada caso, la ideología de la clase dominante’*. Pero, a diferencia de esta afirmación, la idoneidad de los memes, escapa al control de un grupo social determinado y sigue leyes propias y autónomas (13).

Todo esto conlleva a la convivencia de los “buenos memes” y los “memes buenos”, es decir, de aquellos que son buenos replicadores de sí mismos, con los que pueden ayudarnos en nuestro bienestar, permitir el progreso, etc.

(12) Por otra parte una idea puede ser “buena” pero si no logra replicarse adecuadamente desaparece. En otro ámbito diríamos que las ideas o memes que sobreviven no lo hacen por ninguna bondad intrínseca, sino porque no logran imponerse, de la misma manera que la Historia la hacen los vencedores sin que les importe demasiado la verdad de lo que narran.

(13) En cuanto a la administración de la prueba, que en principio es aceptada como una parte de la argumentación destinada al asentimiento de los destinatarios, pasa al control de otros juego del lenguaje, donde lo que se ventila no es la verdad, sino la performatividad, es decir la mejor relación input/output. La performatividad al aumentar la capacidad de administrar la prueba, aumenta la de tener razón y la de una mayor justicia. La relación entre ciencia y técnica se invierte, la complejidad de las argumentaciones obliga a sofisticar los medios de probar, beneficiándose con ello la performatividad.

artículo: “La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden” Alberto Pinzón León

EJEMPLO DE REPLICACIÓN MEMÉTICA



Vehículos de transmisión memética

Al igual que los genes necesitan un vehículo para replicarse (las cadenas cromosómicas), los memes también precisan de un vehículo y un soporte. El vehículo es el cerebro. Su soporte puede ser variado y no necesariamente biológico, por ejemplo: los libros, las cintas magnéticas, los discos de ordenador, las partituras musicales, etc. Así como los virus parasitan el mecanismo genético de las células, los memes actúan como parásitos de nuestros cerebros, que se convierten en medios para la difusión de aquellos. La difusión de los memes actúa, pues, de manera parecida a la transmisión de las epidemias y, como en el caso de éstas, pueden dar lugar a memes endémicos. Parafraseando (y caricaturizando) la tesis de los sociobiólogos según la cual un organismo es el medio del que se valen los genes para perpetuarse, o una gallina es el medio del que se vale un huevo para engendrar otro huevo; un cerebro humano es el medio del que se valen los memes para propagarse y replicarse.

El sujeto relacional

La concepción del individuo, como un mero instrumento para la transmisión de memes debe de ser considerada en el marco de la concepción evolutiva e interaccionista del yo: un individuo es, a la vez, el producto de la evolución biológica y de la evolución cultural efectuada en interacción con otros yoes. Tesis que forma parte de la revolución en contra del narcisismo antropocéntrico, como lo fue en su día la revolución copernicana, el darwinismo o la teoría freudiana del inconsciente.

Desde este punto de vista esta tesis se vincula a la concepción estructuralista de la muerte del sujeto y al fin del dualismo y del racionalismo cartesiano.

Pasado, presente y futuro de la teoría memética (15).

La teoría de los memes está siendo desarrollada por varios investigadores, que la unen a las tesis de Lumsden y Wilson o que las vinculan con los estudios de Luca Cavalli-Sforza. Además del mismo Dawkins, F.T. Cloak, J.M. Cullen, E. Moritz,

(14) Daniel Dennett, *op. cit.*, p. 215: "un investigador no es más que la manera que tiene una biblioteca de crear otra biblioteca."

(15) Jordi Cortés Morató: "¿Qué son los memes?. Introducción general a la teoría de memes" <http://biblioweb.sindominio.net/memetica/memes.pdf>

A. Lynch y algunos otros autores, son los representantes de esta concepción de la transmisión y evolución cultural. Como explicación de la evolución de la cultura todavía aparece como una pre-teoría en fase de acumulación de datos y de elaboración de un aparato matemático suficiente. Los estudios de Cavalli-Sforza y Marc Feldman proporcionan una buena base de partida para el estudio cuantitativo de la transmisión y evolución cultural, aunque estos autores no defienden exactamente la teoría “fuerte” de los memes de Dawkins. En cualquier caso estos estudios iniciados desde la perspectiva de la genética, la sociobiología y la etología son la primera aproximación no meramente cualitativa al proceso de la transmisión y evolución cultural, y pretenden ampararse en la tradición científica (un buen meme, por cierto) del evolucionismo. Pero mientras los procesos evolutivos biológicos se rigen por el modelo darwiniano, la evolución de la cultura, con intervención humana directa, parece seguir más bien un modelo de tipo lamarckiano de transmisión de caracteres adquiridos, lo que permite una evolución rapidísima —potenciada por la velocidad casi instantánea de los medios de comunicación— comparada con los procesos darwinianos. En cualquier caso, la constitución genética humana está determinada por unos 3.000 millones de nucleótidos procedentes del DNA materno y por unos 3.000 millones más procedentes del DNA paterno. Pero las neuronas del sistema nervioso son 10.000 veces más numerosas y las conexiones entre ellas todavía muchísimo más. De ahí que intentar la creación de un modelo matemático (meme respetable donde los haya) que permita entender la evolución cultural sea todavía una empresa harto dificultosa que, no obstante, empieza a ser acometida por los autores mencionados y por los teóricos de la inteligencia artificial (en este sentido van los estudios de D. Dennett, D. Davidson y otros filósofos que defienden la “memética”).

Por otro lado, vista desde la perspectiva de la filosofía, la doctrina de los memes tiene antecedentes en tesis clásicas. En cierta forma puede verse como un peculiar desarrollo de la teoría de las ideas platónicas; de la teoría averroísta del entendimiento agente; como una interpretación de la filosofía del espíritu de Hegel o de la teoría de la ideología de Marx, o de la diferencia husserliana entre noesis y noema; e incluso se podría relacionar con las tesis orteguianas sobre las generaciones. Pero su proximidad mayor es con la teoría de los tres mundos de Karl Popper y su defensa de un conocimiento objetivo sin sujeto cognoscente. No obstante, de manera semejante a estas teorías, se mueve todavía en el terreno de las analogías y las metáforas, al menos hasta que consiga un desarrollo cuantitativo y matematizado, y sea capaz de establecer con mayor precisión (como pasa con la

teoría del mundo 3 de Popper) que debe entenderse propiamente como meme. ¿El meme de la teoría de los memes se demostrará como un buen meme? ¿Será capaz de replicarse hasta convertirse en una teoría respetable?

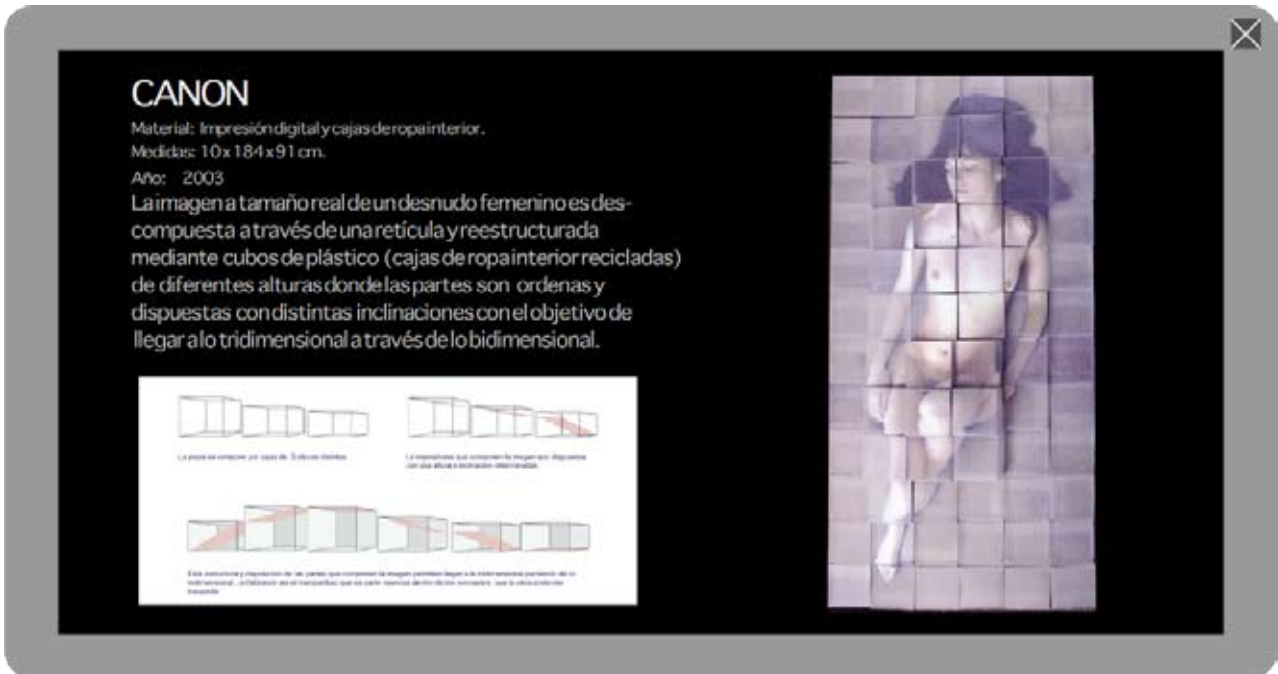
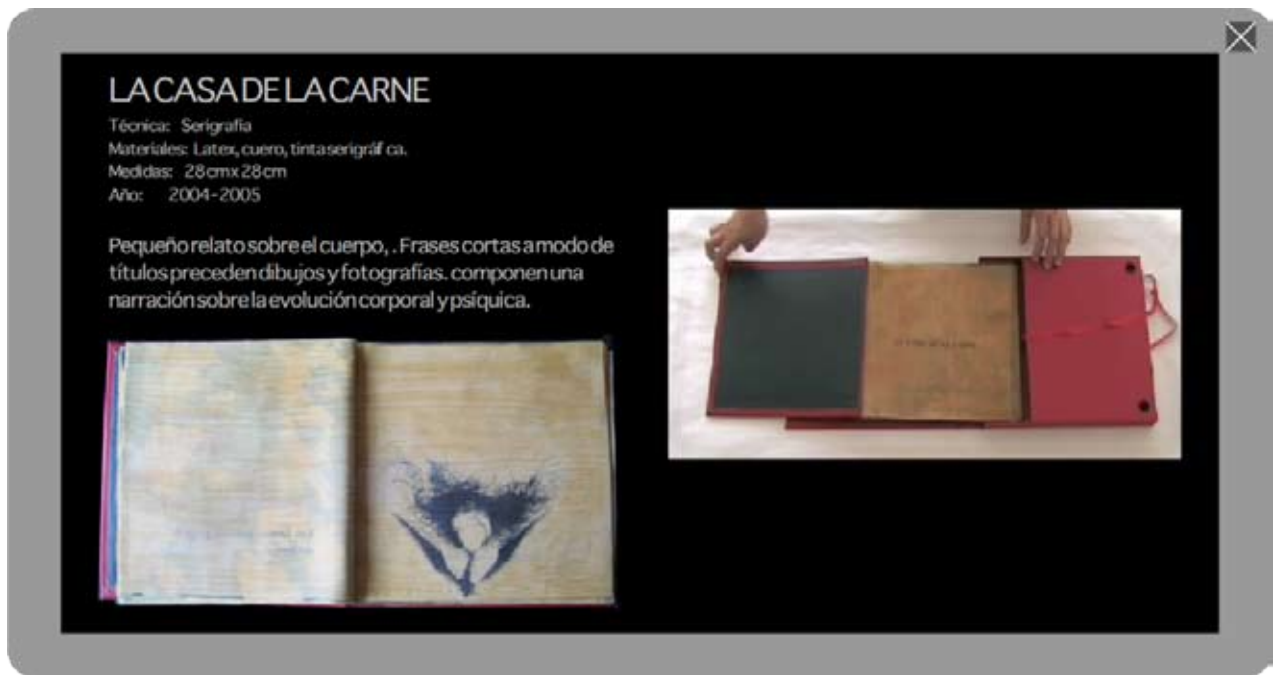
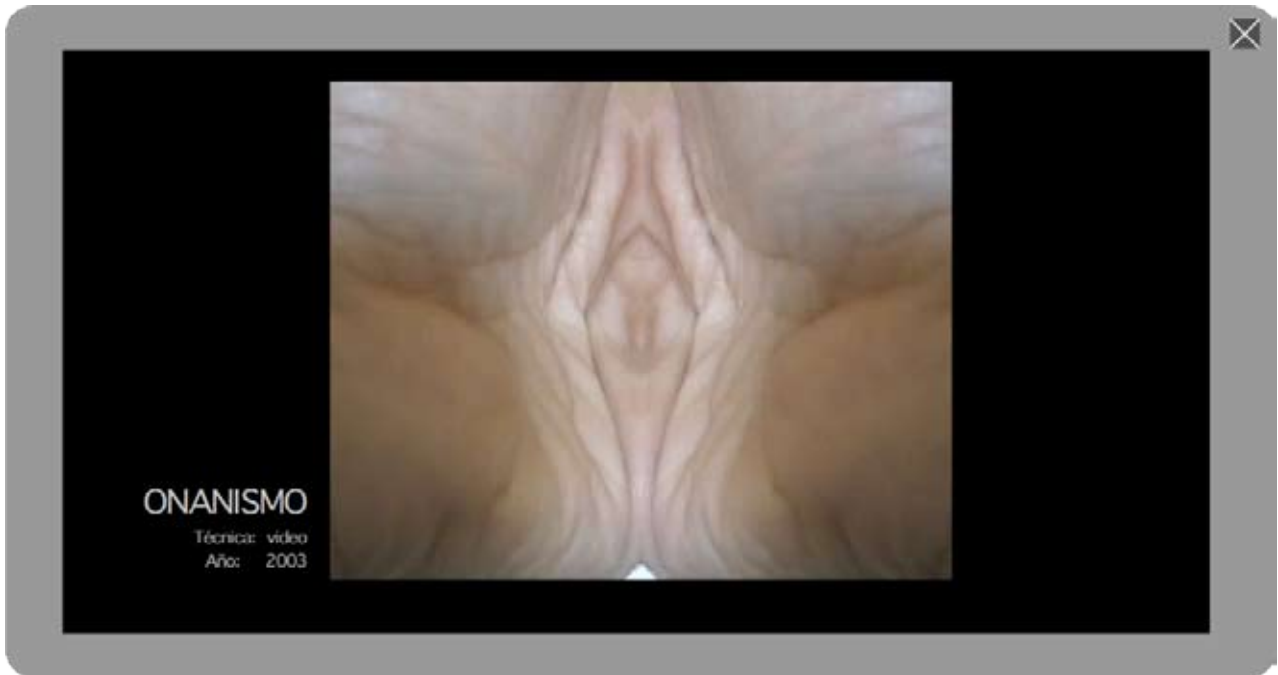
Relacion de la Tesis de Dawkins con mi producción personal

A modo de resumen podríamos decir que:

- La teoría defendida por Dawkins establece que son los genes y los memes, y no los individuos, los agentes sobre los que opera la evolución biológica y cultural.
- Nuestra cultura se constituye por tanto a través de la información acumulada en nuestra memoria y captada generalmente por imitación (mímesis). Dicha información puede dividirse en unidades simples llamadas memes (tales como una idea, un concepto, una técnica, una habilidad, una costumbre, etc.).
- Los memes son unidades mínimas de información cultural que a su vez pueden agruparse formando macromemes, que constituyen un sistema de muchos memes estructurados e interrelacionados que forman un objeto cultural complejo, tal como una lengua, el arte, una teoría, una mitología, etc.

Así como los genes se replican a sí mismos sin proseguir ninguna finalidad más que la de autoreplicarse, los memes tienden a replicarse sin perseguir tampoco ninguna finalidad: las ideas buenas no son propiamente buenas si no son capaces de ser, al mismo tiempo, buenas replicadoras de sí mismas. De esta manera, los memes son indiferentes a la verdad, como los genes son ajenos a cualquier teleología. De este modo los organismos se muestran como meras máquinas de supervivencia para genes y memes.

La teorías meméticas y genéticas de Dawkins se encuentran en estrecha relación con mis intuiciones a cerca de los procesos de comunicación y conocimiento. Es decir, a cerca de esos procesos de construcción de la realidad a través de la representación. Un ejemplo son las afinidades entre mi producción personal entorno a la temática del cuerpo y las afirmaciones biológicas que Dawkins hace sobre el egoísmo genético. Dicha serie de obras conforma una visión del individuo como un producto de la evolución biológica, que debe adaptar su cuerpo a los códigos culturales, a través de la sexualidad, el narcisismo y la eugenesia. Los ejemplos más representativos de este período serán: “Onanismo”, “Casa de la carne”, “Canon”



Sin embargo las propuestas desarrolladas en esta Tesis fin de master se alejarán de la construcción del cuerpo biológico para atender a la construcción del cuerpo social. En una visión del individuo como un ser invadido por el germen cultural. En este momento es natural hablar de como lo cultural se ponen en relación directa con los vehículos de transmisión memética (los individuos) y los soportes utilizados (libros, cintas de video, etc.).

Desde hace escasamente 5 o 6 años el uso de las “técnicas de la comunicación” han marcado cada vez más relaciones interpersonales, a través del uso del móvil, el correo electrónico, etc y se han impuesto de forma natural en mis métodos de producción.

La presencia de las TIC en mi vida cotidiana ya ha dado lugar a alguna propuesta personal, donde se aborda la problemática de la distancia en la relación con el otro, cuyo ejemplo más representativo es la serie “Caligramas”:



Debido a que surgimiento de “Las tecnologías de la comunicación (TIC)” han alterado he influido de forma inevitable, no solo en mi experiencia vital, sino también en la evolución memética, Creo conveniente el definir de forma concreta que son exactamente las TIC y su contexto de actuación.

El concepto de TIC se desvela así fundamental en el desarrollo de esta Tesis ya que ellas configuran una parte importante de la sociedad actual, la llamada sociedad de la información, y su uso es un hecho recurrente en el proceso de constitución de las propuestas desarrolladas.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación

¿Que son las TIC?

Las tecnologías de la comunicación (TIC) se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información mediante la utilización de hardware y software como medio de sistema informático. Son parte de las tecnologías emergentes que habitualmente suelen identificarse con las siglas TIC y que hacen referencia a la utilización de medios informáticos para almacenar, procesar y difundir todo tipo de información o procesos de formación educativa (16). Según la Asociación Americana de las Tecnologías de la Información (Information Technology Association of America, ITAA):

“Las TIC incluyen a todos los sistemas informáticos no solamente la computadora, este es solo un medio más, pero no el único; también los teléfonos celulares, la televisión, la radio, los periódicos digitales, etc

En pocas palabras, las Tecnologías de la Comunicación tratan sobre el empleo de computadoras y aplicaciones informáticas para transformar, almacenar, gestionar, proteger, difundir y localizar los datos necesarios para cualquier actividad humana. Dentro del concepto TIC se incluyen tanto los medios de comunicación social (“mass media”) como los medios de comunicación interpersonales tradicionales: teléfono, fax...” (17).

Las TIC son cambiantes, ya que siguen el ritmo de los continuos avances científicos, esta tendencia contribuye a la rápida obsolescencia de ciertos conocimientos y a la emergencia de nuevos valores, provocando continuas transformaciones en nuestras estructuras económicas, sociales y culturales, e incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida: el acceso al mercado de trabajo, la sanidad, la gestión económica, la producción artística, el ocio, la manera de percibir la realidad y de pensar, la forma de comunicación interpersonal...

(16) es.wikipedia.org/wiki/Tecnologías_de_la_información_y_la_comunicación

(17) “Las TIC y sus aportaciones a la sociedad” Dr. Pere Marquès Graells, 2000; Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB // dewey.uab.es/pmarques/tic.htm

Tipología específica de las Tecnologías de la Comunicación (TIC) (18)

- **Instrumento cognitivo** que potencia nuestras capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar.
- **Facilita el acceso a todo tipo de información**, sobre cualquier tema y en cualquier formato (textual, icónico, sonoro), especialmente a través de la televisión e Internet.
- **Instrumentos para todo tipo de proceso de datos**, escritura y copia de textos, cálculos, creación de bases de datos, tratamiento de imágenes...
- **Homogeneización de los códigos** empleados para el registro de la información mediante la **digitalización** de todo tipo de información: textual, sonora, icónica y audiovisual. Con el uso de los equipos adecuados se puede captar cualquier información, procesarla y finalmente convertirla a cualquier formato para almacenarla o distribuirla.
- **Canales de comunicación** inmediata, sincrónica y asíncrona, para difundir información y contactar con cualquier persona o institución del mundo
- **Almacenamiento de grandes cantidades de información** en pequeños soportes de fácil transporte (discos, tarjetas, redes).
- **Automatización de tareas**, mediante la programación de las actividades que queremos que realicen los ordenadores, que constituyen el cerebro y el corazón de todas las TIC. Ésta es una de las características esenciales de los ordenadores, que en definitiva son “máquinas que procesan automáticamente la información siguiendo las instrucciones de unos programas”.
- **Interactividad**. Los ordenadores nos permiten “dialogar” con programas de gestión, videojuegos, materiales formativos multimedia, sistemas expertos específicos... Esta interacción es una consecuencia de que los ordenadores sean máquinas programables y sea posible definir su comportamiento determinando las respuestas que deben dar ante las distintas acciones que realicen ante ellos los usuarios.

(18) es.wikipedia.org/wiki/Tecnologías_de_la_información_y_la_comunicación

Postproducción cultural

Relaciones entre los nuevos soportes meméticos (TIC) y el fenómeno de la post producción en el arte

Aunque la teoría memética se centra en explicar la transmisión y evolución de la información cultural de forma anacrónica, cabe preguntarse el porqué del auge e incidencia de ésta, y otras teorías afines, a lo largo del último siglo. Las razones son variadas y complejas, pero seguramente resultado de un contexto marcado por la postindustrialización y el desarrollo de las telecomunicaciones.

Según Dawkins (19) para que se dé un proceso evolutivo se requiere:

1. abundancia de elementos diferentes,
2. herencia o replicación,
3. idoneidad diferencial o número de copias en función de su interacción con el medio.

La era postindustrial facilita y acelera el proceso evolutivo de lo cultural. Dicha aceleración hace más visible la evolución que sufren los conceptos, revelando al individuo, procesos que antes permanecían ocultos. Esta aceleración es propia de un contexto multicultural provocado por el avance de los medios de transporte y de comunicación. Dicha situación facilita un mayor desarrollo del conocimiento, pero también un número elevado de conflictos entre los conceptos disponibles, es decir, un mayor número de mutaciones culturales.

Según Alberto Pinzón: “ Todo lo que llamamos conocimiento, se crea o se construye a partir de un material que ya le es accesible al sujeto “(20) . La era del post capitalismo industrial pone a disposición del individuo un variado surtido de soportes meméticos con los que aumentar su espectro cultural y el de otros: libros, cintas magnéticas, discos de ordenador, partituras musicales, fotografías, etc. Toda una serie de objetos culturales que a partir de los 90 sufren un proceso de desmaterialización con la finalidad de poder formar parte de las TIC y de ese macrosoporte memético que es la red de Internet.

Con la aparición de Internet se hacen más patentes los procesos evolutivos de lo cultural, ya que:

(19) “El gen egoísta”, Richard Dawkins 1979

(20) artículo: “La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden” Alberto Pinzón León

- facilita el acceso masivo a una abundancia de elementos diferentes;
- disminuye problemas espacio-temporales de transmisión de la información;
- posibilita un número indefinido de copias, reutilizables y transmutables a todo tipo de soportes ajenos al medio Internet.

El desarrollo industrial desencadena por tanto una verdadera revolución memética o de los procesos de conocimiento, debido al desarrollo de nuevos medios de registro químico-electrónicos. Los nuevos soportes presentan una fuerte fidelidad con lo registrado, basándose en el control del espectro lumínico y frecuencial, es decir, en el registro de la luz y el sonido. Al extenderse el uso de estos nuevos soportes se extiende también la creencia de que el registro manual es subjetivo y de que el registro mecánico es objetivo. Pero pronto se desarrollaran herramientas de todo tipo para la manipulación de dichos soportes lumínicos y frecuenciales. Siendo en el cambio del sistema analógico al digital (o en la combinación de ambos) donde las posibilidades de manipulación de los nuevos medios se multipliquen y se democratizan. Los sistemas digitales o TIC se presentan como más compactos, más portátiles, y más baratos, por lo que un mayor número de la población tendrá acceso a ellos.

La abundancia en la producción, la abundancia en la información y la abundancia en el consumo, sumado a la desmaterialización de los soportes, genera un contexto cultural sobrecargado, donde el reciclaje se muestran como la salida más coherente y accesible ante la imposibilidad de fidelidad.

La comprensión de todo el material transmitido por el tejido social se vuelve imposible por lo que se desarrolla un tipo de conocimiento basado en el fragmento. Las bases de la cultura del remix están servidas e influirán en las formas producción artísticas, en una tendencia a lo que, Nicolas Bourriaud designará como la postproducción cultural.

“Ambos sabían que miniaturizar es hacer portátil (...), miniaturizar significaba también hacer insertible: Lo que esta reducido se halla en cierto modo liberado de significado. Su pequeñez es al mismo tiempo, un todo y un fragmento.” (21)

(21) “historia abreviada de la literatura portátil”, Enrique Vila-Matas, 1985

“Don´t look for the meaning, Look for the use”.

Tipología específica de las practicas artísticas de la post producción:

La postproducción es un término que viene del ámbito audiovisual, referido al “*conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado*”, y “*pertenecientes al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola - de producción de materiales en bruto*” (22).

Pero las practicas artísticas basadas en las post producción, no se limitan tan solo al ámbito audiovisual, si no que se trabajan con la post producción de la cultura, ya que

recurren a la manipulación de formas ya producidas y expresan su voluntad de inscribir la obra de arte en una red de signos y significados preestablecidos, en lugar de generar un lenguaje autónomo u original.

Dichas prácticas presentan una tipología determinada:

- Reprograman obras existentes
- Habitan estilos y formas historiadas
- Hacen uso de imágenes existentes (videos, fotografía, ilustraciones, ...)
- Utilizan a la sociedad como repertorio de formas
- Invisten la moda y los medios masivos

Los artistas que se sirven de dichos métodos son definidos por Nicolas Bourriaud como: “semionautas” que proponen recorridos originales entre signos dados. Una postura sin duda alejada de la estética moderna, la estética de la vanguardia, que propugna en todo momento la idea de originalidad y revolución.

En esta situación el creador reformula su posición narcisista en cuanto al acto creativo, siendo consciente que la construcción de su individualidad se da en interacción con otros yoes y de que el observador tampoco se muestra de forma individual, sino como “una comunidad de observadores en interacción” (23).

(22) “Post produccion”, Nicolas Bourriaud, 2004

(23) Principio de indeterminación. Dado que la posición y la velocidad de un objeto no pueden ser medidas al mismo tiempo, el momento de un observable cambia con respecto al observador, por lo tanto la medida exacta de un objeto es incierta. El observador está siempre incluido en lo observado.

Principio de Complementariedad. Extensión del Principio de Indeterminación. Considera que los distintos lenguajes posibles y los distintos puntos de vista sobre el sistema son complementarios. No existe la posibilidad de un único punto de vista, no existe un universo sino un multiverso, construido a partir de lenguajes. La emergencia de estas nociones son dependientes del lenguaje usado por el observador, que en realidad no es “un” observador, sino una comunidad de observadores en interacción.

artículo: “La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden” Alberto Pinzón León

En esta posición los artistas que optan por la post producción de lo cultural, diluyen las nociones y límites tradicionales entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original:

Las nociones de originalidad (estar en el origen de ...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural signado por las figuras gemelas del deejay y del programador, que tienen ambos la tarea de seleccionar objetos culturales e insertarlos dentro de contextos definidos” (24)

(24) “Post produccion”, Nicolas Bourriaud, 2004

L a e s t é t i c a r e l a c i o n a l

El sujeto relacional:

Esta apropiación de los códigos culturales, vitales, patrimoniales... por parte de las llamadas prácticas de la post producción cultural, surge como necesidad de hacer propio lo extraño y de la posibilidad de habitar en lo externo. No ya para comprenderlo sino para poseerlo y pervertir en algún modo las imposiciones sufridas por los códigos. El artista acepta por tanto su condición de “Inquilino de la cultura”(25) según la expresión de Michel de Certeau, pero sin renunciar a su plena libertad de interpretación.

Tanto la teoría memética como la teoría genética expresada por Richard Dawkins en su libro “El gen egoísta”, mantienen la hipótesis de que el individuo es un mero portador de información genética y cultural, un mero soporte para la difusión de datos. Una visión fría del sentido de la vida, que se vuelve algo más cálida cuando entendemos que la visión que nos ofrece Dawkins del individuo, es la visión de un “sujeto relacional”.

A mi parecer, la pregunta que se plantea resolver Dawkins no es, cómo se transmite la información, sino cómo ésta evoluciona; y la respuesta se da en la interacción con el otro. Lo que se nos propone es una visión interaccionista del yo: un individuo que es, a la vez, el producto de la evolución biológica y de la evolución cultural efectuada en interacción con otros yoes.

En esta posición el individuo adquiere ciertas responsabilidades sobre su entorno, según la ley de causa efecto, y se entra de lleno en el campo de las relaciones interpersonales, en el campo de lo social.

La esencia de la humanidad es puramente trans-individual, hecha por lazos que unen a los individuos entre sí en formas sociales que son siempre históricas: “la esencia humana es el conjunto de las relaciones humanas” (Marx) (26)

Entrar en el campo de las relaciones es entrar sin duda en el binomio Eros – Pathos. El cual se entiende como la bipolaridad permanente de Amor - Muerte, en los ciclos genésicos (relativos a la generación)

(25) Michel de Certeau (*La invención de lo cotidiano, I: las artes de hacer*, Universidad Iberoamericana)

(26) “*Post producción*”, Nicolas Bourriaud, 2004

La historia filosófica como ciencia del origen es la forma que de los extremos opuestos, de los excesos aparentes de la evolución, da nacimiento a la configuración de la idea, entendida como una totalidad caracterizada por la posibilidad de una coexistencia llena de sentido de tales contrarios (27).

Estas afirmaciones ponen de manifiesto la conexiones que existen entre amor, sufrimiento y creatividad . El acto creativo (sexual o cultural) se conforma a través de la atracción (amorosa u odiosa) entre elementos diversos. En esta tesitura tanto el humano como la obra de arte se muestran como el resultado de interrelaciones conceptuales y afectivas. En ellos su capacidad de supervivencia se da a través de sus posibilidades de seducción.

2.2.6.2 Una estética de relaciones

“ese estado de encuentro que se le impone a los hombres” según la expresión de Althusser (...), una vez transformado en regla absoluta de civilización, terminó por producir sus correspondientes prácticas artísticas: una forma de arte basada en la intersubjetividad (...) tema central “el estar juntos”, el encuentro entre el observador y el cuadro, la elaboración colectiva del sentido (28).

En el apartado “Origen de las Propuestas” hablo de cómo durante mi estancia en República Checa mi atención se desvía hacia el funcionamiento de las micro comunidades de espectadores y creadores que giraban en torno al objeto cultural; y que esto era debido a que en el disfrute de las actividades artísticas y turísticas de la ciudad, la contemplación de las obras de arte quedaba relegada a un segundo plano, aquel que se adivinaba entre la multitud. Estaba redescubriendo en ese momento una de las virtualidades del arte: su poder de reunión.

Nicolas Bourriaud en su libro “Estética relacional” analiza esa tendencia a lo intersubjetivo en el arte actual. El cual se aleja del ensalzamiento de la visión simbólica, autónoma y privada. El interés no recae ya en la subjetividad del artista, sino en las sociabilidades específicas que el consumo de arte produce:

(27) *Filosofía de la Nueva Música (fragmentos)* T. W. Adorno

(28) *“Estética relacional”, Nicolas Bourriaud, 2004*

“Actividad humana basada en el comercio, el arte es a la vez objeto y sujeto de una ética: tanto más porque, a la inversa de otras actividades, no tiene otra función que la de exponerse a ese comercio. El arte es un estado de encuentro” (29)

Por tanto, en el objeto artístico debe poseer ante todo capacidad de atracción, para ser aceptado. De este modo se define como un objeto relacional, como un elemento de sociabilidad y de dialogo: *“Los libros son la continuación unos de otros a pesar de nuestra costumbre de juzgarlos por separado” (30)*

Pero la noción de “estética relacional” no es tanto un criterio de producción artística, como un tipo de lectura de cierto género de instalaciones cuyo resultado pretende ser un intercambio de tipo experimental entre las personas involucradas. Por ello las “prácticas relacionales” no solo atienden a las relaciones conceptuales que se establecen entre las obras de arte, sino que de forma más específica, a su poder de reunión.

La exposición “Politics of Fun” que se realizó en Berlín en la Casa de las Culturas del Mundo, con motivo de las Semanas Asia Pacífico, ejemplariza esta tendencia a lo relacional:

Frente a estructuras monolíticas y patriarcales, los artistas han desarrollado un obstinado lema que reza: “Si no puedes cambiar el mundo, puedes por lo menos cambiar tu mundo”. Con una especie de “Do it Yourself” (hágalo Ud. mismo) artístico, crean espacios sociales y su idealismo retoma movimientos globales, desde el Flower Power hasta el ecologismo hindú co-inspirado por Arundhati Roy. En las obras de la exposición se manifiesta una postura básica, caracterizada como “política de diversión”, como una genial fusión entre reivindicaciones político individuales y acciones lúdicas... (31)

Estos artistas utilizan una visión concreta del “poder de reunión” del arte:

La visión urbana de este como herramienta de ocio, es decir, utilizan la diversión como forma revolucionaria, no ya con el objeto de poner patas arriba el sistema a través de la implantación de un concepto utópico, sino para producir micro revoluciones queden lugar al intersticio social.

“La forma nace en esa zona de contacto donde el individuo lucha con el Otro, para imponerle lo que el cree su “ser” “ (33)

(29) “Estética relacional”, Nicolas Bourriaud, 2004

(30) Wolf, Virginia. “Un cuarto propio”. Madrid, Alianza Editorial, 2003

(31) Artículo: “Politics of Fun. Arte contemporáneo del sudeste de Asia” Gerhard Haupt & Pat Binder, <http://universes-in-universe.de/specials/2005/politics-of-fun/espanol.htm>

(32) “Estética relacional”, Nicolas Bourriaud, 2004

C o n c l u s i o n e s

La postproducción cultural: una estética de relaciones

A lo largo de este cuerpo teórico se han puesto en relación diversos conceptos: memética, post producción y estética relacional. Así como la influencia del uso de las TIC en mi producción personal. Dichas teorías convergen en la afirmación de que: el conocimiento y lo cultural (pero también la biodiversidad y lo vivo) surgen a través del error interpretativo, de la mezcla de conceptos y de las experiencias sensitivas que se dan en las relaciones con el otro.

La hipótesis defendida en esta Tesis Fin de Master es por tanto que la creación parte de lo confuso y de lo casual. Una afirmación que podría resumirse con la frase “Confusion is sex” (4), ya que el acto creativo se conforma a través de los momentos de crisis y enfrentamiento, mediante la copia y la atracción (amorosa u odiosa) entre elementos diversos. La obra de arte se presenta así como un objeto generador de interrelaciones conceptuales y afectivas que sobrevive a través de sus posibilidades de seducción.

El objeto cultural se define por tanto como una: *“telaraña ligada muy sutilmente. Pero al final ligada a la vida por los cuatro costados. A veces apenas se percibe la ligadura (...) Pero basta tirar de la telaraña en los bordes o desgarrar el centro para recordar que esas telas no han sido tejidas en el aire por seres incorpóreos, sino que son el trabajo de criaturas dolientes, y están ligadas a cosas tan burdamente materiales, como la salud y el dinero y las casas en que vivimos”* (5)

Éste será por tanto el campo de actuación estético por el que se moverán los proyectos expositivos realizados para esta Tesis, los cuales serán descritos a continuación.

(4) “Confusion Is Sex” es un álbum de Sonic Youth editado en 1983.

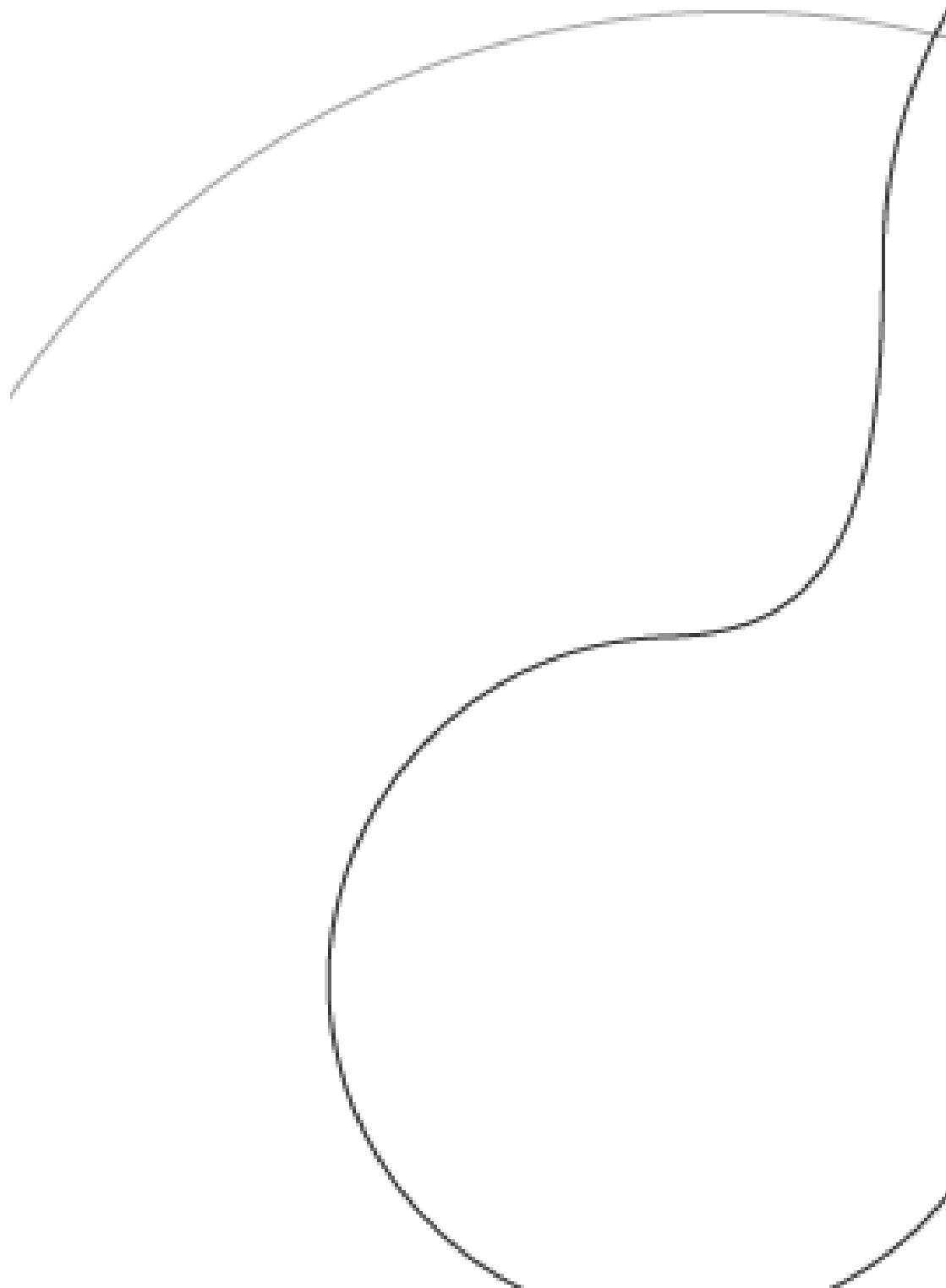
Sin duda un clásico dentro de la música alternativa. Guitarras desafinadas a propósito, mucha experimentación en los tonos de las mismas, mucha distorsión...letras directas y extremadamente crudas, hablan de sexo, de la confusión que significa la adolescencia, del desamparo de la misma. Kim Gordon canta uno de los últimos tracks “Making the nature scene” con frases directas y crudas como: “la fragmentación es la norma, la unidad no es enseñada en la escuela”.

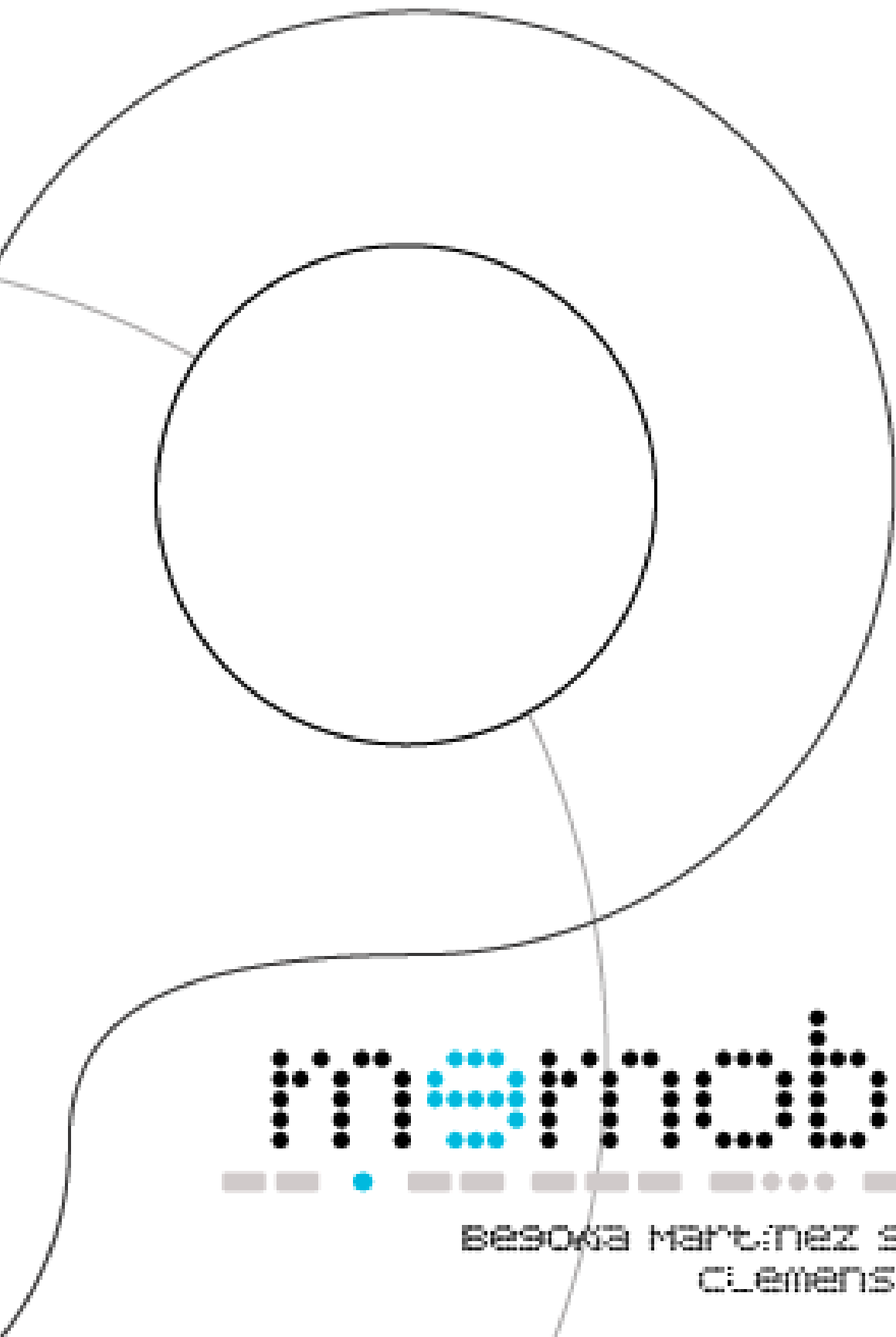
(5) Wolf, Virginia. “Un cuarto propio”. Madrid, Alianza Editorial, 2003



P A R T E 2

DESARROLLO TÉCNICO





m:erobot



BESOKA MARTINEZ SANTASO
CLEMENS HAUSCH



Título: **MEMOBOT**
 Año: 2006
 Autores: **Clemens Hausch**
Begoña Martínez
 Medidas: Variables
 Técnica: **Instalación sonora reactiva**
 destinada a la intervención
 espacios expositivos.

SIPNOSIS: Nuestra propuesta sería definida como una instalación sonora reactiva/interactiva, destinada a la intervención espacios expositivos.

Su función: introducirse en un espacio determinado y trasformarlo a través del lenguaje hablado, es decir, trasformar la percepción de objetos culturales ubicados en espacios divulgativos a través, de la difusión de información. Con ella hablaríamos de como el discurso influye en la percepción de una obra artística, y también en como la interpretación y la cita generan nuevas obras de arte y nuevas ideas. Siendo la „teoría del espectador“ una de las bases conceptuales de nuestra propuesta. De ella nos interesa el concepto de creación/ conocimiento como acto de colectividad y su idea de comunicación circular basada en la retroalimentación. Nuestra propuesta apunta por tanto a la referencialidad como base de lo cultural y a la cualidad performativa del lenguaje como generadora de realidad.

Para la expresión de estos conceptos recurrimos a la parodia, es decir, a “la manipulación intertextual de una multiplicidad de convenciones de estilos” (Linda Hutcheon en Theory of Parody, 1985).

- Desarrollando un método de trabajo basado en la postproducción y combinación de memes (unidad mínima de transmisión de la herencia cultural).
- Diseñando un sistema automático capaz de generar diálogos artificiales, a través de estímulos visuales (dichos diálogos se crearían a través de la combinación aleatoria de conceptos que ya están circulando en el Mercado cultural, es decir, ya informados por otros).
- Insertando nuestro trabajo en el de otros.

La finalidad de este proceso es la creación de un macromeme, es decir, sistema de muchos memes estructurados e inter-relacionados, conformando un objeto cultural complejo. En otras palabras, generar una nueva obra de arte, a través de la relación del sistema con el espectador y las obras de arte expuestas en la sala.

- Memobot

Propuesta desarrollada en el Workshop “ResearchLab:sound.matters” impartido en el Instituto de Arte y Diseño de Viena, Austria. Resultado del trabajo en grupo con Clemens Hausch. 1º versión de la instalación expuesta en el Festival internacional de arte contemporáneo de Viena “Soho in Ottakring”, bajo el nombre de “Le Vernissage”



Clemens Hausch
 Krottenbachstrasse 80
 A-1190 Viena / Austria
 +436766108547
 mailto:unfinishedbusiness@gmx.net
 www.unfinishedbusiness.at

Curriculum Artístico Resumido

Desde 2001 - compositor/productor de musica electronica experimental

2008/02/01 - künstlerhaus passage (vienna, austria)

2007/09/21 - subterrarium (vienna, austria)

2007/09/05 - fluc (vienna, austria)

2007/04/07 - jazzatelier (ullrichsberg, austria)

2007/03/22 - fluc (vienna, austria)

2007/01/11 - elektro gönner (vienna, austria)

2006/09/29 - einbaumöbel (vienna, austria)

2006/09/15 - loamgrui (unterstinkenbrunn, austria)

2006/07/03 - ragnarhof (vienna, austria)

2005/07/14 - mogambo (valencia, españa)

2007 CD “Der gegner ist die zeit” editado por “theremin noise club”

Album recopilatorio musica experimental electrónica austriaca, canción “Spring fails by means of automated insight”

http://www.revivalband.at/tnc/html/Disco/main_cd_TNC044.html

2008 - Viena, Austria-Sound:frame: festival - künstlerhaus: Instalación interactiva “Chairity”, con Peter Moosgaard.

2004- Linz, Austria - Ars Electronica - **bønk** - con Florian Gruber. Instalación interactiva. Una camera ubicada en el edificio de ars electrónica graba los transeuntes. El movimiento de la gente influye las composiciones interactivas proyectadas en la fachada del ARS ELECTRONICA CENTER

Curriculum Profesional Resumido

2005/2006 - Viena, Austria - Profesor asistente del taller de Instalaciones interactivas parte del Módulo de Cultura Visual - Institut für Kunst und Gestaltung TU WIEN - <http://e2641.kunst.tuwien.ac.at/tuwien.ac.at/>

M E M O B O T**Referentes conceptuales:***Introducción*

La propuesta se centra en los procesos generativos de lo cultural, Es decir, en la producción, interpretación y consumo de objetos culturales. Es por lo tanto una propuesta epistemológica que trata de las relaciones entre materia y concepto.

Para la resolución de la propuesta nos proponemos crear un sistema automático que sea capaz de generar diálogos artificiales, a través de estímulos visuales.

Diseñaríamos por tanto una suerte de autómata destinado a la propagación memética, es decir, un sistema automático programable diseñado para controlar, en tiempo real, procesos secuenciales.

El sistema generaría por tanto una serie de discursos a través de la información que se le suministra acerca de la actividad en la sala de exposiciones, es decir, en base a la actividad contemplativa de las obras.

Objetivo:

Trasformar la percepción de objetos culturales ubicados en espacios divulgativos a través, de la difusión de información.

Intenciones:

Hablar de la influencia del discurso en la percepción de la obra de arte.

También en como la interpretación y la cita generan nuevas obras de arte y nuevas ideas.

Método de trabajo:

- Postproducción y combinación de memes (unidad mínima de transmisión de la herencia cultural).
- Diseño de un sistema automático capaz de generar diálogos artificiales, a través de estímulos visuales (dichos diálogos se crearían a través de la combinación aleatoria de conceptos informados por otros).
- Insertar nuestro trabajo en el de otros. Con la finalidad de generar una nueva obra de arte, a través de la relación del sistema con el espectador y las obras de arte expuestas en la sala.

El discurso en el arte. Relaciones entre espectador, materia y concepto:

Sin duda una de las problemáticas que se le presenta al espectador de obras de arte en general, es la relación que existe entre la forma física del objeto contemplado y su significación. Esta problemática se acentúa en las últimas corrientes artísticas tanto modernas como posmodernas, ya que las relaciones entre objeto, contexto y concepto no nacen del consenso social, si no que son creadas de forma específica e individual por el artista. Tales actitudes se observan ya en los manifiestos vanguardistas y se radicalizan en las propuestas conceptuales de principios de los 60 :

El mundo está ya demasiado lleno de objetos. ¿Para qué producir otros nuevos? Joseph Kosuth

Así el concepto y el contexto, son elevados a la categoría de creación.

Todo esto hace que entorno a las nuevas propuestas artísticas se generen polémicas tales como, ¿Es esto una obra de arte?, o ¿Porque las instituciones valoran ciertos objetos como artísticos?. Polémicas que convierten a la experiencia artística contemporánea en generadora incansable de discusión , dialogo, discurso y nuevas teorías.

La construcción de la realidad individual a través de los procesos de conocimiento:

Estas controversias ponen de manifiesto que el mundo del arte así como la cultura en general están subordinados principios psicológicos y perceptivos básicos, donde de la traducción de la información cobra vital importancia. Jean Piaget, habla del mirar como un proceso de carácter conceptual, donde es necesario una asimilación previa de una estructura de pensamiento, que intervendrá en el acto de percibir. El problema suele surgir cuando el espectador debe juzgar algo mediante estructuras de pensamiento que desconoce . Por lo que su interpretación puede diferir en gran medida de la pretendida por el artista.

“De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla. “Piaget.

Así el arte se convierte en un juego de traducción, un juego de lenguaje, donde “hablar es combatir, en el sentido de jugar, y que los actos del lenguaje se derivan de una agonísticageneral “

(Lyotard, J. F.; 1989:)

Performatividad lingüística. De las visiones del mundo a la retórica del lenguaje:

Este combate comunicativo nos descubre el potencial performativo del lenguaje, es decir, la capacidad de producir realidad, acontecimiento, por obra del acto de lenguaje. La Noción de performatividad lingüística es formulada por J.L Austin en su libro "How To Do Things With Words" (1953). Donde desarrolla su "teoría de los actos de habla". Austin clasifica los actos de habla en dos grandes categorías:

- Constatativos: enunciados que describen la realidad y pueden ser valorados como verdaderos o falsos.
- Performativos: enunciados producen la realidad que describen.

Derrida (en su libro *Márgenes de la filosofía*) nos señala que la efectividad de los actos performativos (su capacidad de construir la realidad/verdad) deriva de la existencia de un contexto previo de autoridad. Este contexto de autoridad permite una repetición regulada de un enunciado, con el fin de propiciar su difusión, expansión y asimilación por parte del aparato social.

En este sentido, la performatividad del lenguaje puede entenderse como una tecnología, como un dispositivo de poder social y político.

Un "juego del lenguaje, donde lo que se ventila no es la verdad, sino la mejor relación input/ output. La relación entre ciencia y técnica se invierte, la complejidad de las argumentaciones obliga a sofisticar los medios de probar, beneficiándose con ello la performatividad". Alberto Pinzón

La revolución de la modernidad y su problemática con el público reside por tanto en pasar de discursos constatativos a discursos performativos, esperando con sus propuestas transformaciones culturales, sociales, vitales. Pero toda innovación implantada con éxito en un sistema dado, se convierte en convención, con las transformaciones internas que, el proceso masivo de conocimiento/interpretación, ejerce sobre el enunciado original. La consciencia de estos procesos produce un momento analítico en el arte:

"Un giro similar al que en el espacio de la filosofía supone abandonar definitivamente la "Gran Tarea" de construir "Visiones del Mundo" -reemplazándola por la más modesta de analizar el lenguaje de éstas, la retórica mediante la que esas "visiones del mundo" se articulan y persuaden de su verdad.. Digamos que en ese proceso la filosofía se hace crítica: crítica de las (pretensiones de verdad de las) visiones del mundo enunciadas, pero al mismo tiempo y sobre todo crítica del lenguaje " José Luis Brea Visualidad y producción identitaria (3er hito)

Teoría del espectador y Lógica borrosa. De como la cibernética del segundo orden proviene la bases de dependencia entre espectador, objeto y significación :

Es pues en el discurso performativo donde el concepto de comunicación objetiva y neutral se desvanece en pos de lo subjetivo y partidista. Pasando de un concepto de comunicación lineal a un concepto de comunicación circular basado en la retroalimentación. Este concepto de comunicación circular es parte esencial de la cibernética de segundo orden o cibernética de los sistemas observantes. La cual se diferencia de la cibernética de los Sistemas observados, por reintroducir al observador (receptor) como eje del acto comunicativo. En ella se conectan tres conceptos:

- Primero: el concepto de un observador caracterizado por ser capaz de hacer descripciones.
- Segundo: el concepto del lenguaje ,es decir, dos observadores conectan a través del lenguaje
- Tercer: El concepto de sociedad, dos observadores constituyen el núcleo de una sociedad.

“Los observadores usan un lenguaje que forma la sociedad al usar el lenguaje” Heinz von Foerster
A través de este enunciado ,que une los tres conceptos base de una forma circular, Foerster construye los pilares de una teoría del observador. Uno es el cálculo de las recursiones infinitas y el otro es el cálculo de la autoreferencia. Estos postulados que se reafirman en el teorema número 1 de Maturana: *“Todo lo dicho es dicho por un observador”*; al que Von Foerster añade el corolario: *“Todo lo dicho es dicho a un observador”*

La teoría del espectador plantea una de bisociación entre el observador y lo observado:

“La comprensión de esta interdependencia de observador y mundo observado, va más allá de la teoría de la relatividad de Einstein, según la cual las observaciones no son absolutas, sino relativas al punto de vista de un observador (por ejemplo, su sistema de coordenadas: Einstein) y el postulado de la relación borrosa de Heisenberg, según la cual las observaciones afectan a lo observado, de modo tal que impiden toda esperanza del observador en cuanto a poder predecir, por lo que, su incerteza es absoluta.” Alberto Pinzón

Esa interdependencia, entre sujeto y objeto nos indica que en realidad no hay un observador sino una comunidad de observadores en interacción. Donde el conocimiento y la creatividad no son recibidas pasivamente, sino no que es construido a través de la realción entre sujetos cognoscentes.

“las obras maestras no nacen aisladas y solitarias, son el producto de muchos años de pensar en común de pensar en montón, detrás de la voz única, de modo que esta es la experiencia de la masa” Virginia Wolf. Un cuarto propio

Conclusiones

La teoría del espectador es una de las bases principales de nuestra propuesta. De ella nos interesa el concepto de creación y conocimiento como un acto de colectividad y su estructura de comunicación circular basada en la retroalimentación.

Esta estructura circular y retroalimentada es parte esencial del sistema de funcionamiento del memobot, el cual podría definirse como un sistema observante que, en sus „actos del habla“, cumple con el teorema número 1 de Maturana, (ya que todo lo dicho por el memobot es causado por su input de vídeo) y el corolario de Von Foerster (ya que todo lo dicho por el memobot esta dirigido a los espectadores de la sala de exposiciones).

La funcionalidad del memobot reside por tanto en su capacidad de creación, es decir, en el despliegue de las cualidades performativas del lenguaje y en su poder de influencia en la percepción de lo real.

Descripción técnica

Para la resolución de nuestra propuesta nos proponemos crear un sistema automático que sea capaz de generar diálogos artificiales, a través de estímulos visuales. Diseñaríamos por tanto una suerte de autómeta destinado a la propagación memética, es decir, un sistema automático programable y retroalimentado, diseñado para controlar, en tiempo real, procesos secuenciales.

Estructura general del sistema:

1. Sistema Central de Control
2. Sistema de Entradas y Salidas (E/S)
3. Memoria
4. Estructura organizativa

1. Sistema Central de Control

Es la parte esencial del sistema, y consiste en un Patch (software) diseñado en MAX/MSP (una lengua de programación visual). Este realiza el control interno y externo del autómeta y la interpretación de la programación, regulando el análisis de vídeo y reproducción del audio. MAX/MSP posibilita la función de videotracking, la cual incorporamos en el patch. El videotracking es el análisis de imágenes de vídeo destinado a generar flujos de información que influyan en la señal de salida. Lo cual nos permite utilizar una cámara de vídeo como sensor.

2. Sistema de Entradas y Salidas (E/S)

El sistema de Entradas y Salidas recoge la información del proceso controlado (Entradas) y envía las acciones de control del mismo (salidas):

- Entrada (input): El dispositivo de entrada en este caso es una videocámara que registra lo que sucede en la sala de exposiciones. Una Webcam wi-fi que permite la transmisión de datos de forma inalámbrica y facilita el montaje en la sala de exposiciones.
- Salida (output): El dispositivo de salida consiste en un interfaz multicanal de sonido, 6 altavoces activos wireless, radiotransmisión, sin cables.

3. Memoria

Biblioteca de audio, formada por una selección de comentarios de personalidades influyentes en el ámbito cultural

4. Estructura organizativa,

Esta estructura organizativa es un rizoma de múltiples índices descriptivos. Dicho sistema de índices se realiza a través de códigos numéricos de identificación.

Cada sample esta dotado de un código de intensificación.

La posición de los números del código describe o indica las cualidades de la frase, el software realiza la comparación entre los códigos decidiendo cómo combinar adecuadamente las cualidades descritas, con la finalidad de crear una relación de coherencia entre frases. Es decir la creación de un diálogo artificial dotado de sentido, a través de una selección de elementos basado en la aleatoriedad, lo que proporciona variedad y riqueza al discurso.

Código: Xxxxx/xxxx/xxx/ xx/x

Código:Pintura /Teórico/ modernismo/enunciativa/afirmativa

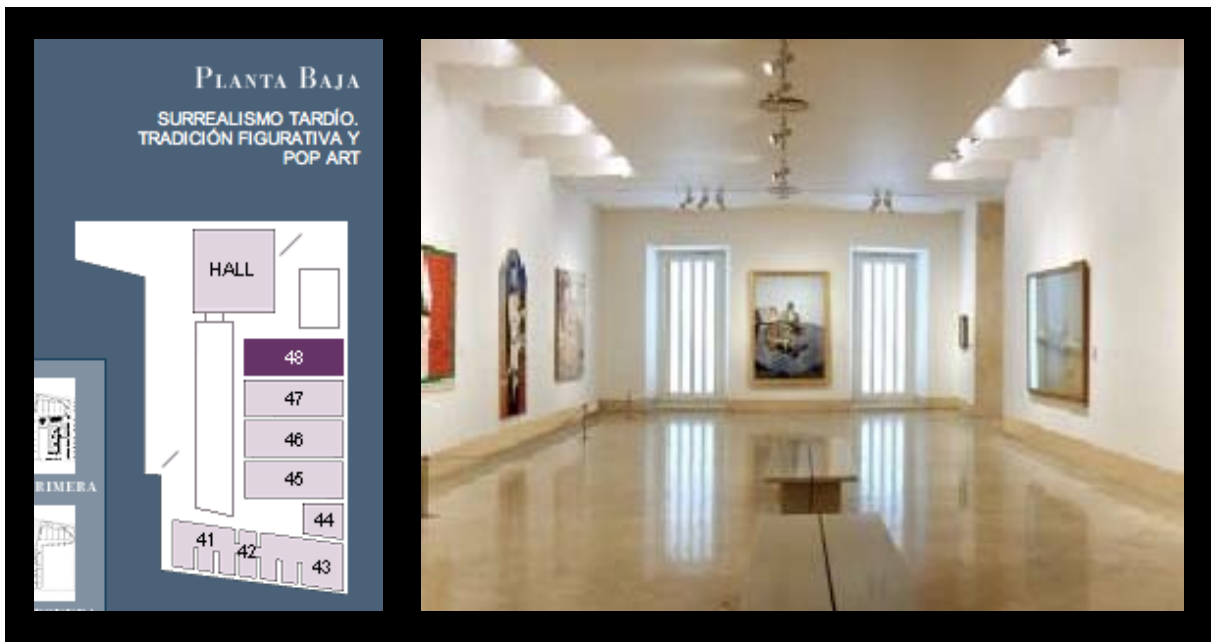
Usabilidad

Como hemos señalado este es un sistema automático programable diseñado para controlar, en tiempo real, procesos secuenciales. La programación permite la posibilidad de ajustar el sistema a las características del espacio a intervenir. Pero dichos ajustes requieren de un periodo de pruebas en el espacio y un conocimiento previo del mismo. Es por lo tanto un sistema flexible pero no adaptativo por sí solo. Lo ideal sería trabajar en un espacio fijo, por ejemplo la exposición permanente de un museo. El museo sigue manteniendo para muchos su estatuto de primera institución del arte, siendo su colección permanente lo que mejor lo define. Por lo que trabajar en este ámbito ayudaría a la pieza a nivel conceptual.

Ademas facilitaría mucho el trabajo a nivel burocrático, ya que las obras que componen una colección permanente, pertenecen al museo por lo que la petición de permisos para realizar la intervención se focalizaría en un solo agente administrativo.

También es de señalar que las filmaciones realizadas en la sala de exposiciones no vulnerarían en ningún caso los derechos de reproducción de obra, ni de privacidad de los asistentes a la sala de exposiciones. Ya que no están destinadas a la grabación, difusión o exhibición de las mismas sino que funcionan como toma de datos en tiempo real para el funcionamiento del sistema.

Para demostrar el funcionamiento de la pieza hemos seleccionado una sala de exposiciones a modo de ejemplo. Se trata de la sala 48 del Museo Thyssen-Bornemisza en Madrid, localizada en la planta baja del edificio. La sala es muy apropiada para la pieza porque el espectro de las obras expuestas es amplio abarcando surrealismo, tradición figurativa y Pop art.



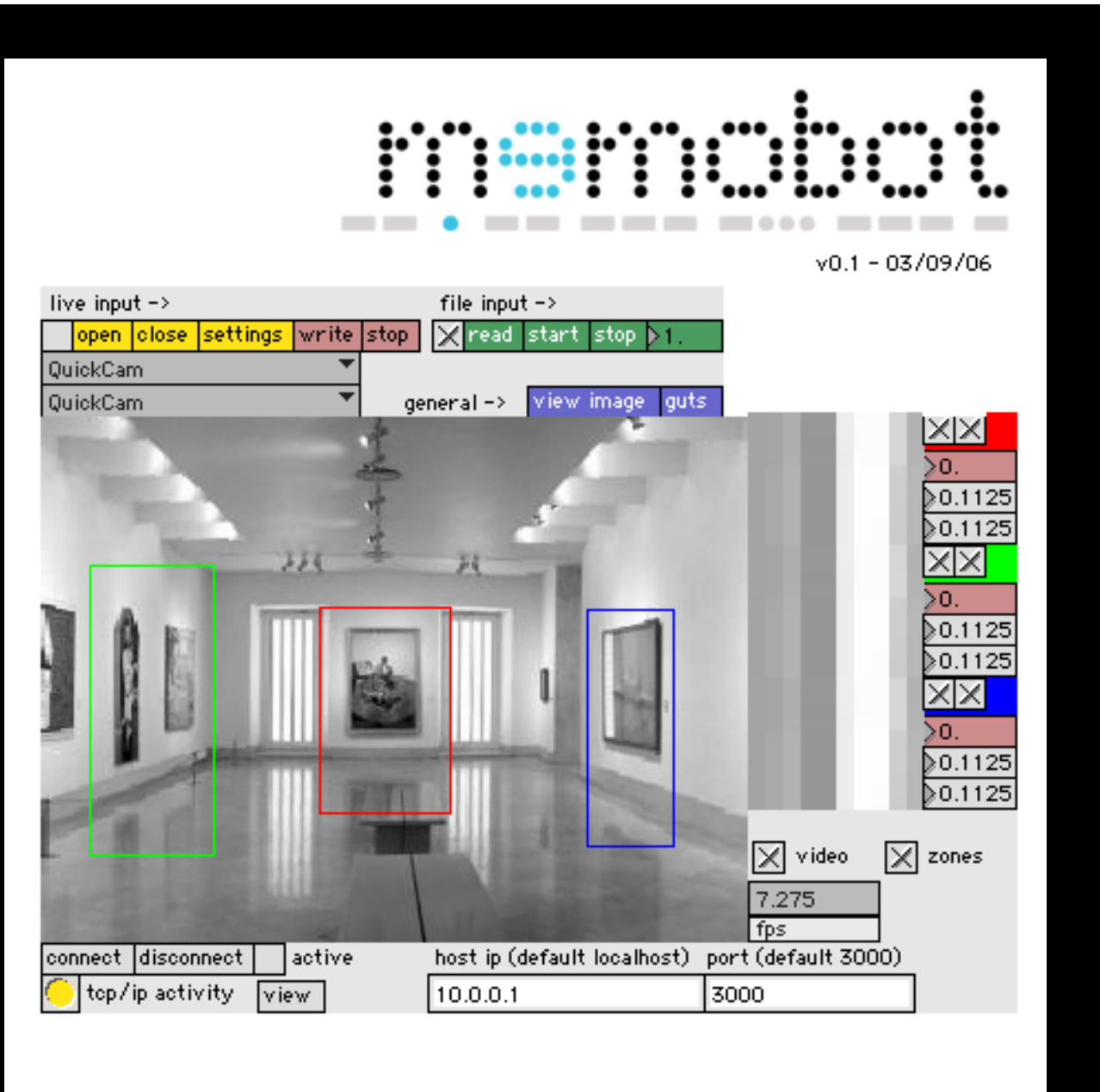
En ella se exponen obras de Robert Rauschenberg, Ronald B. Kitaj, Richard Lindner, Stuart Davis, David Hockney, Roy Lichtenstein, Francis Bacon, Lucian Freud, Michael Andrews.

La sala es analizada a través de dos cámaras web inalámbricas ubicadas en el techo y en los extremos opuestos de la estancia, con la intención de abarcar todo el espacio. La

cámara registra los movimientos de los asistentes a la sala de exposiciones y transmite esta información al sistema central del control. Éste procesa los datos en función de las instrucciones del sistema y reproduce la combinación de los samples resultantes a través de los seis altavoces distribuidos estratégicamente en el espacio y ocultos al espectador.

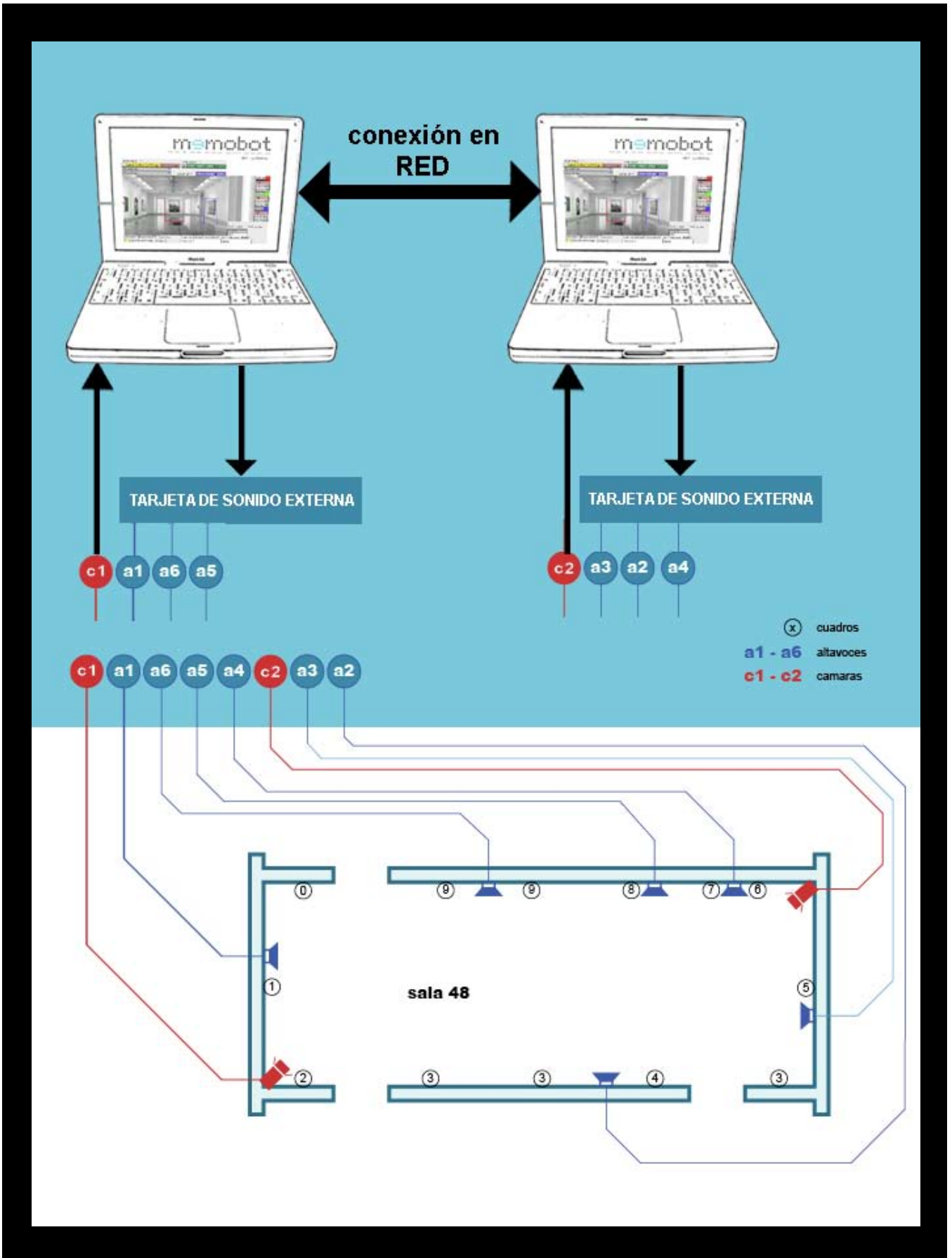
Acompañamos este ejemplos de gráficos explicativos que ayudan a entender la distribución de elementos necesarios así como el mecanismo de funcionamiento del sistema.

SISTEMA CENTRAL DE CONTROL



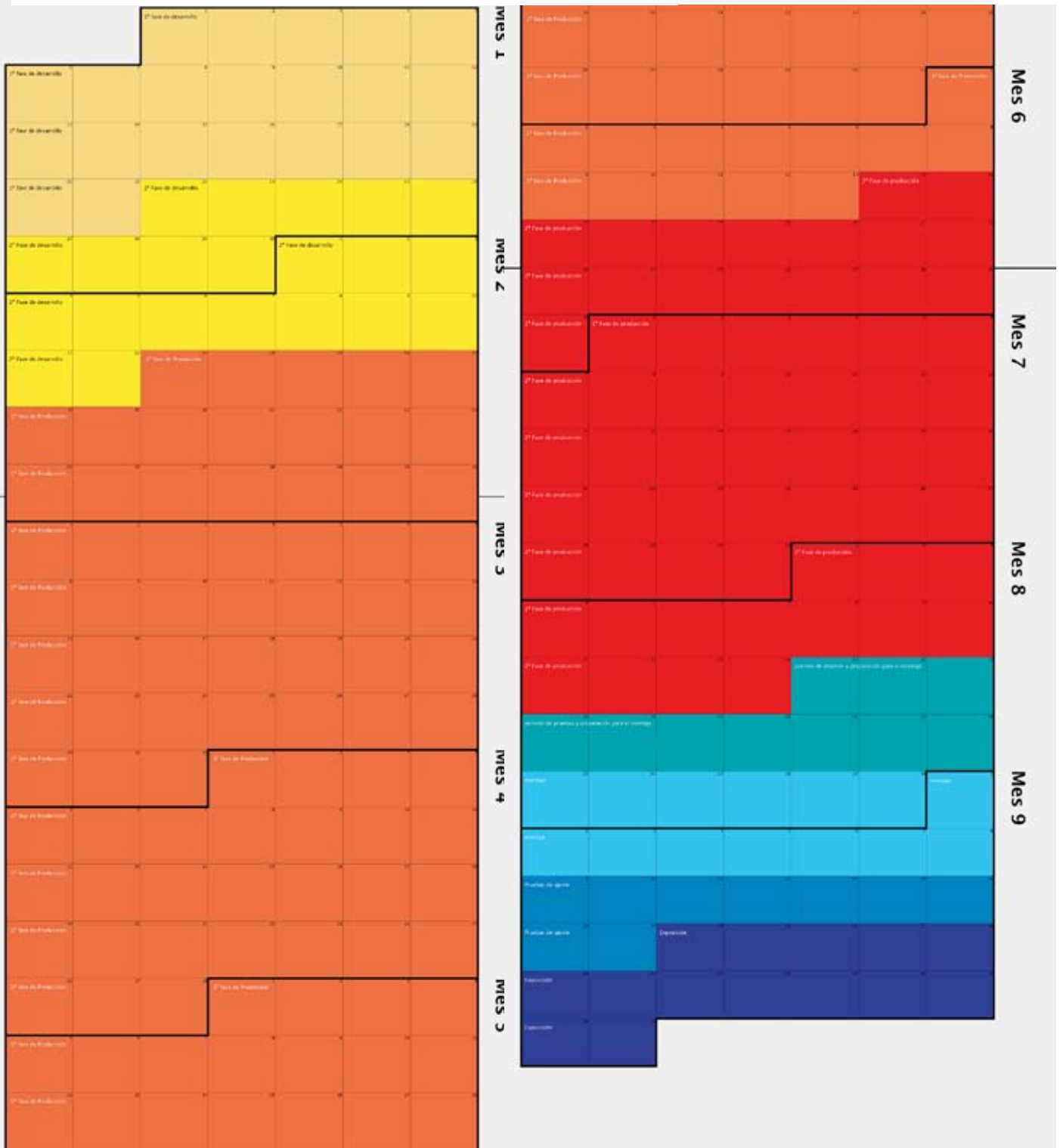
Visión del Patch (software) diseñado en MAX/MSP. Realiza el control interno y externo del autómat y la interpretación de la programación, regulando el análisis de vídeo y reproducción del audio. Este Patch posibilita seleccionar secciones de la matix de vídeo. Dicha selección es señalada atraves de un rectangulo de color rojo, verde o azul. El area interna del cuadrado funciona a modo de boton o sensor. Cuando en dicha area hay movomientos los valores cambiany se produce un band con la consecuente reproducción de un track de sonido de la lista de reproducción.

ESQUEMA DE CONEXIONES



PLAZOS DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA

- 1º Fase de desarrollo: visita espacio, permisos bancos de datos
- 2º fase de desarrollo: concrecion de las características del montaje mediante el acuerdo entre los partes
- 1º fase de Producción: seleccionar audios. crear la estructura del index
- 2º Fase de producción: crear el patch y integrar los audios en la software
- periodo de pruebas y preparación para el montaje
- montaje
- Pruebas de ajuste
- Exposición



P R E S U P U E S T O

Fecha: **15 - Noviembre- 2007**

Lugar aún por determinar

PRESUPUESTO: EXPOSICIÓN EN SALA

nº	Concepto	uds	€/ud	Totales
	CAPÍTULO I: Material fungible con estimación de presupuesto			3.329,00
1.1.1	Mac Mini	2,00	550,00	1.100,00
1.1.2	MotU 828 MKII Firewire Interface	1,00	729,00	729,00
1.1.3	Axis 207W camara wireless	2,00	300,00	600,00
1.1.4	Vivanco FMS 9080 activ-altavoces sin cables	6,00	150,00	900,00
	Vivanco WMS 705 LB soporte de altavoces			
	CAPITULO II: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN			600,00
2.2	P.A. Suministro y montaje de elementos y accesorios necesarios para toda la instalación (regletas para ocultar cables, tacos, colas, anclajes...), incluyendo mano	1,00	150,00	150,00
2.2	P.A. Transporte de todo el conjunto, para su montaje y desmontaje, incluyendo combustible y kilometraje.	1,00	450,00	450,00

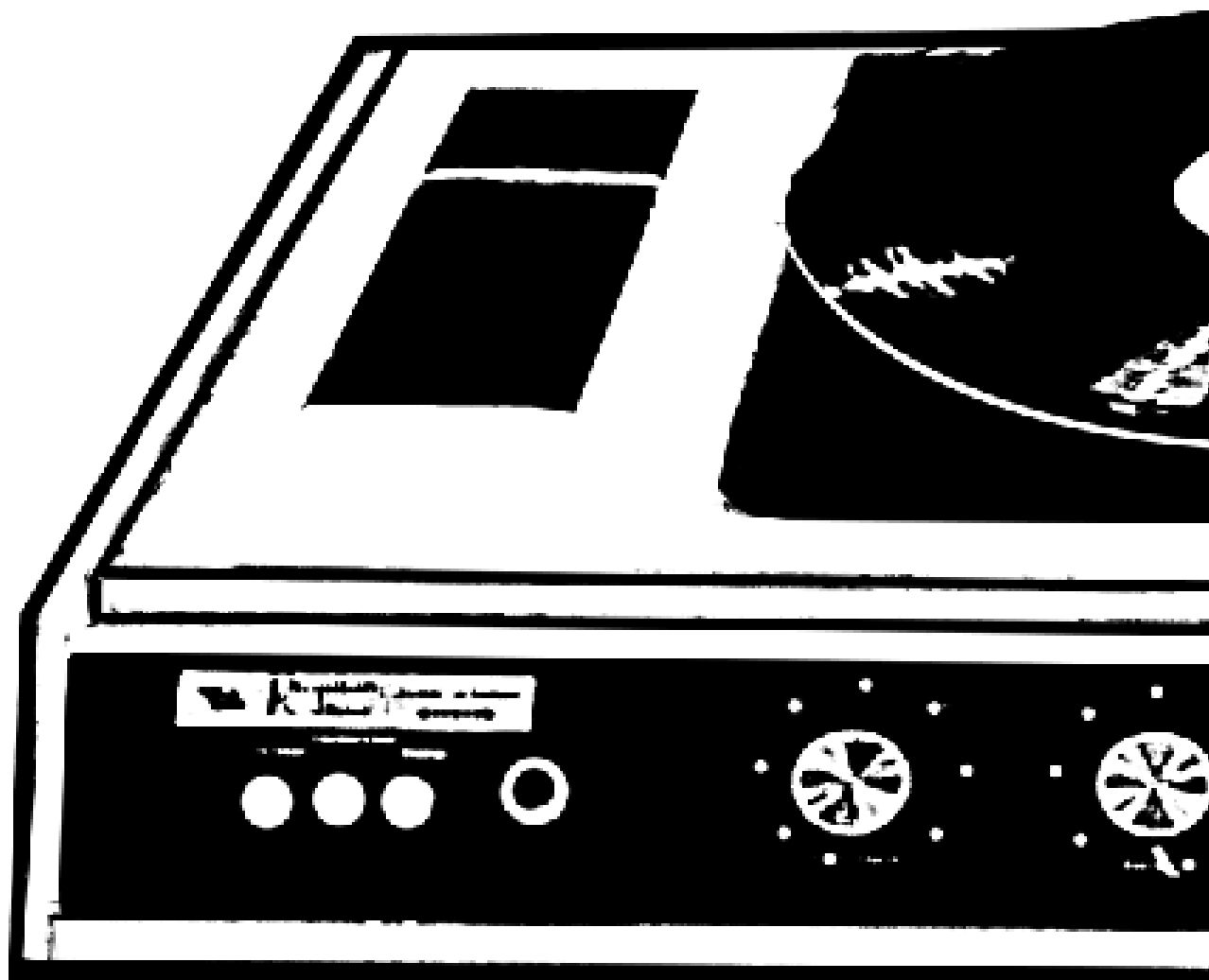
RESUMEN DE CAPITULOS

CAPÍTULO I: SUMINISTRO DE LAS DIFERENTES COMPOSICIONES.	_____	3.329,00

CAPITULO II: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN	_____	600,00

TOTAL PRESUPUESTO EJECUCIÓN MATERIAL		3.929,00

MA NO INCLUIDO EN LA OFERTA



Cocktail mus



ic for robots



Cocktail music for robots

Título: **Cocktail Music For robots**
 Año: 2007
 Autores: **Clemens Hausch**
Begoña Martínez
 Medidas: Variables
 Técnica: **Instalación sonora reactiva**
 destinada a la intervención
 de actos inaugurales.

SINOPSIS: Nuestra propuesta sería definida como una instalación sonora reactiva, destinada a la intervención de actos inaugurales o “Vernissage”.

La mesa de bebidas de la exposición es convertida en un dispositivo interactivo, mediante un sistema de videotracking. El sistema de videotracking se acciona cuando alguien toma un vaso de la mesa. Su función: Introducir la presencia de artistas, filósofos, teóricos, etc en el lugar de la exposición mediante el sonido, y combinar sus discursos con los de los asistentes a la sala de exposiciones. Con ello generar un paisaje sonoro basado en el “efecto cocktail-party”. Dicho paisaje se genera a través de interacción humano-máquina, es decir, a través de la relación de los objetos sonoros producidos por el sistema y los asistentes al evento.

El resultado no es sólo una maraña ininteligible de conversaciones, sino un paisaje sonoro que pone de manifiesto que el hombre es ante todo un ser cognitivo.

Esta afirmación se reafirma a través de un curioso hecho, la capacidad humana de separar una señal de voz de un conjunto de voces y demás ruidos presentes. Esta habilidad es conocida como “cocktail party effect” (voz en voces concurrentes) y demuestra que seleccionamos desde el conocimiento la señal útil, la separamos del resto, y deseamos o aceptamos la información según nuestro interés.

Ésta es por tanto una pieza de carácter ruidista. El ruido se define como paisaje y el paisaje como una tipología sónica de carácter social. Los sonidos del entorno se convierten en paisaje desde el cual el oyente organiza los distintos niveles de información o significación. Si el paisaje moderno de Russolo se llenaba con el ruido de las máquinas, el paisaje postindustrial se llena con el ruido de las masas en continuo intercambio informacional. La pieza habla por tanto de la creación colectiva, y de la construcción del conocimiento a través del fragmento.

- Cocktail Music For Robots:

Propuesta surgida en el Workshop “ResearchLab:sound.matters” impartido en el Instituto de Arte y Diseño de Viena, Austria, en colaboración con Clemens Hausch. Fase de implementación de la propuesta realizada en el transcurso del “Master en Producción Artística” de la UPV, Valencia, España. Tutorizada por Francisco Sanmartín Piquer.



Clemens Hausch
Krottenbachstrasse 80
A-1190 Viena / Austria
+436766108547
mailto:unfinishedbusiness@gmx.net
www.unfinishedbusiness.at

Curriculum Artístico Resumido

Desde 2001 - compositor/productor de musica electronica experimental

2008/02/01 - künstlerhaus passage (vienna, austria)

2007/09/21 - subterrarium (vienna, austria)

2007/09/05 - fluc (vienna, austria)

2007/04/07 - jazzatelier (ullrichsberg, austria)

2007/03/22 - fluc (vienna, austria)

2007/01/11 - elektro gönner (vienna, austria)

2006/09/29 - einbaumöbel (vienna, austria)

2006/09/15 - loamgrui (unterstinkenbrunn, austria)

2006/07/03 - ragnarhof (vienna, austria)

2005/07/14 - mogambo (valencia, españa)

2007 CD “Der gegner ist die zeit” editado por “theremin noise club”

Album recopilatorio musica experimental electrónica austriaca, canción “Spring fails by means of automated insight”

http://www.revivalband.at/tnc/html/Disco/main_cd_TNC044.html

2008 - Viena, Austria-Sound:frame: festival - künstlerhaus: Instalación interactiva “Chairity”, con Peter Moosgaard.

2004- Linz, Austria - Ars Electronica - **bønk** - con Florian Gruber. Instalación interactiva. Una camera ubicada en el edificio de ars electrónica graba los transeuntes. El movimiento de la gente influye las composiciones interactivas proyectadas en la fachada del ARS ELECTRONICA CENTER

Curriculum Profesional Resumido

2005/2006 - Viena, Austria - Profesor asistente del taller de Instalaciones interactivas parte del Módulo de Cultura Visual - Institut für Kunst und Gestaltung TU WIEN - <http://e2641.kunst.tuwien.ac.at/tuwien.ac.at/>

C o c k t a i l M u s i c F o r R o b o t s

Referentes conceptuales:

Introducción

El mundo de la cultura en general y del arte en particular es el ámbito de desarrollo de esta propuesta.

Una mesa de bebidas de una exposición cualquiera es el instrumento del que nos servimos para hablar de un acto social donde las relaciones interpersonales y lo lúdico es más importante que los objetos expuestos.

Los temas de las conversaciones, las actitudes tópicas, la figura del autor-creador, la fiesta como actividad empresarial, la producción y el consumo de lo cultural, es la materia prima con la que la pieza trabaja.

La actividad que el asistente a la exposición ejerce sobre la mesa de bebidas será la generadora de una pieza sonora que influye en la situación que allí se desarrolla.

Objetivo:

Generar un paisaje sonoro basado en el “efecto cocktail-party”.

Dicho paisaje se genera a través de interacción humano-máquina, es decir, a través de la relación de los objetos sonoros producidos por el sistema y los asistentes al evento.

Intenciones:

Introducir la presencia de artistas, filósofos, teóricos, etc en el lugar de la exposición mediante el sonido, y combinar sus discursos con los de los asistentes a la sala de exposiciones. Con ello hablar de la creación colectiva, y de la construcción del conocimiento a través del fragmento.

Método de trabajo:

- Postproducción y combinación de memes (unidad mínima de transmisión de la herencia cultural).
- Diseño de un sistema automático capaz de reproducir sonido a través de la actividad humana sobre un interface físico
- Utilizar a la sociedad como repertorio de formas
- Reprogramar obras existentes
- Generar una pieza sonora, a través de la relación del sistema con el espectador.

El Efecto “Cocktail Party”:

Esta instalación reactiva tiene como finalidad la creación de una pieza sonora de carácter ruidista y polifónica. Ésta se construye a través del paisaje sonoro que se desarrolla en un acto social concreto. En dicho paisaje la información transmitida por los hablantes no es tan importante como el hecho mismo de estar hablando, ya que es en el acto del habla donde el individuo reafirma su presencia.

“La utilización del lenguaje en la comunicación interpersonal tiene más una finalidad de mantener el contacto social que de transmitir información, por la que coloquialmente se conoce a este síndrome como el “síndrome del guateque” (cocktail-party syndrome)” (34)

De esta forma el discurso gravado será la herramienta utilizada para introducir la presencia de artistas, filósofos, teóricos, etc en el lugar de la exposición. Con la intención de combinarlos con los discursos de los asistentes a la sala de exposiciones.

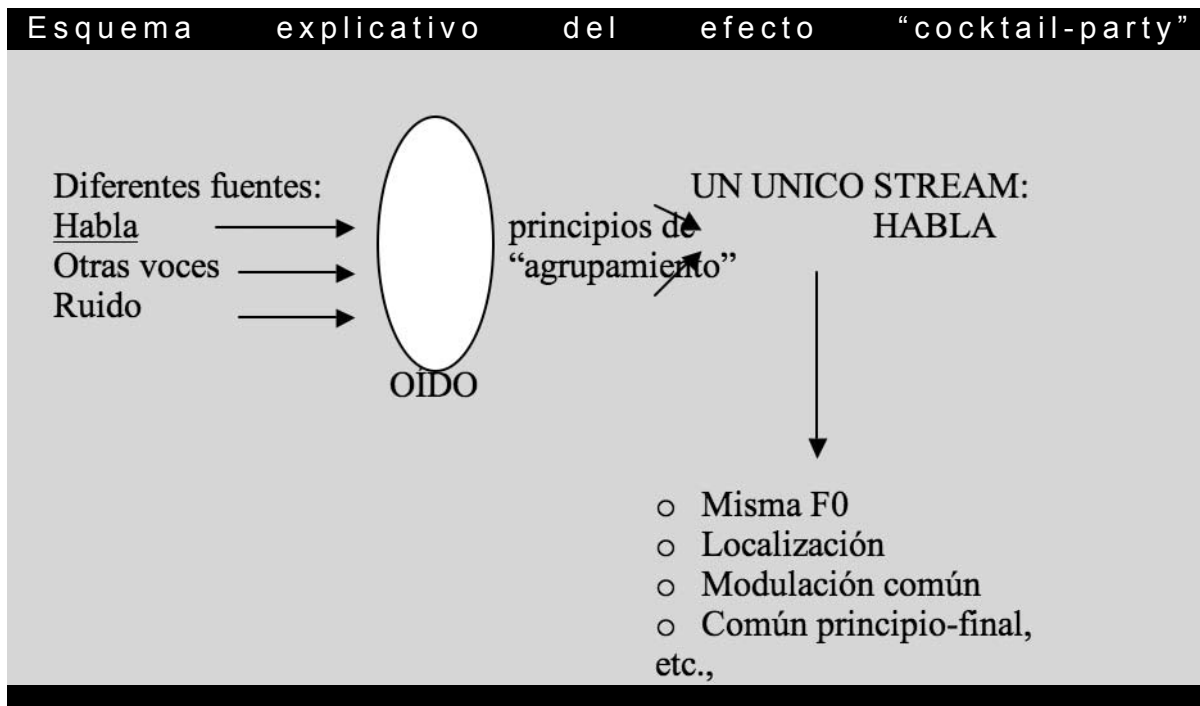
El resultado no es solo una maraña ininteligible de conversaciones, sino un paisaje sonoro que pone de manifiesto que el hombre es ante todo un ser cognitivo.

Esta afirmación se reafirma a través de un curioso hecho, la capacidad humana de separar una señal de voz de un conjunto de voces y demás ruidos presentes. Esta habilidad es conocida como “cocktail party effect” (voz en voces concurrentes), y esta dada por nuestra audición binaural. De este modo el cerebro es capaz de seleccionar de entre una serie de sonidos sólo los que le interesen y concentrar su atención en ellos.

Por tanto seleccionamos desde el conocimiento la señal útil, la separamos del resto, y desechemos o aceptamos la información según el interés del sujeto.

En el habla los componentes de la voz del hablante tienden a empezar y acabar juntos, y al menos en periodos cortos tienden a variar simultáneamente en frecuencia y amplitud. Estos componentes proceden también de una misma localización. Todo esto contribuye a nuestra habilidad para percibir y separar una voz de un fondo de ruido o de un conjunto de voces hablando al unísono (efecto “cocktail-party”).

*(34) DEFICITS NEUROPSICOLOGICOS EN LA HIDROCEFALIA ASOCIADA A ESPINA BÍFIDA (NEUROPSYCHOLOGICAL DEFICITS ASSOCIATED WITH HYDROCEPHALUS AND SPINA BIFIDA)
CONFERENCES TOPIC: SPECIFIC NEUROPSYCHOLOGICAL SYNDROMES Javier Tirapu Ustarroz*, Natalia Landa Gonzalez** & Carmelo Pelegrín Valero****Neuropsicólogo. Fundación Argibide. Clínica Ubarmin. Pamplona. Navarra**Psicólogo PIR. Clínica Ubarmin. ****Médico psiquiatra. Hospital Miguel Servet. Zaragoza. Spain.*



“Para von Glasersfeld el fenómeno del denominado cocktail party effect contradice la teoría ingenua sobre el estímulo, según la cual las percepciones son orientadas por las condiciones del ambiente (...), la percepción, como la interpretación, forma parte del proceso de hermeneusis, es decir, de comprensión. De este modo, la percepción no es un conocimiento directo de la realidad objetiva, sino que opera mediante categorizaciones construidas intersubjetivamente.

En esta medida no podemos pretender ya obtener un conocimiento objetivo, a lo que podemos aspirar es a adecuaciones al único mundo al que tenemos acceso, al de nuestra experiencia, construidas en la intersubjetividad. (...) En este sentido, las inferencias subjetivas (e intersubjetivas) son las que permiten la construcción de los conceptos de la percepción. (...) En resumen, para Segal, “una vez que se ha construido un concepto, inmediatamente se externaliza de manera que aparece al sujeto como una propiedad del objeto, dada perceptivamente e independientemente” (p. 52). De esta manera (...) lo que vemos en términos cognitivos no es el estímulo de la luz en nuestros ojos, sino que vemos a través de las categorías cognitivas construidas

socialmente: vemos al amigo caminando, las madres, los padres, o vemos los paisajes tristes, plazas alegres, edificios altos, etc., cosas de esas realidades. Entonces lo que observamos no es una única realidad, sino realidades múltiples que se construyen en la interacción de sistemas de cognición emergentes sin fin.” (35)

(35) “Argumentos para una Epistemología del Dato Visual” Rafael Hernández Maestría en Antropología Social. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (México)

Si, derrepente todos hablan a la vez. La Polifonía el medio de la nueva música:

Como señalado anteriormente nuestra propuesta consiste en la construcción de un paisaje sonoro sustentado por una amalgama de discursos. El espectador, o en este caso el oyente, puede contribuir a dicho paisaje con el acto del habla, pero también puede adoptar una posición espectante, intentando comprender u oír alguno de los discursos disponibles en la sala. Pero también disfrutar del conjunto sonoro de la sala. Estas posibilidades expresan sin duda el carácter polifónico de esta propuesta. Etimológicamente, polifonía, viene del griego, polufonia, que significa mucha voz. En la música se reconoce como un conjunto de sonidos simultáneos, en que cada uno expresa su idea musical, conservando su independencia, formando así con los demás un tono armónico.

La polifonía surge por primera vez con el canto gregoriano. El gregoriano, como en general toda la música profana medieval anterior al siglo XI, había sido esencialmente monódico, o sea en cualquier composición no existía más que una línea melódica única, y las voces humanas e instrumentales la interpretaban al unísono. Hacia el final del siglo IX, esta monodia empezó a dividirse en dos voces distintas. Subdivisión, aún muy tímida y sencilla, pero parte inicial del importante movimiento musical europeo conocido con el nombre de polifonía, es decir, música compuesta por sonidos diversos emitidos simultáneamente por voces diferentes.

El carácter polifónico de una obra tendrá como pilar no solamente la parte compositiva, es decir, la idea de independencia melódica que el compositor haya ideado, sino también la posibilidad de discriminación auditiva por parte del oyente (efecto "cocktail-party"). Distintas personas podrán escuchar con mayor o menor claridad las melodías independientes dentro de una obra polifónica.

En su conjunto la música y especialmente la polifonía, que constituye el medio necesario de la nueva música, tuvo su origen en ejecuciones colectivas del culto y de la danza, hecho que nunca ha sido -superado y reducido a simple "punto de partida" por el desarrollo de la música hacia la libertad, sino que el origen histórico esta todavía implícito con su sentido propio, aun cuando la música haya roto desde hace tiempo con toda ejecución colectiva. La música polifónica dice "nosotros", aun cuando -viva únicamente en la fantasía del compositor, sin alcanzar a ningún otro ser viviente; pero la colectividad ideal, que esa música lleva todavía en sí como colectividad separada de la empírica, contradice el inevitable aislamiento social y el particular carácter expresivo que el aislamiento mismo le impone.

(...) En efecto, hasta el discurso más solitario del artista vive de la paradoja de hablar a los hombres, precisamente gracias a la soledad de estos, renunciando a una comunicación que se ha hecho trivial.

(...) la obra de arte, es la tensión de sujeto y objeto, de lo interior y lo exterior.”

Filosofía de la Nueva Música (fragmentos) T. W. Adorno

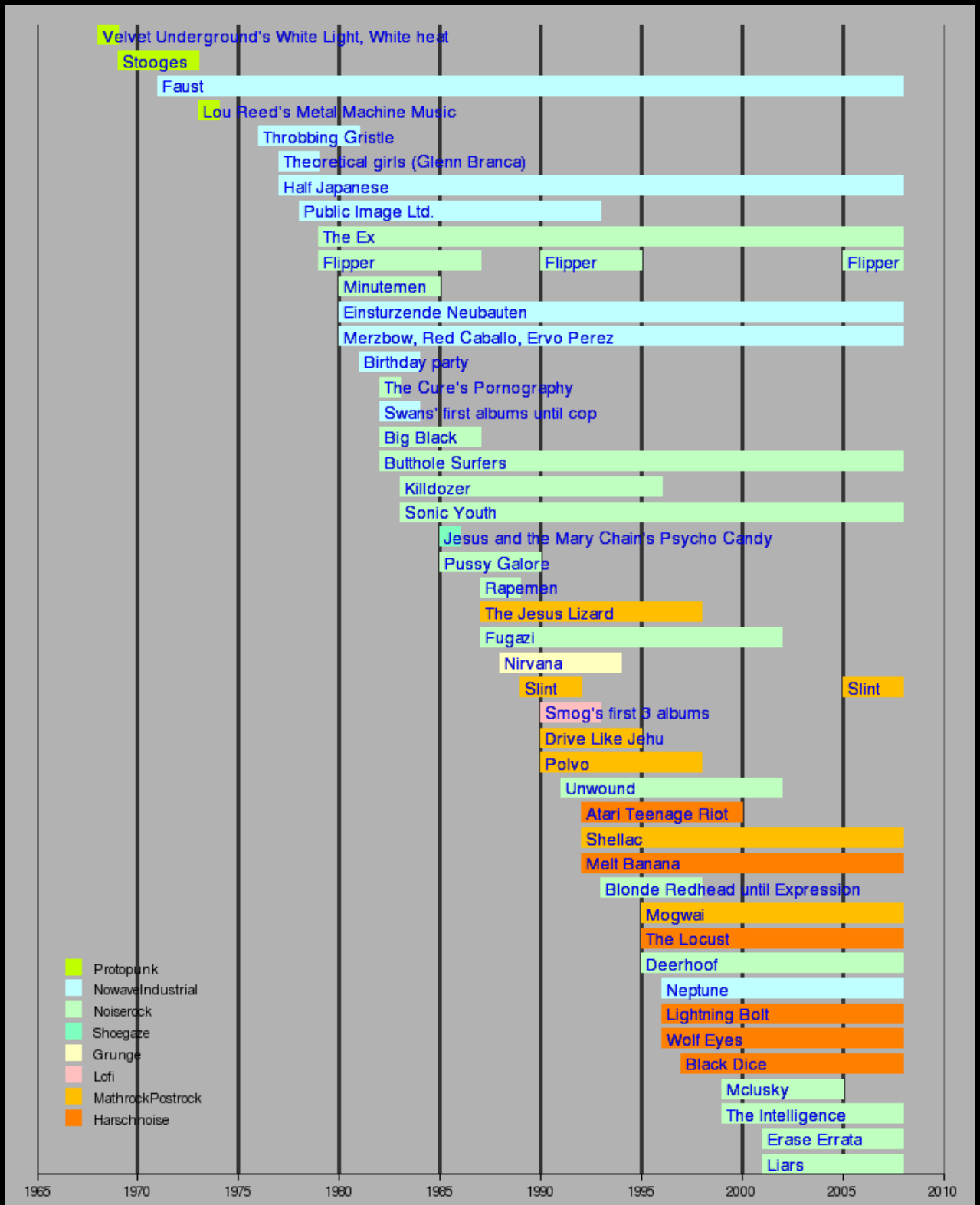
La polifonía ruidista

La instalación “Cocktail music for robots” se inscribe, por tanto, en la tradición musical del ruidismo. Un término inventado por el futurista Luigi Russolo en 1913 como parte de su arte de los ruidos. Originalmente, el término se aplicaba a los nuevos instrumentos productores de ruido, como los Intonarumori, que eran tocados ya sea solos o conjuntamente con instrumentos orquestales. El término fue evolucionando a través de las décadas y ha sido frecuentemente asociado con las obras de Karlheinz Stockhausen, quien hacía hincapié en la emancipación del ruido en muchas de sus primeras obras.

“La Edad Media, con las evoluciones y las modificaciones del sistema griego del tetracordo, con el canto gregoriano y con los cantos populares, enriqueció el arte musical (...) El deseo, la búsqueda y el gusto por la unión simultánea de los diferentes sonidos, o sea, por el acorde (sonido complejo) se manifestaron gradualmente, pasando del acorde perfecto asonante y con pocas disonancias a las complicadas y persistentes disonancias que caracterizan la música contemporánea. (...) Para excitar y exaltar nuestra sensibilidad, la música fue evolucionando hacia la más compleja polifonía y hacia una mayor variedad de timbres o coloridos instrumentales, buscando las más complicadas sucesiones de acordes disonantes y preparando vagamente la creación del RUIDO MUSICAL. Esta evolución hacia el “sonido ruido” no había sido posible hasta ahora. (...) La vida antigua fue toda silencio. En el siglo diecinueve, con la invención de las máquinas, nació el Ruido. Hoy, el Ruido triunfa y domina soberano sobre la sensibilidad de los hombres.” (36)

(36) El Arte de los Ruidos (Manifiesto) Russolo, Luigi <http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>

Otros referentes musicales basados en la estética ruidista



Conclusión

La utilización del elemento ruido en la pieza, es debido a su carácter urbano, y social. El ruido se define como paisaje y el paisaje como una tipología sónica de carácter social (hay que diferenciar paisaje sonoro de objeto sonoro). Los sonidos del entorno se convierten en paisaje desde el cual el oyente organiza el continuamiento sonoro en distintos niveles de información o significación (nosotros nos relacionamos con el entorno a partir de códigos de interpretación o reconocimiento que permiten organizar el entorno en paisaje).

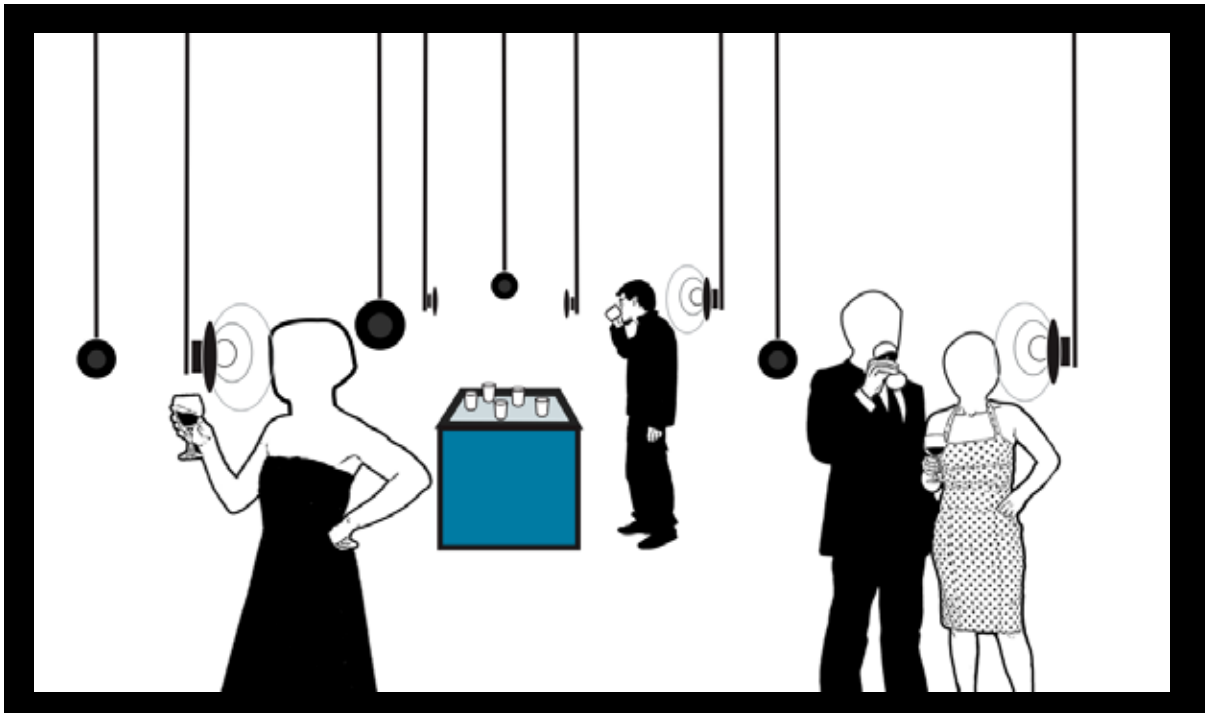
Si el paisaje moderno de Russolo se llenaba con el ruido de las máquinas, el paisaje postindustrial se llena con el ruido de las masas en continuo intercambio informacional. Ante la incapacidad de asimilar toda la información que el paisaje actual nos ofrece, el efecto “cocktail party” se presenta como nuestro único aliado para la construcción de un conocimiento basado en la entropía (desorden) y el fragmento.

“La entropía tiene un sentido negativo, que trasladando los términos podemos verlo de forma análoga a como la ve la Teoría de la Comunicación, es decir, el ruido o el desorden es algo a evitar. Pero en la formulación de Prigogine, la naturaleza, una célula o una ciudad son sistemas de no-equilibrio y las ecuaciones que derivan de ellos no son lineales, es decir, hay muchas propiedades posibles –distintas «estructuras disipativas» accesibles. La producción de entropía interna es siempre positiva o nula. Lotman ha insistido en ver el acto comunicativo no como una transmisión pasiva de información, sino como una recodificación, si se quiere utilizar la jerga informacionista, o, más precisamente, una traducción. Desde el mismo informacionalismo ya se había sostenido que el receptor debe reconstruir el mensaje recibido, por lo que la incomprensión, la comprensión incompleta, etc., no son productos laterales del intercambio debidos al ruido —irrupción del desorden, de la entropía, de la desorganización en la esfera de la estructura de la información— en el canal de la comunicación, y, por tanto, algo no inherente a la comunicación, sino que, por el contrario, corresponde a su esencia real”.¹⁶ Y de una forma más radical, Michel Serres dice que “lo accidental, el ruido de fondo, es esencial en la comunicación 17” (37).

(36) INCIDENCIA DEL RUIDO EN LA TRANSFORMACIÓN TÉCNICA Y CONCEPTUAL DE LOS MÉTODOS DE EDICIÓN DE VIDEO. ANÁLISIS TEÓRICO Y EXPERIMENTAL. Francisco Sanmartín Piquer .

17 SERRES, M., *La Comunicación*. Hermes I. Ed. Anthropos, Barcelona, 1996. Pág. 45.

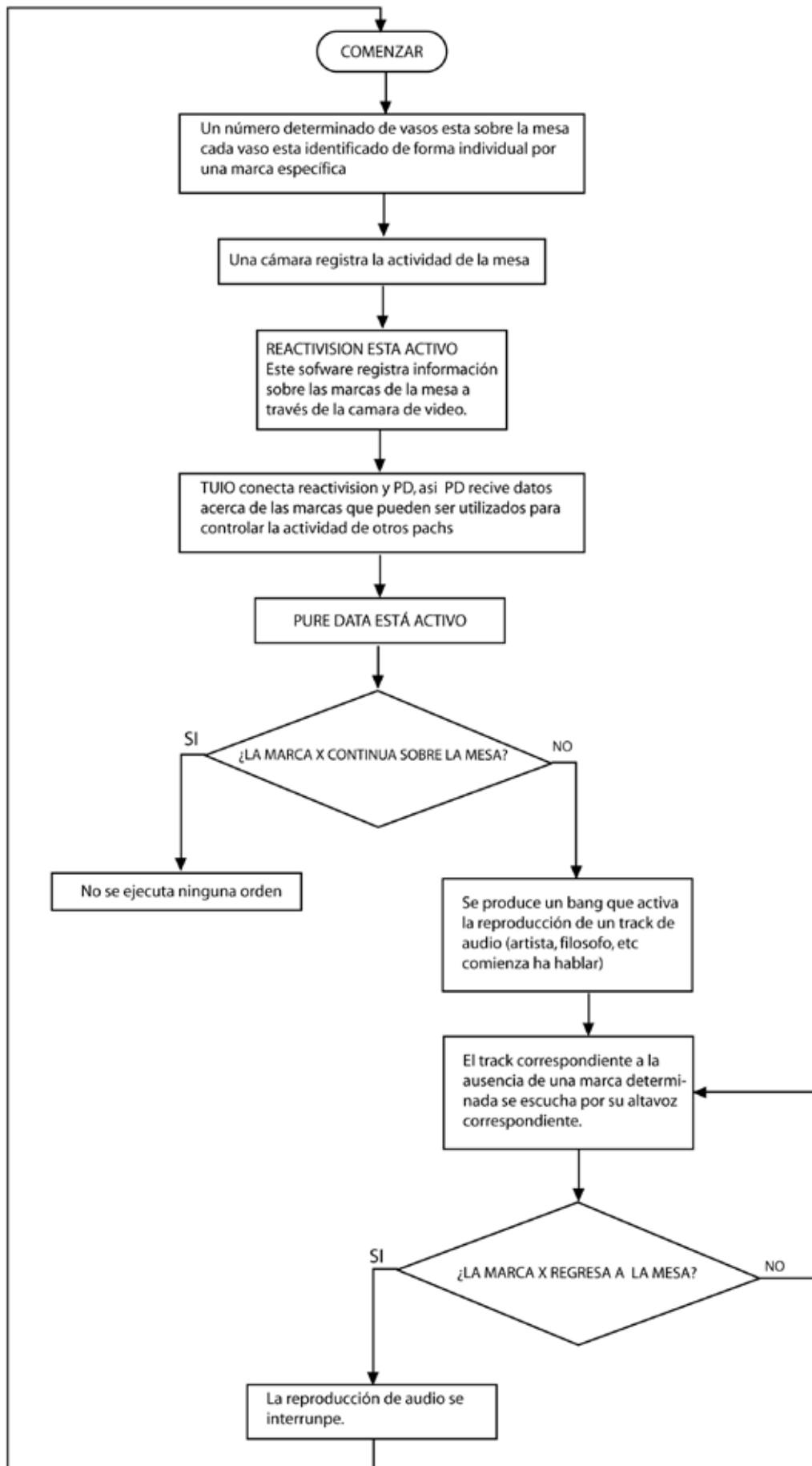
Descripción técnica



La propuesta necesita de un contexto específico para su desarrollo, una sala de exposiciones el día de la inauguración. La mesa de bebidas de la exposición es convertida en un dispositivo interactivo, mediante un sistema de videotracking. El sistema de video tracking se acciona cuando alguien toma un vaso de la mesa. Una cámara Web registra lo que sucede en la mesa mediante un plano picado. Las imágenes registradas por la cámara son procesadas por el ordenador mediante diversas aplicaciones. Sobre la mesa hay inicialmente 16 vasos, cada vaso tiene en su parte posterior una marca de identificación. La ausencia de un vaso en la mesa equivale a la reproducción de un track determinado, por un altavoz determinado. En la sala hay 15 altavoces pequeños que cuelgan del techo, y un subwofer en el centro de la sala el suelo. Los 15 primeros vasos en ser levantados de la mesa activaran el sonido por los altavoces pequeños (cada vaso activa un sonido diferente por un canal independiente). Apartir del vaso numero 16 un camarero volverá a depositar sobre la mesa otros 15 vasos. En este caso los próximos 15 vasos activaran canales independientes que fugarán al subwofer, el cual representa una especie de pozo negro donde las conversaciones se enmarañan. Cuando estos 15 vasos se agotan se repite la acción. Si algún vaso inicial es devuelto a la mesa el canal que le corresponde dejará de sonar. El próximo vaso levantado dara paso a un track distinto por ese canal.

Se trata por tanto se introducir la presencia de artistas, filósofos, teóricos, etc en el lugar de la exposición mediante el sonido. Para ello se recurre a la utilización de piezas sonoras de diversos tipos: Lectura de manifiestos artísticos, lecturas de textos literarios y teóricos realizadas por los propios autores de dichos textos, banda sonora de películas, bandas sonoras de obras de teatro, etc. A continuación se ofrece una lista de los autores que conforma la biblioteca de audio del sistema:

Andre Breton	Hugo Ball	Robert Anton Wilson	Harris Schiff
Beckett-Samuel	John Wieners	Robert Watts	Ed Sanders
Debord-Guy_Sans	Henri Chopin	Larry Miler	Lydia Lunch
Mcluhan-Marshall	Sun Ra	George Maciunas	Max Ernst
Man Ray	Robert Lowell	Salvador Dali	Denise Levertov
Marcel Duchamp	Michael Lally	Giacomo Balla	Cleaes Oldenberg
Allen Ginsberg,	Robert Wilson	Raoul Hausmann	Joel Oppenheimer
John Cage	Christopher Knowles	Kurt Schwitters	Marinetti
Patti Smith	Laurie Anderso	Antonin Artaud	Michael Gira
Dan Gram	John Giorno	William Burroughs	Jean Dubuffet
Klaus Kinski	Jennifer Bartlett	Brion Gysin	Alberto Giacometti
On Kawara	Philip Johnson	Timothy Leary	La Monte Young
Joseph Beuys	Les Levine	Les Levine	Takehisa Kosugi
Raoul Hausmann	Louis Aragon	Marcel Broodthaers	Jean-Luc Godard
Antonio Muntadas	GuillaumeApollinaire	Steve Hamilton	Ted Greenwald
Christian Boltanski	Diego Cortez	Mona da Vinci	Tristan Tzara
John Baldessari	Vito Acconci	Lorenzo Thomas	DanGraham
Richard Long	Richard Huelsenbeck	Anthony J. Ganso	

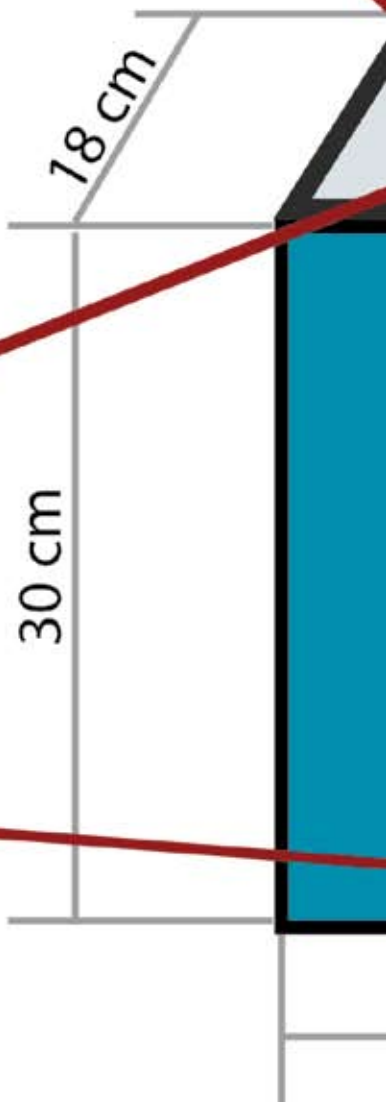


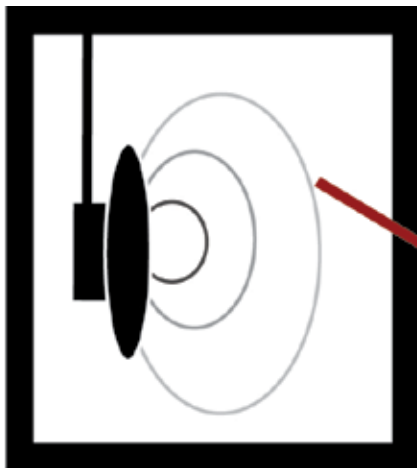


EN LA PARTE INFERIOR DE LOS VASOS SE COLOCAN LAS MARCAS DE RECONOCIMIENTO DEL SOFTWARE REACTIVISION

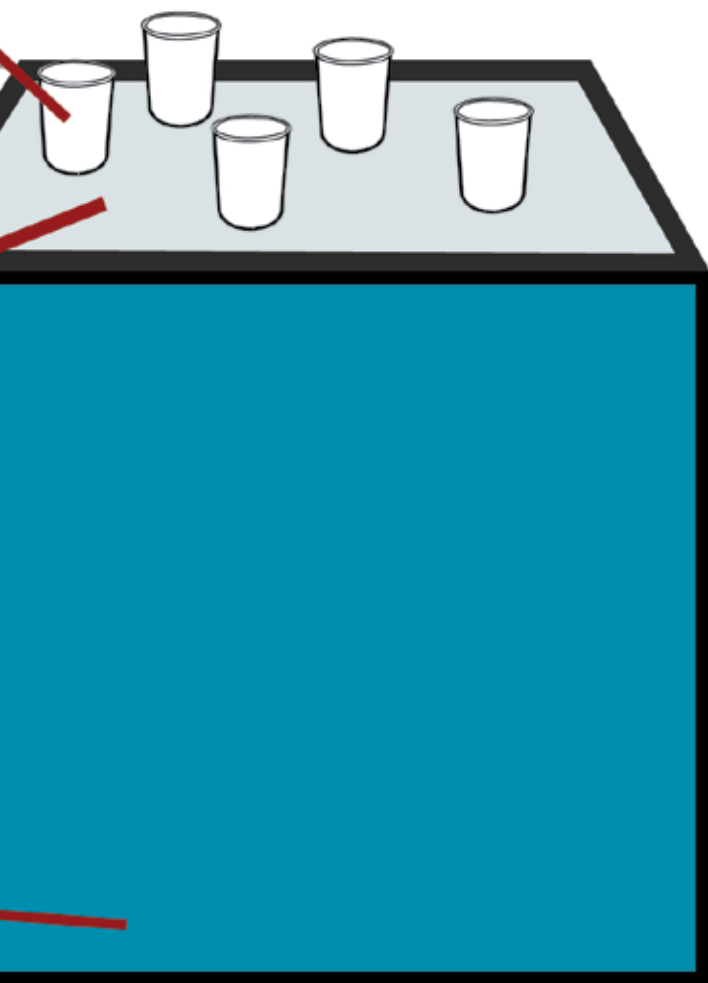
LA PARTE SUPERIOR DE LA MESA ES METACRILATO BLANCO TRASLÚCIDO LO QUE PERMÍTE REGISTRAR LAS MARCAS DESDE EL INTERIOR DE LA MESA POR LA CÁMARA

EL MATERIAL QUE CONFORMA EL CONTORNO DE LA MESA ESTA AÚN POR DETERMINAR, PODRÍA UTILIZARSE MADERA MOLDEABLE, PLÁSTICO, ETC. SI LA FORMA REDONDA DIFICULTA EL MONTAJE PODRÍA OBTARSE POR UNA MESA CUADRADA.





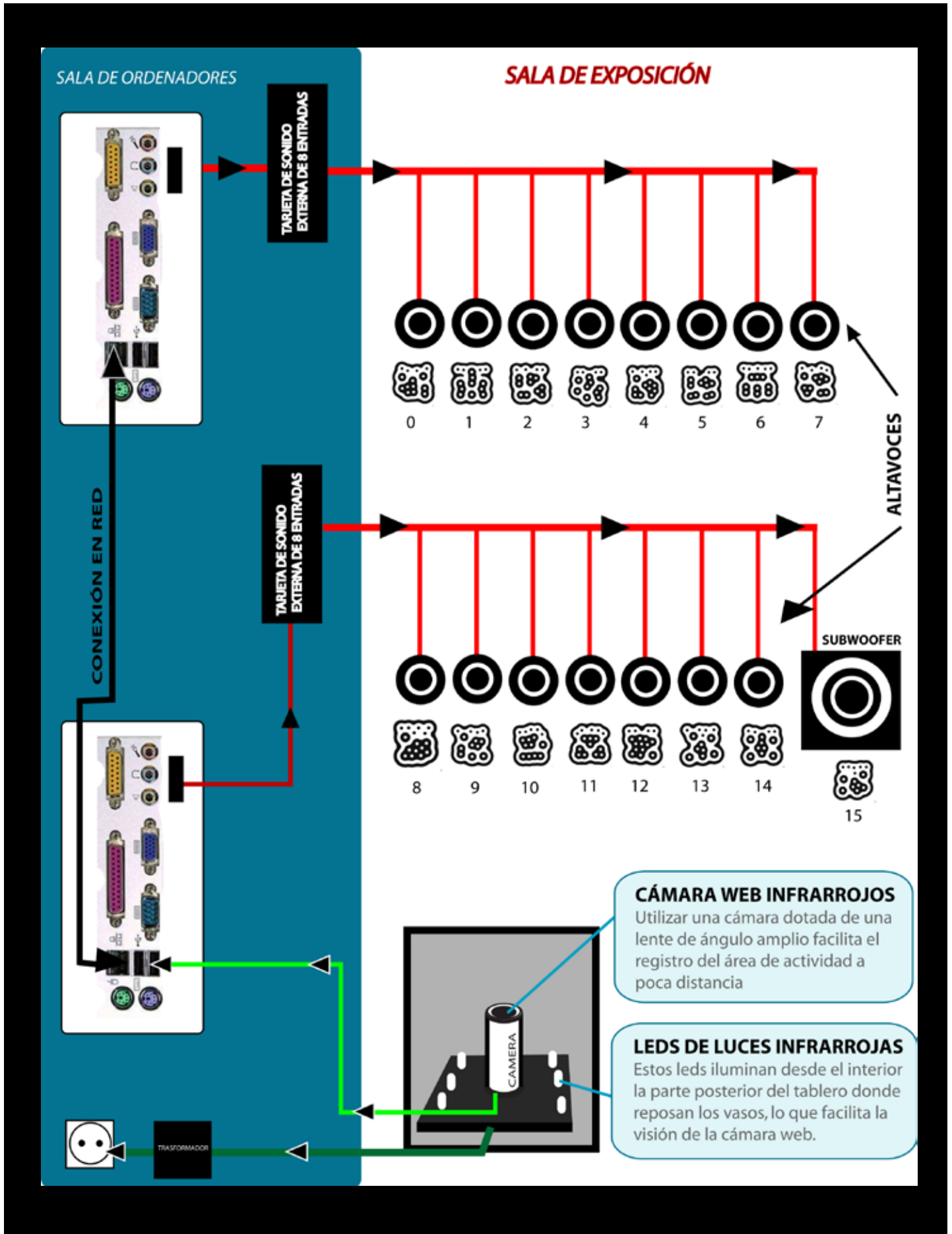
CADA VASO ESTA
RELACIONADO CON UN
ALTAVOZ. SI SE LEVANTA
EL VASO DE LA MESA SE
REPRODUCE SONIDO. SI
SE DEVUELVE A LA MESA
ESTE SE INTERRUMPE



22 cm



ESQUEMA DE CONEXIONES



P R E S U P U E S T O

Fecha: **15 - Noviembre - 2007**

Lugar aún por determinar

PRESUPUESTO: EXPOSICIÓN EN SALA

nº	Concepto	uds	€/ud	Totales
	CAPÍTULO I: Material fungible con estimación de presupuesto			3.100,00
	1.1- Cocktail Music For Robots			
1.1.1	Mac Mini	2,00	550,00	1.100,00
1.1.2	Edirol FA-66 Firewire Audio Interface	1,00	729,00	729,00
1.1.3	Fire-I Firewire webcam	1,00	100,00	100,00
1.1.4	Membranas de altavoces de 0.5 W	15,00	10,00	150,00
1.1.5	Transformadores de 250 v a 12 v	16,00	10,00	160,00
1.1.6	Audac SW-150 Aktivsubwoofer, 8", 100W RMS	1,00	249,00	249,00
1.1.	led infrarrojos	6	3	12
1.1.8	Material for the construction (vasos,madera, metraquilato, etc)	1	400	400
1.1.9	Cableado	1,00	200,00	200,00
	CAPITULO II: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN			600,00
2.2	P.A. Suministro y montaje de elementos y accesorios necesarios para toda la instalación (regletas para ocultar cables, tacos, colas, anclajes...), incluyendo mano	1,00	150,00	150,00
2.2	P.A. Transporte de todo el conjunto, para su montaje y desmontaje, incluyendo combustible y kilometraje.	1,00	450,00	450,00

RESUMEN DE CAPITULOS

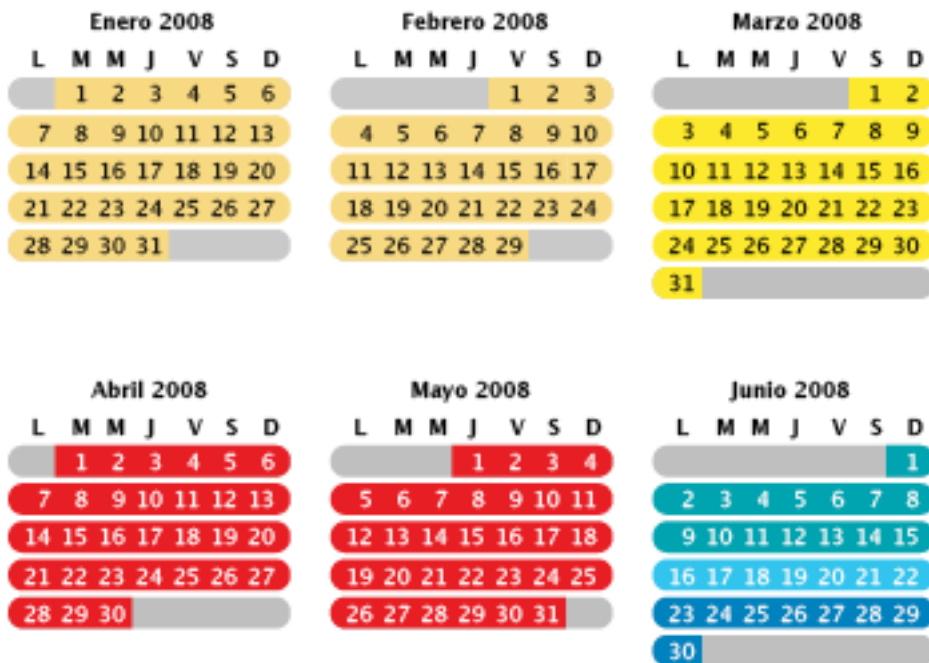
CAPÍTULO I: SUMINISTRO DE LAS DIFERENTES COMPOSICIONES.	_____	3.100,00

CAPITULO II: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN	_____	600,00

TOTAL PRESUPUESTO EJECUCIÓN MATERIAL		3.700,00

IVA NO INCLUIDO EN LA OFERTA

PLAZOS DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA



- 1º FASE DE DESAROLLO**
 organización general, desarrollo del sistema básico de programación
 (2 mes)

- 2º FASE DE DESAROLLO**
 concreción de las características del montaje mediante el acuerdo entre los partes. Compra de materiales.
 (1 mes)

- FASE DE PRODUCCIÓN**
 finalización de la programación y construcción de la mesa.
 (2 meses)

- PERIODO DE PRUEBAS Y PREPARACIÓN**
 para el montaje de exposición, test con usuarios
 (2 Semanas)

- MONTAJE EXPOSICIÓN**
 (1 Semanas)

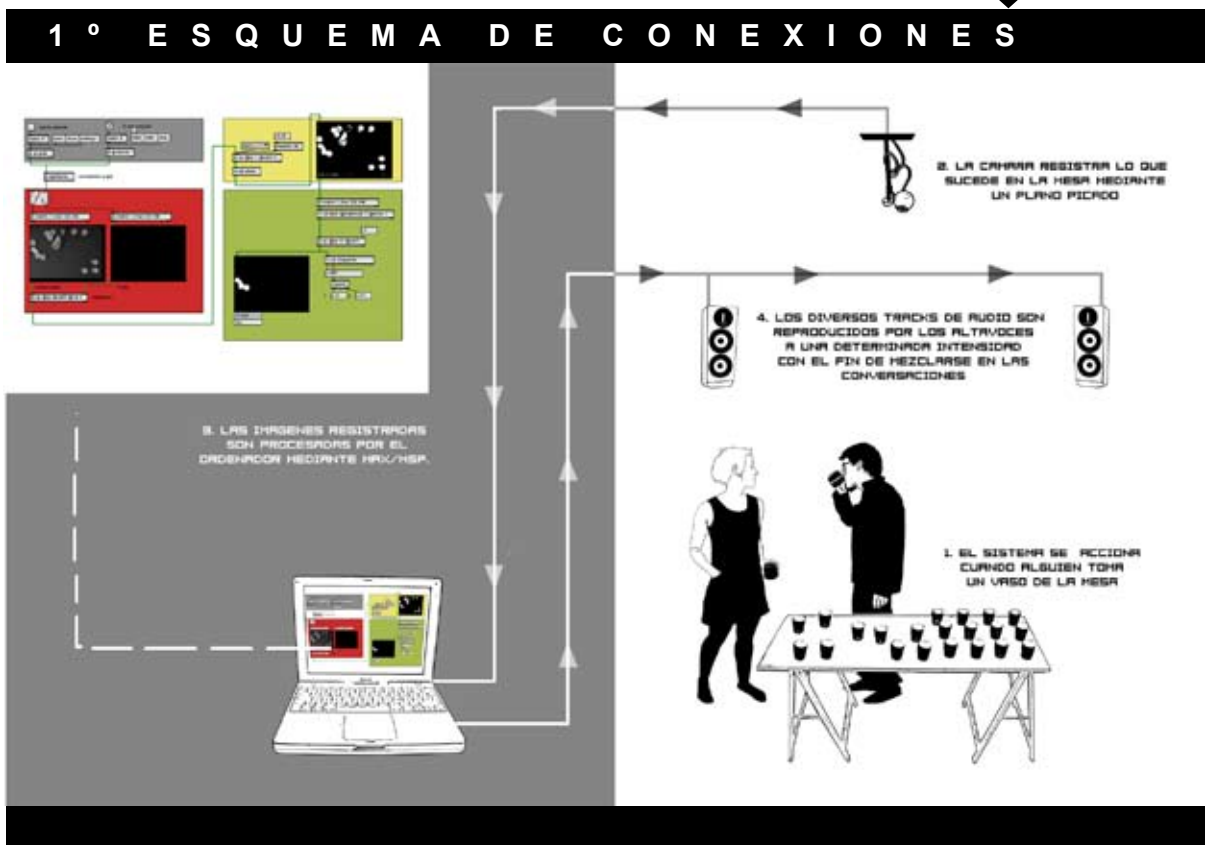
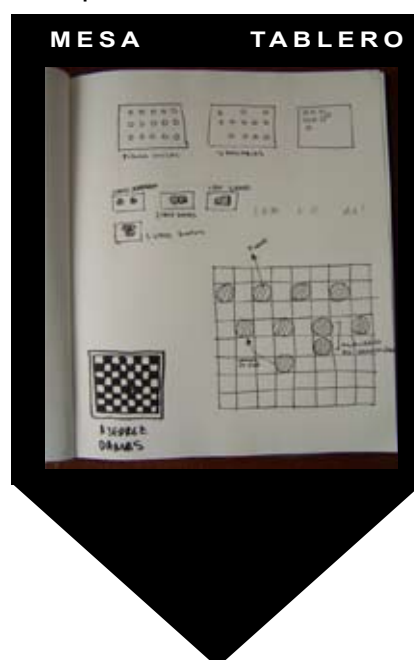
- PRUEBAS DE AJUSTE**
 (1 Semanas)

Descripción del proceso técnico:

Octubre 2006: Reflexiones sobre la práctica

Para la resolución técnica de la propuesta pretendemos convertir la mesa y los vasos de una inauguración en un interface reactivo, convirtiendo así la mesa en una especie de panel de control para la reproducción del sonido. Para conseguirlo pensamos que la mejor forma era utilizar una cámara como sensor la cual introdujera en el ordenador información a cerca de la actividad de la mesa durante el evento. Dicha información sería procesada por un software o pach diseñado en Max/msp (lenguaje de programación visual) y el cual controlaría las funciones del sistema. Este método recibe el nombre de video traking. En un primer momento se pensó en dividir la imagen de la mesa por retículas sensibles a modo de tablero de ajedrez, imaginando que los vasos funcionarían a modo de fichas en el tablero.

La disposición de los vasos-fichas en la mesa-tablero representaría una especie de código en base al cual el software realizará una combinación determinada de samples. Se procede en este momento al diseño del primer prototipo con motivo de comprobar su eficacia.



Escenificación de la actividad sobre la mesa

Para comprobar la usabilidad de esta hipotética disposición de elementos realizamos un par de pruebas. En primer lugar llevamos a cabo una primera escenificación de la actividad sobre la mesa con la finalidad de obtener un video que simulará la actividad de los participantes sobre la misma.

El primer sistema de video tracking a utilizar sería por reconocimiento de blobs, es decir, por reconocimiento de masas de color determinadas. La modificación (movimiento) de dichas manchas de color ofrece información al sistema.

Por ello el primer objetivo que debíamos conseguir era un contraste claro entre fondo y figuras, para ello utilizamos vasos blancos de plástico y un mantel negro como fondo. También nos preocupamos de obtener una iluminación uniforme sobre la mesa para evitar sombras innecesarias, si bien el fondo negro disminuiría esta posibilidad. Por lo que esta prueba también nos serviría para sacar conclusiones a cerca de la iluminación apropiada. El video resultante de esta prueba serviría para

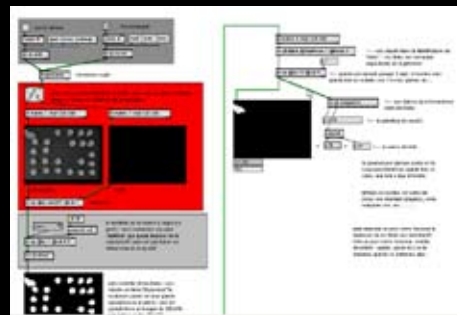
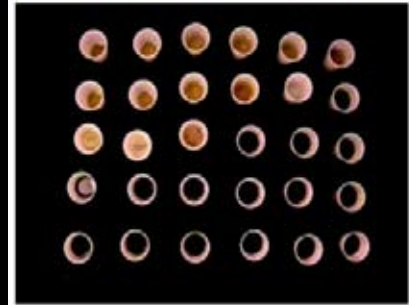
Conclusiones de la 1º prueba

La primera prueba demuestra que con esta disposición de elementos no nos es posible analizar la actividad de la mesa respecto a los vasos como piezas individuales.

Pero si parece posible el analizar la mesa respecto a niveles de actividad e igualando estos niveles de forma metafórica a los niveles de actividad de la sala.

Así el análisis por bolbs solo sería utilizable basándonos en lo aleatorio de la información recibida, esto es debido a a las siguientes causa:

1. Las bebidas en los vasos, sobre todo las oscuras, y los brillos en los líquidos ofrecen un análisis de blobs totalmente imprevisible.
2. La acción de coger algo, produce un mayor protagonismo de la actividad de las manos, lo que imposibilita la distinción individual de los vasos.
3. Un grupo de vasos juntos o un vaso caído, produce nuevas medidas de blobs, en este caso otra vez es imposible diferenciar los casos por separado.



Reflexiones sobre la 2º prueba

En esta segunda prueba ubicamos la cámara en el interior de la mesa, utilizamos vasos opacos, y los disponemos sobre una superficie traslúcida, con el fin de superar las dificultades que observamos en la 1º prueba.

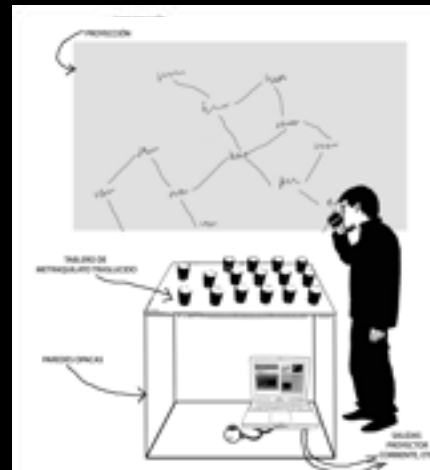
Objetivos:

1. Eliminar brillos en los líquidos ya que dificultan la identificación de los vasos como uniformes.
2. Eliminar la visibilidad y protagonismo de las manos al coger los vasos

Conclusiones:

1. Los brillos son eliminados y el reconocimiento de blobs es más exacto.
2. El protagonismo de la mano es difícil de eliminar.
3. Imposible evitar que un grupo de vasos o un vaso caído produzcan nuevas medidas de blobs.

Debido a que el sistema de video tracking presenta diversas dificultades para la diferenciación de los vasos de forma individual procederemos a investigar otras herramientas para la resolución de la propuesta.



Nuevos materiales de trabajo

Ante la imposibilidad de utilizar de forma eficaz los métodos conocidos hasta el momento empieza aquí un periodo de investigación y aprendizaje de nuevos materiales de trabajo para la resolución de la propuesta. Max/msp + Jitter (1º software de programación utilizado) presenta un problema grave en su uso al no disponer en este momento de la licencia necesaria.

Entre los softwares gratuitos disponibles en la red (como es el caso de VVVV) elijo Pure Data pues a lo largo del master se impartirán clases relacionadas.



Nuevos materiales de trabajo

Para conseguir identificar de forma individual la presencia de los vasos sobre la mesa utilizaremos finalmente un sistema de video tracking por reconocimiento de marcas llamado ReactiVision. Desarrollado por el Grupo de Tecnología Musical de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. (mtg.upf.es/reactable/)

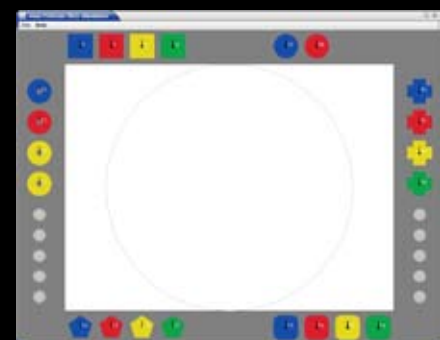
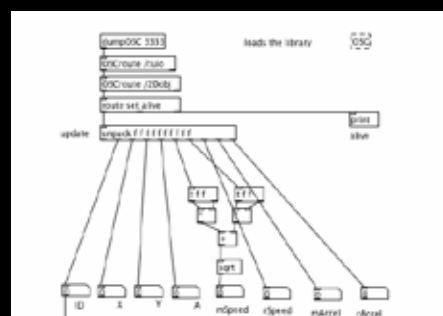
ReactiVision es parte de ReacTable un instrumento musical que consta de un tablero traslúcido retroiluminado en cuya superficie se disponen diferentes objetos físicos dotados de estas marcas, las cuales conforman los típicos módulos de un sintetizador modular. Este sistema de marcas permite recibir información sobre los movimientos, la naturaleza, la posición y la orientación de los diferentes objetos físicos que transportan dichas marcas por medio de visión artificial.

Además este es un sistema multiplataforma:

1. Plataformas de hardware (Windows, GNU/Linux, Mac OS X)
2. Plataformas de software (Processing, Pure Data, Max/MSP, Flash)
3. Plataforma Java

Esto permite trasladar la información recibida a cerca del comportamiento de las marcas a otras aplicaciones a través de un protocolo TUIO.

Propiedades que pueden descargarse desde su pagina web también de forma gratuita. También es posible testear el comportamiento de la programación sin necesidad de montar los dispositivos externos al ordenador ya que han diseñado un “TUIO simulator” que simula la presencia de las marcas ante la cámara.



Prototipo para la construcción de la mesa

Este primer prototipo, algo rudimentario, está compuesto por una base de madera de unos treinta centímetros de alto.

Para realizar el video tracking uso en este caso una cámara mini dv modelo MVX250I.

Aunque tras varias pruebas el modelo más oportuno, respecto a calidad precio, será la FIRE-I Firewire de visión infrarroja.

La superficie de la tabla es de cristal, sobre la que aplicamos un papel vegetal, el cual permite que la cámara sólo reconozca las marcas de identificación en el momento en el que el vaso está sobre la mesa.

El área sensible obtenida con los materiales utilizados es de 18 cm x 22 cm.

Sobre dicha superficie caben aproximadamente unos 12 vasos.

El uso de la cámara FIRE-I Firewire combinada con una lente de ángulo amplio ofrecerá sin duda una superficie sensible de mayores dimensiones.



Asistencia a ReactTable Workshop

El 6 de marzo asistí a este workshop sobre mesas interactivas. Martin Kaltenbrunner y Guenter Geiger, miembros del equipo de “reactTable” dentro del Grupo de Tecnología Musical de la UPF, presentaron este nuevo instrumento digital en un taller de dos días. Se impartieron conceptos básicos de interacción tangible y multitouch relacionados con el diseño de nuevos tipos de instrumentos musicales y audiovisuales. Zach Lieberman impartió una pequeña conferencia a cerca de interfaces táctiles y explicó su nuevo proyecto de mesa multitouch. Hubo un pequeño apartado de consultas para proyectos personales donde Martin Kaltenbrunner atendió mis dudas a cerca de ciertas posibilidades en la utilización del software “reactTIVision”

HANGAR. ORG

centre de producció d'arts visuals

Workshop ReactTable
reactTable & reactTIVision
workshop de mesas interactivas

6 marzo 18h-22h
7 marzo 18h-22h
www.hangar.org
sala polivalent





EN LA PARTE INFERIOR DE LOS VASOS SE COLOCAN LAS MARCAS DE RECONOCIMIENTO DEL SOFTWARE REACTIVISION

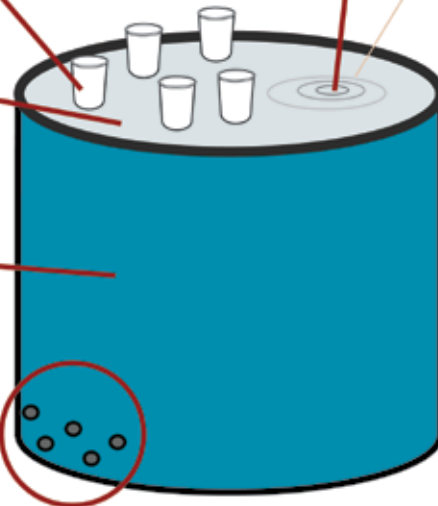


CADA VEZ QUE UN VASO SE LEVANTA DE LA MESA SE DISPARA UN SONIDO. PARA VISUALIZAR DICHA ACCIÓN Y ENFATIZAR LA INTERACCIÓN DEL ESPECTADOR, EN LA MESA SE PRODUCEN UNAS ONDAS. SI COINCIDE QUE VARIOS VASOS SON LEVANTADOS AL MISMO TIEMPO, EL PRÓXIMO TRACK ESPERA A QUE EL ANTERIOR SE REPRODUZCA, ESTO SE INDICA MEDIANTE UNA CUENTA DE LOS SEGUNDOS DE ESPERA

LA PARTE SUPERIOR DE LA MESA ES METRAQUILATO BLANCO TRASLÚCIDO LO QUE PERMITE REGISTRAR LAS MARCAS DESDE EL INTERIOR DE LA MESA POR LA CÁMARA

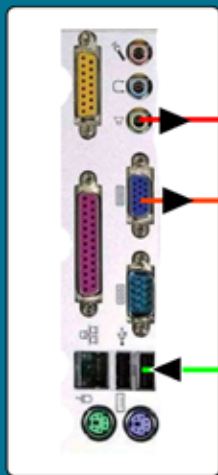
EL MATERIAL QUE CONFORMA EL CONTORNO DE LA MESA ESTA AÚN POR DETERMINAR, PODRÍA UTILIZARSE MADERA MOLDEABLE, PLÁSTICO, ETC. SI LA FORMA REDONDA DIFICULTA EL MONTAJE PODRÍA OBTARSE POR UNA MESA CUADRADA.

SERÁ NECESARIO ALGÚN TIPO DE VENTILACIÓN QUE REGENERE EL AIRE DEL INTERIOR DE LA MESA PARA EVITAR QUE SE CALIENTE EL PROYECTOR.



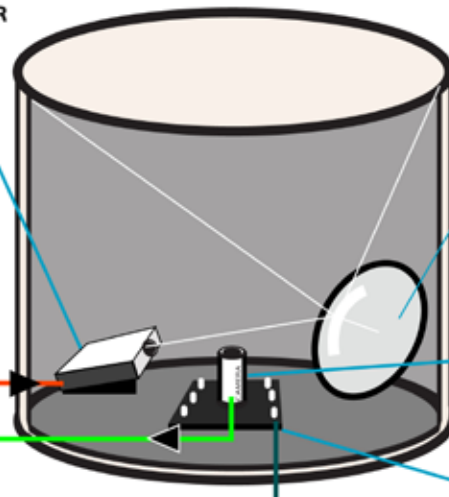
SALA DE ORDENADORES

SALA DE EXPOSICIÓN



ALTAVOCES

PROYECTOR



ESPEJO DE REDIRECCIÓN DE LA PROYECCIÓN: Para la redirección puede utilizarse un espejo de seguridad. Aunque es aconsejable utilizar un espejo de aumento que reduzca lo suficiente la altura de proyección

CÁMARA WEB INFRARROJOS
Utilizar una cámara dotada de una lente de ángulo amplio facilita el registro del área de actividad a poca distancia

LEDS DE LUCES INFRARROJAS
Estos leds iluminan desde el interior la parte posterior del tablero donde reposan los vasos, lo que facilita la visión de la cámara web.



TRANSFORMADOR



MACRO

En el país de las maravillas

MI



CRO

illas electrónicas



Título: MACRO - micro

Año: 2007

Autores: **Marina Portela,**
María Jesús Olmo,
José Tamarit.
Begoña Martínez

Medidas: Variables

Técnica: Instalación reactiva audiovisual

SINOPSIS: Nuestra propuesta será definida como una instalación reactiva audiovisual. La cual se centra en la representación espacial, el mapa y en los juegos de proporción y escala. Ésta se inspira además en el libro de Lewis Carroll “Alicia en el país de las maravillas”. Al igual que Alicia encuentra dulces pastelitos con mensajes como “cómeme”, el visitante se adentrará en un espacio imaginario donde diferentes notas le incitan a actuar. Al obedecerlas asistirá a un cambio de proporciones con respecto al espacio; en un juego constante que va de lo micro a lo macro. De sentirse pequeño en el mundo a poseerlo en la palma de la mano. El espacio propuesto se divide en dos salas contiguas separadas por una puerta de características menguantes. Por un lado se sitúa la primera estancia, en el suelo una proyección incita al espectador a pisar la imagen de la tierra. Cuando un usuario se posiciona encima, la imagen se agranda. Comienza entonces un viaje que va desde el exterior del planeta tierra hasta llegar a un recorrido por la piel humana. En la segunda estancia, el usuario se encuentra con una peana en cuya superficie se lee una nota que orbita alrededor de una imagen del planeta tierra. El mensaje ordena “tiéndeme la palma de la mano”. Cuando éste tapa la marca se activa un video sobre la piel de su mano. La visión del pequeño planeta se aventura a través de un zoom cenital de una ciudad que paulatinamente se transforma en un organismo microscópico en constante mutación. Este viaje tiene lugar dentro de los límites de la superficie de la mano. El tema central de la propuesta es por tanto el devenir. La categoría de devenir está orgánicamente relacionada con la concepción dialéctica del mundo, en su base se encuentra la idea de que cualquier cosa, cualquier fenómeno, constituye una unidad de contrarios, del ser y el no ser.

- Macro - Micro

Propuesta fue desarrollada en el transcurso del “Master en Producción Artística” de la UPV, Valencia, España. El proyecto aún en fase de implementación. Resultado del trabajo en grupo con Marina Portela, María Jesús Olmo, José Tamarit:



Marina Portela Ruiz
 KC/Músico Ginés 16-26, Valencia
 Tif. 963564308
 Movil. 610253300
 rimahina@hotmail.com

Curriculum Académico Resumido

2006- INGENIERÍA TÉCNICA DE INFORMÁTICA DE SISTEMAS
 Universidad Politécnica de Valencia

2006 -2007 - MASTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA de la Universidad Politécnica de Valencia.

Curriculum Artístico Resumido

VERVISIONES - Festival de animación, cortometrajes y video de creación. -
 Participación en el apartado de video de creación junto con Andrés Martín Jiménez con la pieza “Casi tres minutos” - coordinada por Amparo Carbonell



María Jesús Olmo Caballero
 C/ Sagunto, nº 155, pta 24 - 46009 Valencia
 Tif : 957086073
 Movil: 637963001
 mayolmocaballero@gmail.com

Curriculum Académico Resumido

2006-•Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla

2006 -2007 - MASTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA de la Universidad Politécnica de Valencia.

2006 - Taller sobre Reactivision en Hangar

2006 - Taller de Arte Sonoro y Música por Ordenador impartido por el Centro de Formación Permanente de la Universidad Politécnica de Valencia



María Jesús Olmo Caballero
 C/ Sagunto, nº 155, pta 24 - 46009 Valencia
 Tif : 957086073
 Movil: 637963001
 mayolmocaballero@gmail.com

Curriculum Académico Resumido

2006- Licenciada en Bellas artes por la Universidad de Politécnica de Valencia.

2006 -2007 - MASTER DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA de la Universidad Politécnica de Valencia.

M A C R O - m i c r o

Referentes conceptuales:*Introducción*

La propuesta trata el tema de la relación del individuo con el espacio y con el territorio. En ella trabajaremos con la ciudad, el viaje, el mapa y sobre todo el espacio como construcción ficticia y cambiante a través de la representación.

Aunque afín a las otras propuestas presentadas en cuanto a su desarrollo técnico y conceptual, esta instalación presenta una resolución más poética y simbolista. Esto aleja a la instalación Micro-Macro de las demás propuestas.

Objetivo:

Contraoponer las dimensiones corporales del espectador a las proyecciones realizadas en el espacio de la instalación

Intenciones:

Ofrece al usuario la oportunidad de adentrarse en allí donde las proporciones fluctúan de lo macro a lo micro, de lo natural a lo tecnológico.

Método de trabajo:

- Apropiación de imágenes topográficas (google Earth)
- Producción y Post producción de dos videos narrativos
- Diseño de un sistema reactivo
- Diseño espacial en relación con el contenido de las proyecciones.

Un lado te hará crecer, y el otro lado te hará disminuir dijo la Oruga:

Bébeme” es una de las invitaciones que Alicia encuentra al traspasar el umbral.

Nuestra invitación ofrece al usuario la oportunidad de adentrarse en el otro lado, allí donde las proporciones fluctúan de lo macro a lo micro, de lo natural a lo tecnológico: los mundos se abren bajo los pies o se encierran en la palma de la mano.

Proponemos una instalación audiovisual reactiva, que se divide en dos espacios complementarios. En el primer espacio, al posicionarse el usuario sobre la pequeña nota proyectada en el suelo que incita a ser pisada, se despliega bajo sí un territorio corporal. El vídeo de forma circular lo conduce mediante zooms, sobre detalles de la

piel humana, que pueden evocar diversas geografías. Una puerta lo conduce al otro registro, donde un elemento a modo de peana lo invita a posar encima la palma de la mano: allí se encienden otros territorios a través de un loop de zooms mediante viajes tomados con Google Earth.

¿El mapa es el territorio?

El mapa como forma de representación que aúna arte, ciencia y tecnología, es capaz de representar mundos microscópicos, y dimensiones macroscópicas, ambas acepciones lejos de la capacidad perceptiva de la visión humana. Como ejemplo, desde las primeras fotografías aéreas tomadas desde un aeroplano en el siglo XIX, la tecnología y su capacidad de captación del mundo supuso un cambio de perspectiva que se expande reforzando el deseo conquistador del ser humano, mediante una visión superior del mundo inabarcable. En este cambio de escalas, las coordenadas espacio/temporales se diluyen para dar paso a concepciones de la realidad física tales como las aportadas por la endofísica, en la que el observador se incluye dentro del mundo observado, tan sólo separado de éste por la fina franja delimitada por la piel.

En el texto “El mundo como interfaz” de Peter Weibel, se pone de manifiesto la posibilidad de la visión del mundo como si éste fuera propiamente una interfaz, y a la vez cada ser constituye otra interfaz que se comunica con la anterior.

Apuntando también una cita de Paul Valéry “lo más profundo, es la piel”, Gilles Deleuze hace hincapié en ella ya que la considera el verdadero umbral donde se desarrollan los cambios de estado y acontecimientos en “Alicia en el País de las Maravillas”, y en “A través del espejo”: “No hay pues unas aventuras de Alicia, si no una: la de subir a la superficie, su repudio de la falsa profundidad, su descubrimiento de que todo ocurre en la frontera.”

Esta frontera es la piel, la interfaz que tenemos para comunicarnos con el otro interfaz, el del mundo exterior. Para ello nos servimos de otros interfaces complementarios: los mapas (corporales y geográficos) y las posibilidades tecnológicas son los elegidos para el viaje entre mundos de esta pieza.

Conclusion

El tema central de la propuesta es el devenir. Con ella se habla por tanto de la mutabilidad de las formas, intentando expresar la variabilidad sustancial de las cosas y de los fenómenos, su ininterrumpida transformación en otra cosa. La categoría de devenir está orgánicamente relacionada con la concepción dialéctica del mundo, en su base se encuentra la idea de que cualquier cosa, cualquier fenómeno, constituye una unidad de contrarios, del ser y el no ser; siendo incompatible con la concepción metafísica del origen y del desarrollo como un simple aumento o una simple disminución cuantitativos. Nuestra propuesta es por tanto un juego de representaciones, que va del ser a la presencia, de lo micro a lo macro, de lo real a la ficción, para descubrir la magia que surge cuando los contrarios se entrelazan.

Descripción técnica

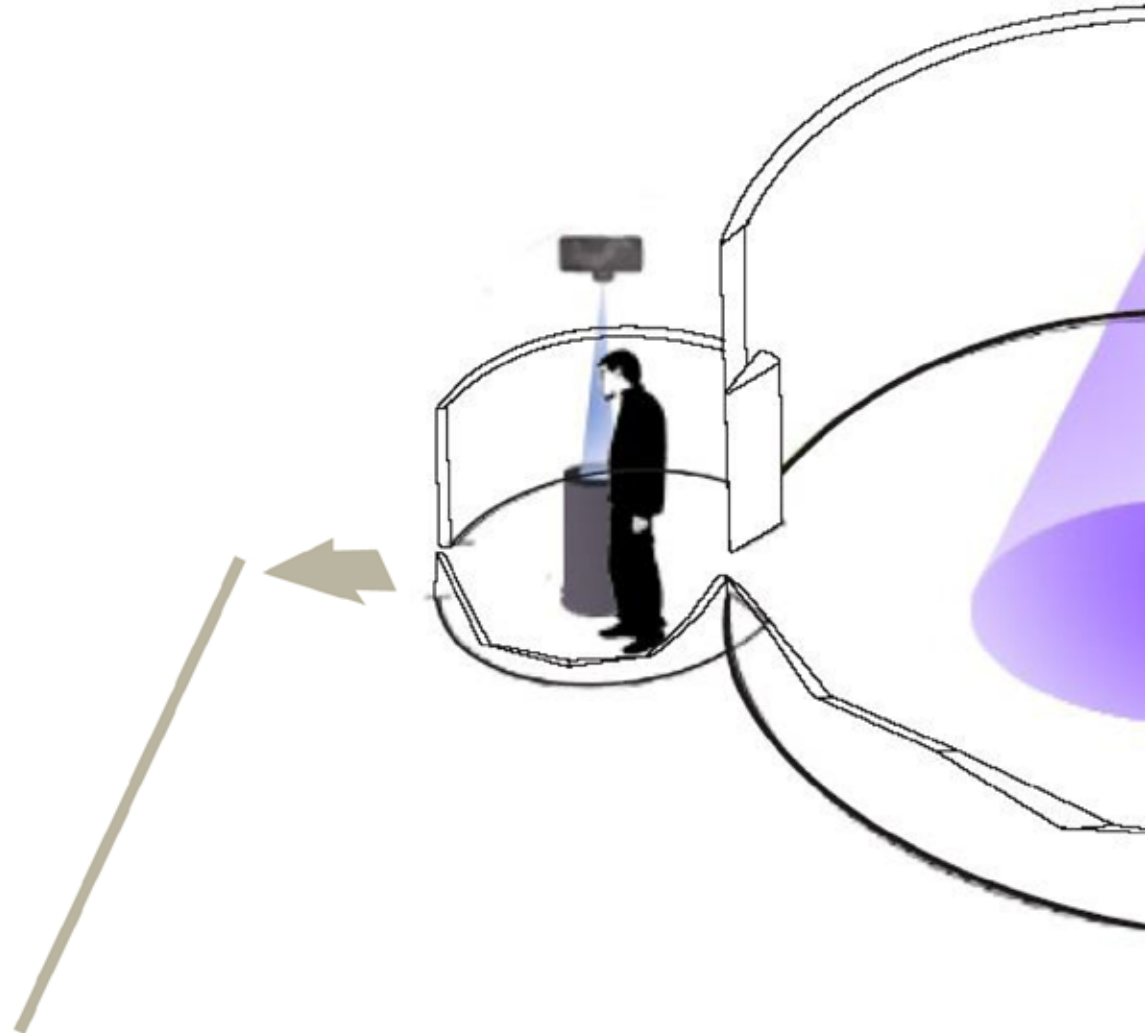
El espacio propuesto se divide en dos salas contiguas separadas por una puerta de características menguantes. Por un lado se sitúa la primera estancia, en el suelo una proyección incita al espectador a pisar la imagen de la tierra. Cuando un usuario se posiciona encima, la imagen se agranda. Comienza entonces un viaje que va desde el exterior del planeta tierra hasta llegar a un recorrido por la piel humana. En la segunda estancia, el usuario se encuentra con una peana en cuya superficie se lee una nota que orbita alrededor de una imagen del planeta tierra. El mensaje ordena "tiéndeme la palma de la mano". Cuando éste tapa la marca se activa un video sobre la piel de su mano. La visión del pequeño planeta se aventura a través de un zoom cenital de una ciudad que paulatinamente se transforma en un organismo microscópico en constante mutación. Este viaje tiene lugar dentro de los límites de la superficie de la mano.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y EQUIPOS NECESARIOS:

- Materiales para la construcción de los espacios y la peana:
 - 2 Videoproyectores
- Espejo de redirección de la proyección. Preferiblemente espejo de aumento con adaptador para video proyector, o externo con soporte de ángulo y posición regulable.
- 2 Ordenadores
- Tomas de corriente adecuadas al voltaje de los instrumentos que integren la instalación.
- 4 Altavoces
- Cables VGA. De longitud adecuada a las dimensiones del espacio disponible.
- Switch USB de 5 puertos
- 2 Cables alargadores USB
- 2 Adaptadores DVI 24+1 H/ SVGA HDB15 M
- 2 Cámaras web. IR infrarroja fireware CCD, con adaptador o lente de ángulo amplio, compatibles con mac.

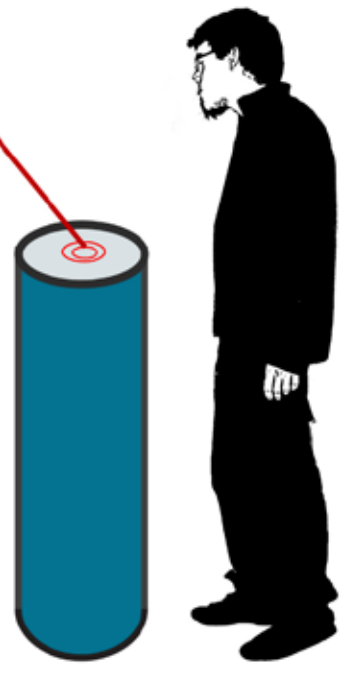
Softwares utilizados

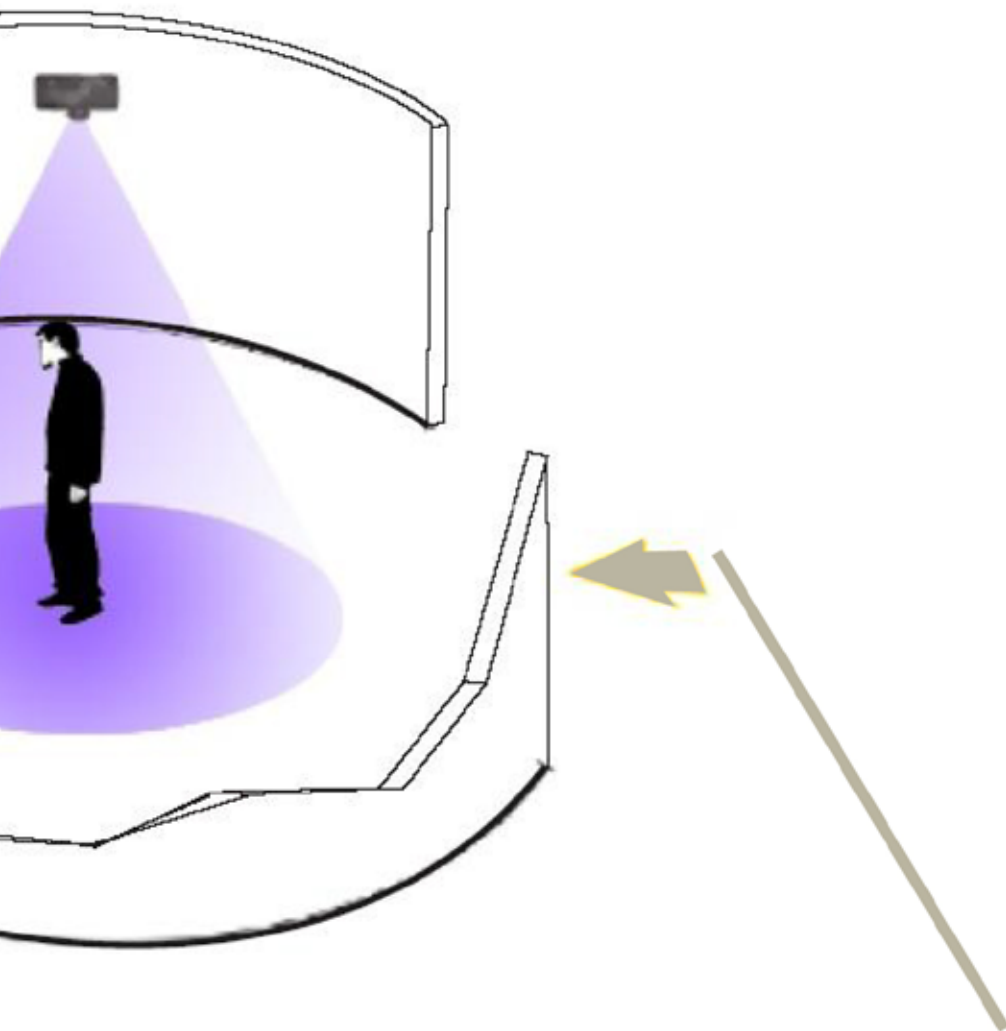
PD, Reactivision; Premiere Pro o Final Cut Pro ; Adobe Photoshop; Sound Forge o Bias Peak 5; Sorensor Squeeze.



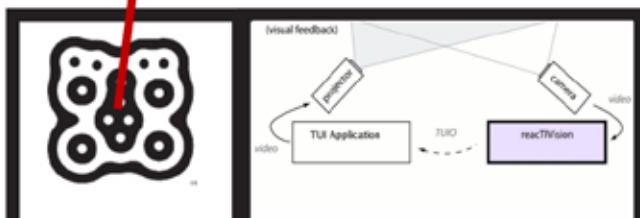
<p>1ª POSICIÓN: EL CÍRCULO DA VUELTAS HE INDICA QUE DEBES POSAR TU PALMA HACIA ARRIBA</p>	<p>2ª POSICIÓN: AL COLOCAR LA MANO EL VIDEO SE REPRODUCE</p>	<p>DE LA IMAGEN DEL GLOBO TERRAQUEO SE PASA A POR MEDIO DE UN ZOOM IMAGENES DE CALLES</p>	<p>PROGUEDIVAMENTE LA CIUDAD DE COMBIERTE EN UN MICRO ORGANISMO QUE SE MUEVE EN LA MANO A MODO DE SER VIVO</p>

<p>ESTA MARCA FUNCIONA A MODO DE SENSOR</p>	<p>CUANDO LA MARCA ESTA OCULTA SE PRODUCE UNA REACCIÓN EN EL SISTEMA QUE PONE EL VIDEO EN FUNCIONAMIENTO</p>





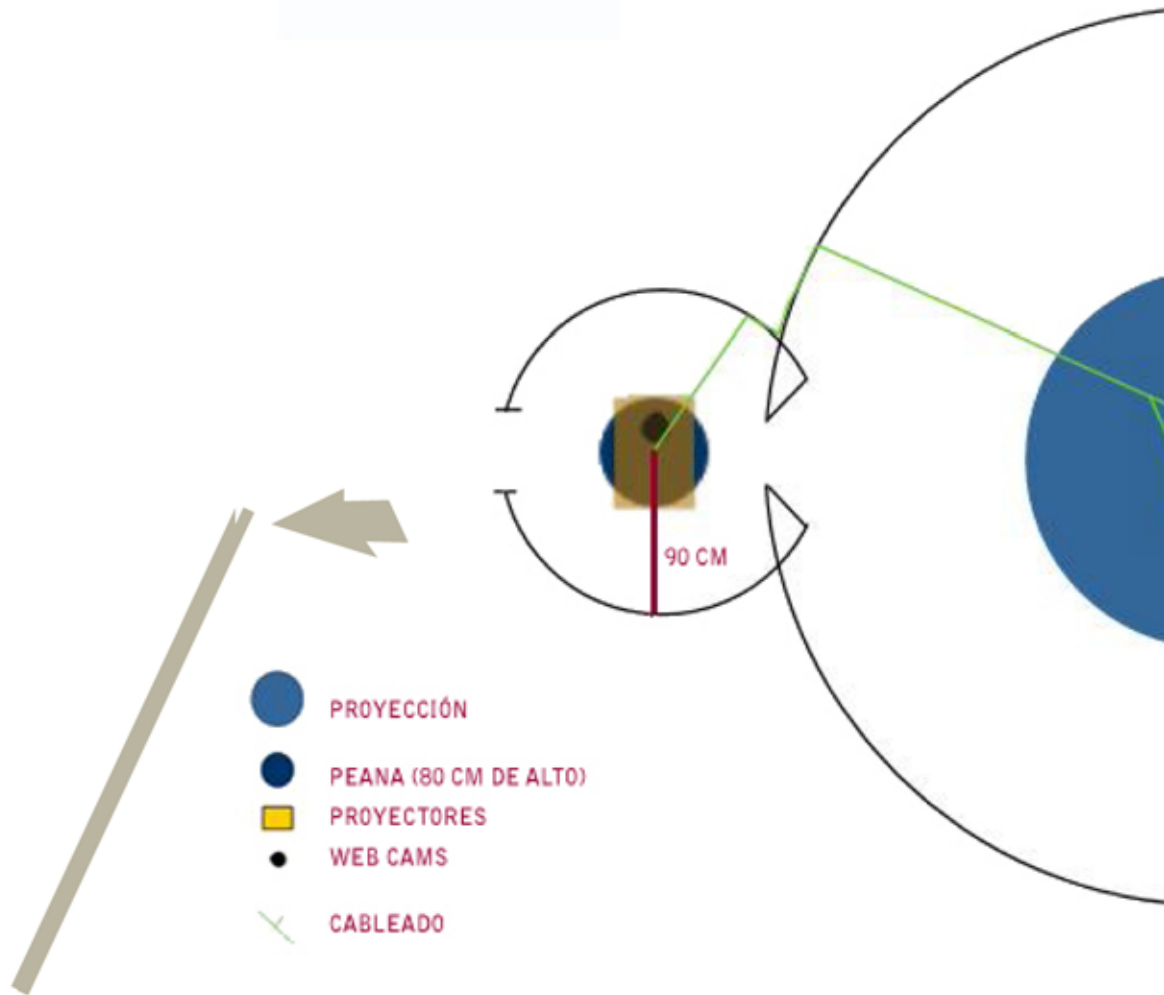
CUANDO EL VISITANTE DE LA SALA ACEPTA LA INVITACIÓN DE COLOCARSE SOBRE LA MARCA EL PLANETA CRECE HASTA UN TAMAÑO DETERMINADO EN ESE MOMENTO SE PRODUCE UN ZOOM DE RETROCESO HASTA LLEGAR A LA PIEL DE UNA PERSONA. EN ESTE MOMENTO SE PRODUCE UN RECORRIDO POR EL CUERPO



ESTA MARCA FUNCIONA A MODO DE SENSOR

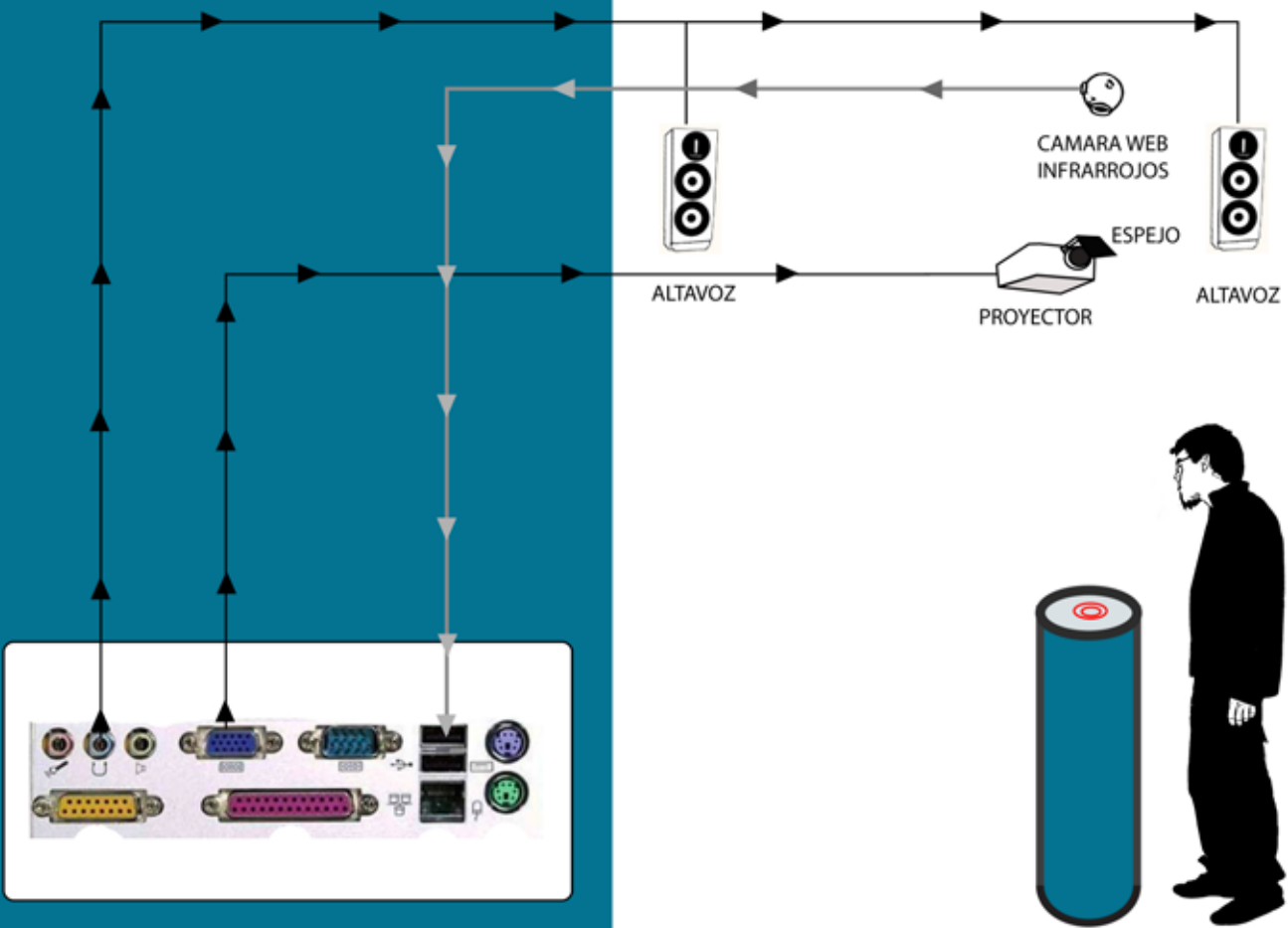
CUANDO LA MARCA ESTA OCULTA SE PRODUCE UNA REACCIÓN EN EL SISTEMA QUE PONE EL VIDEO EN FUNCIONAMIENTO

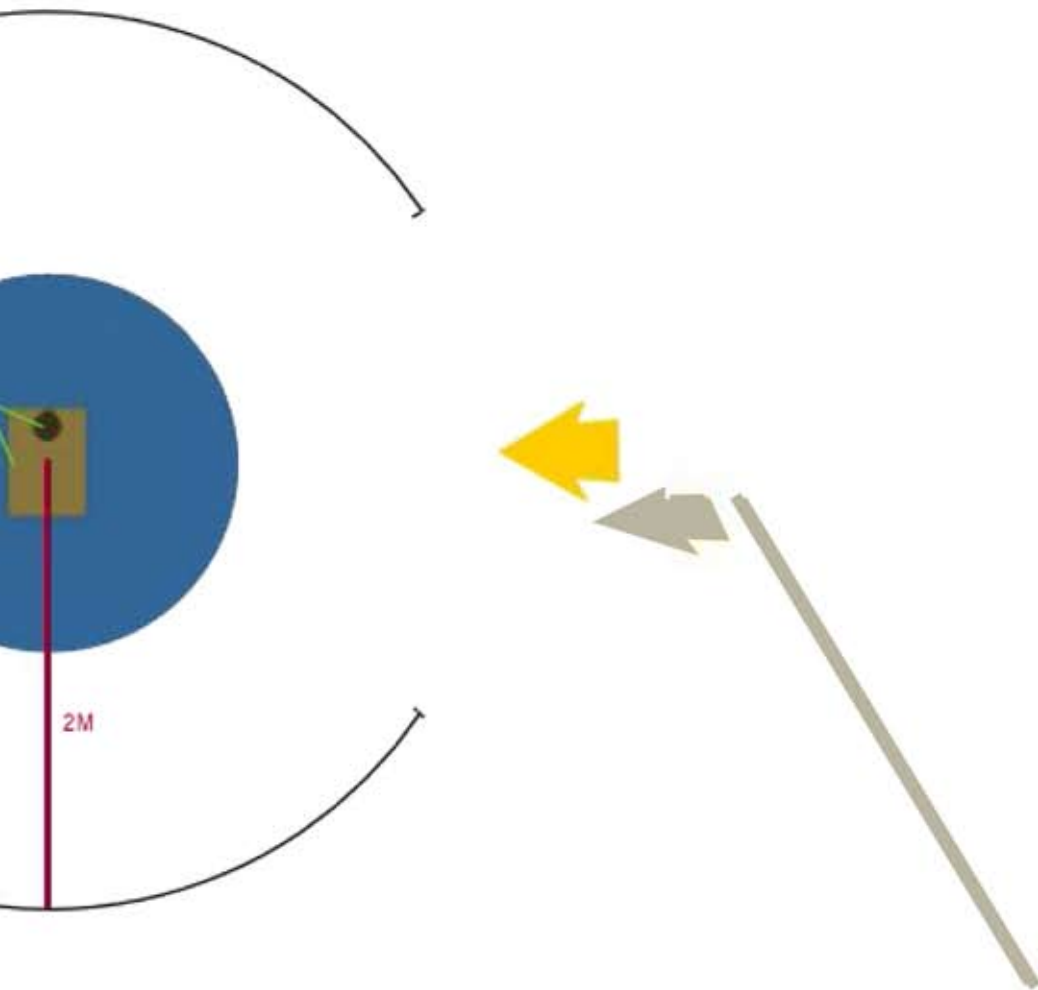




SALA DE ORDENADORES

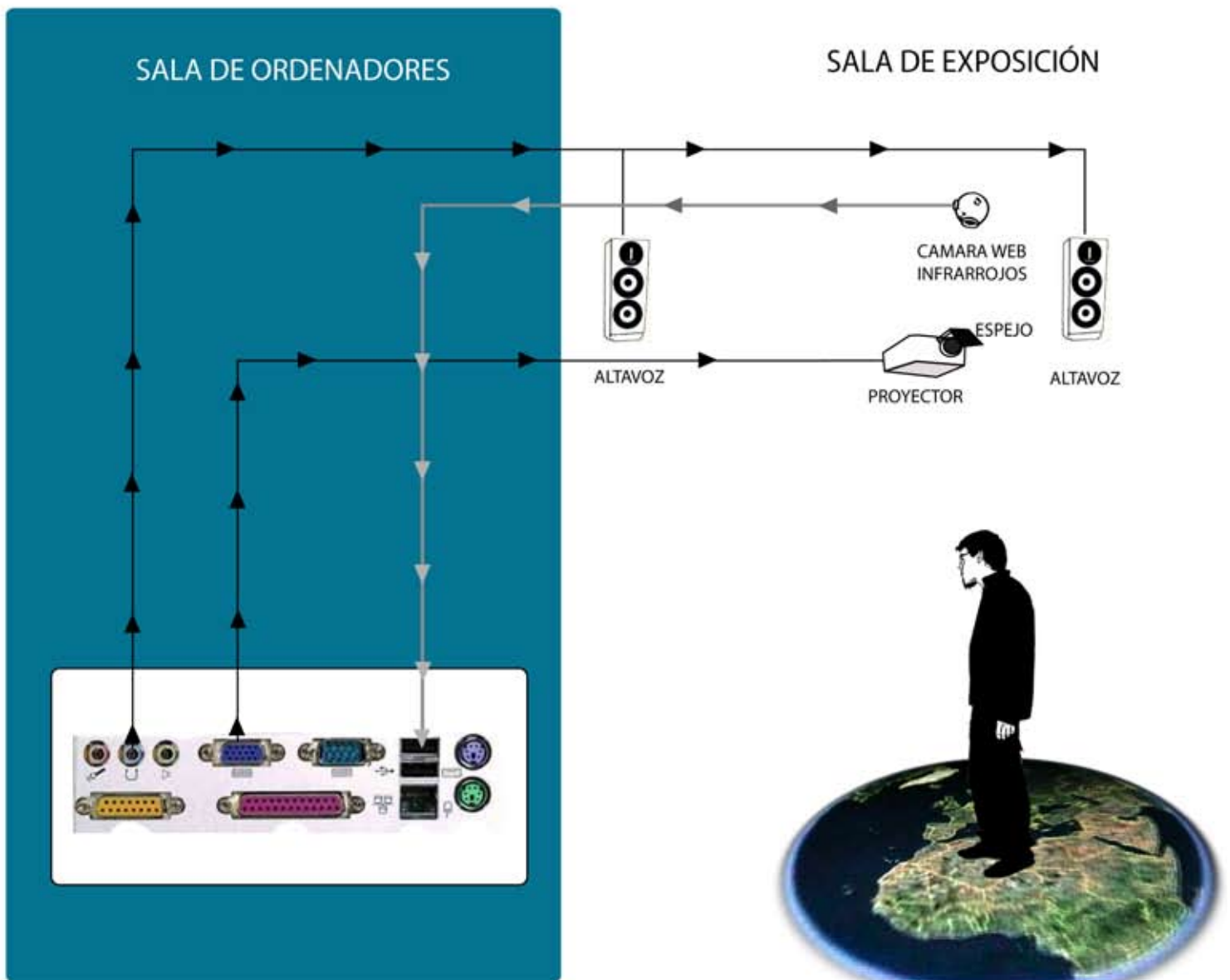
SALA DE EXPOSICIÓN





SALA DE ORDENADORES

SALA DE EXPOSICIÓN



P R E S U P U E S T O

2	<i>Mac Mini</i>	550 €	1060 €
2	<i>Espejo de redirección de la proyección</i>	100 €	200 €
2	<i>Cables VGA</i>	100 €	200 €
2	<i>Hub USB de 4 puertos</i>	15€	30€
2	<i>2 Cables alargadores USB</i>	3€	6€
2	<i>Adaptadores DVI 24+1 H/ SVGA HDB15 M</i>	5€	10€
2	<i>Videoproyectores Sony VPL CS21</i>	800 €	1600 €
1	<i>Edirol FA-66 Firewire Audio Interface</i>	285 €	285 €
2	<i>Fire-I Firewire webcam</i>	100 €	200 €
2	<i>wide angle lens Technica UNIVERSAL-OBJEKTIV 17MM/22MM</i>	30 €	60 €
4	<i>JBL Control-1 Speakers</i>	50 €	200 €
2	<i>Stereo Amplifiers</i>	200 €	400 €
	<i>Material for the construction del espacio y peana</i>	600 €	600 €
	total		4851€

Descripción del proceso técnico:

A continuación se expone un resumen del recorrido de la propuesta.

A través del trabajo en grupo este proyecto ha sufrido continuas modificaciones.

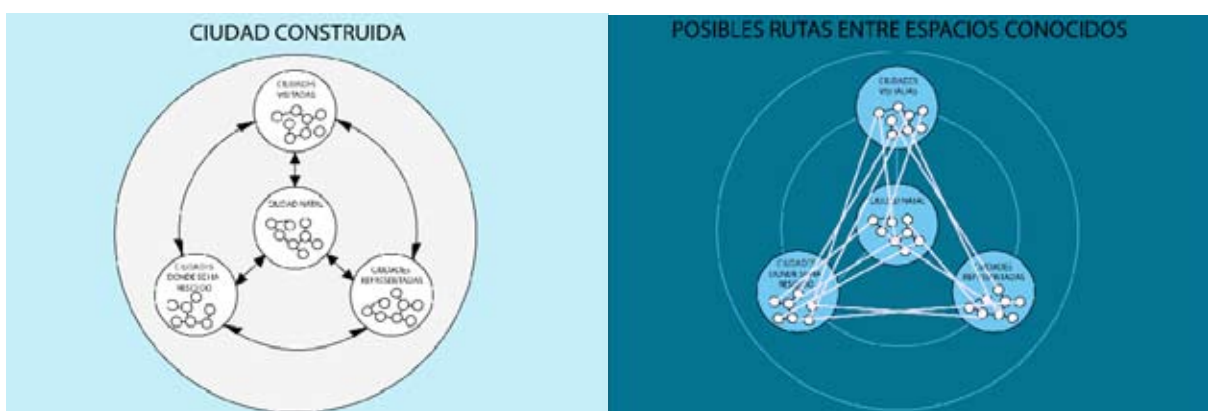
Desde el concepto original de construir una especie de mapa mental que a modo de diario de viaje presentara una cosmología de lugares vividos, hemos ido fluctuando hasta llegar a hacer una reflexión a cerca del mapa, como sistema de representación capaz de aunar ciencia, arte y tecnología. Reflejando realidades a escalas micro y macro. Finalmente nos basamos en la obra literaria de Lewis Carroll y su Alicia en el País de las Maravillas, como una gran metáfora de estos cambios de estado y escalas.

En las partes contiguas que vienen a detallar estos procesos, advertimos que en las primeras parte del proceso serán las limitaciones técnicas las que impulsarán la transformación y desarrollo de la propuesta. Siendo en la parte final donde decidamos eliminar estas barreras para definir una propuesta final ideal.

ESQUEMA CONCEPTUAL DE LA PRIMERA IDEA:

El mapa mental. Diario de viaje que presenta una cosmología de lugares vividos, por los que el espectador puede deambular.

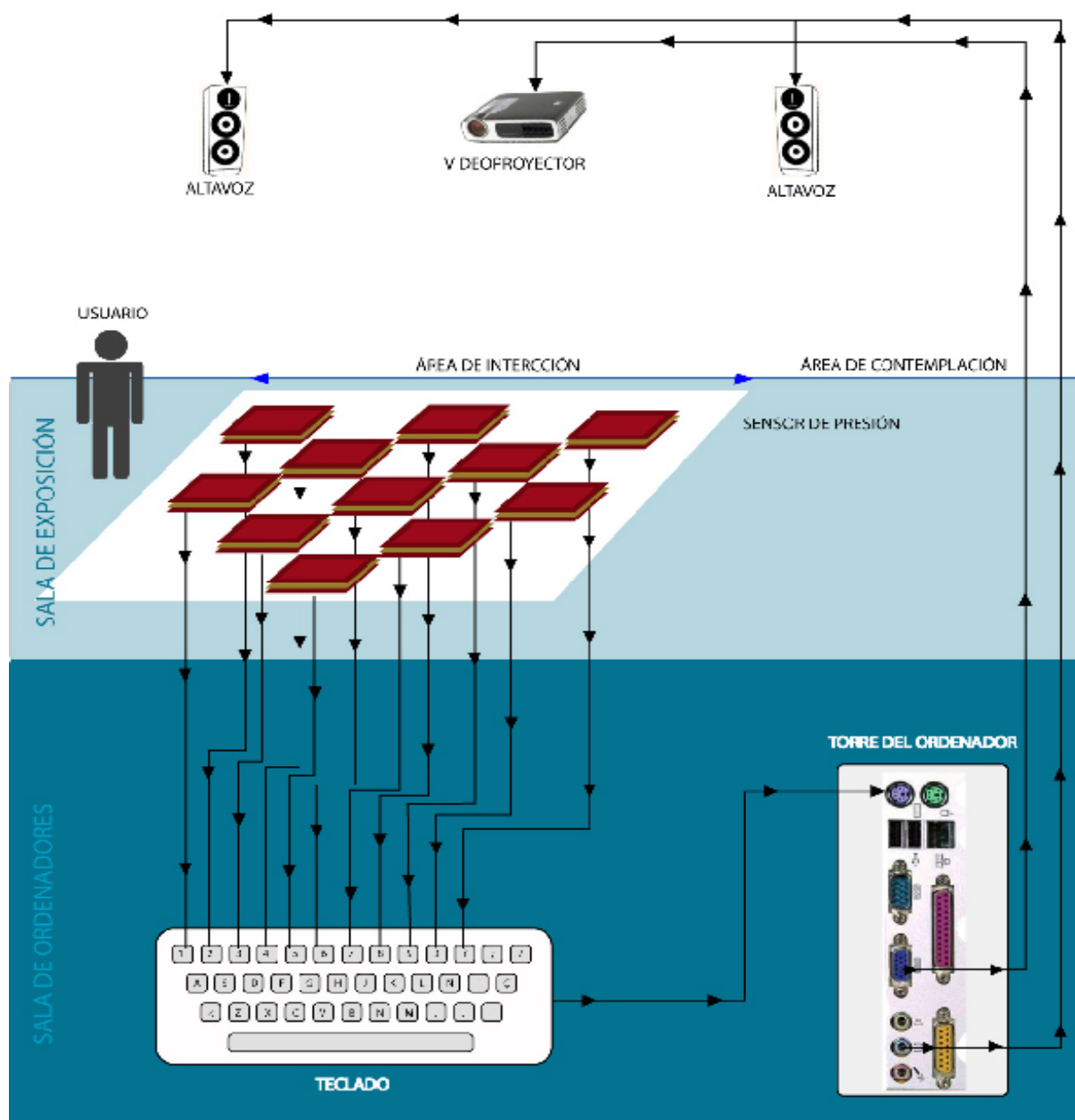
Espacio construido que se genera a través de una interrelación de espacios y del cúmulo de las rutas posibles entre ellos. En el trayecto a través de los espacios propuestos, se dan intersecciones entre aquellos que son físicamente experimentados, y aquellos conocidos sólo a través de la representación. De estas representaciones espaciales nos centramos sobre todo en citas cinematográficas.



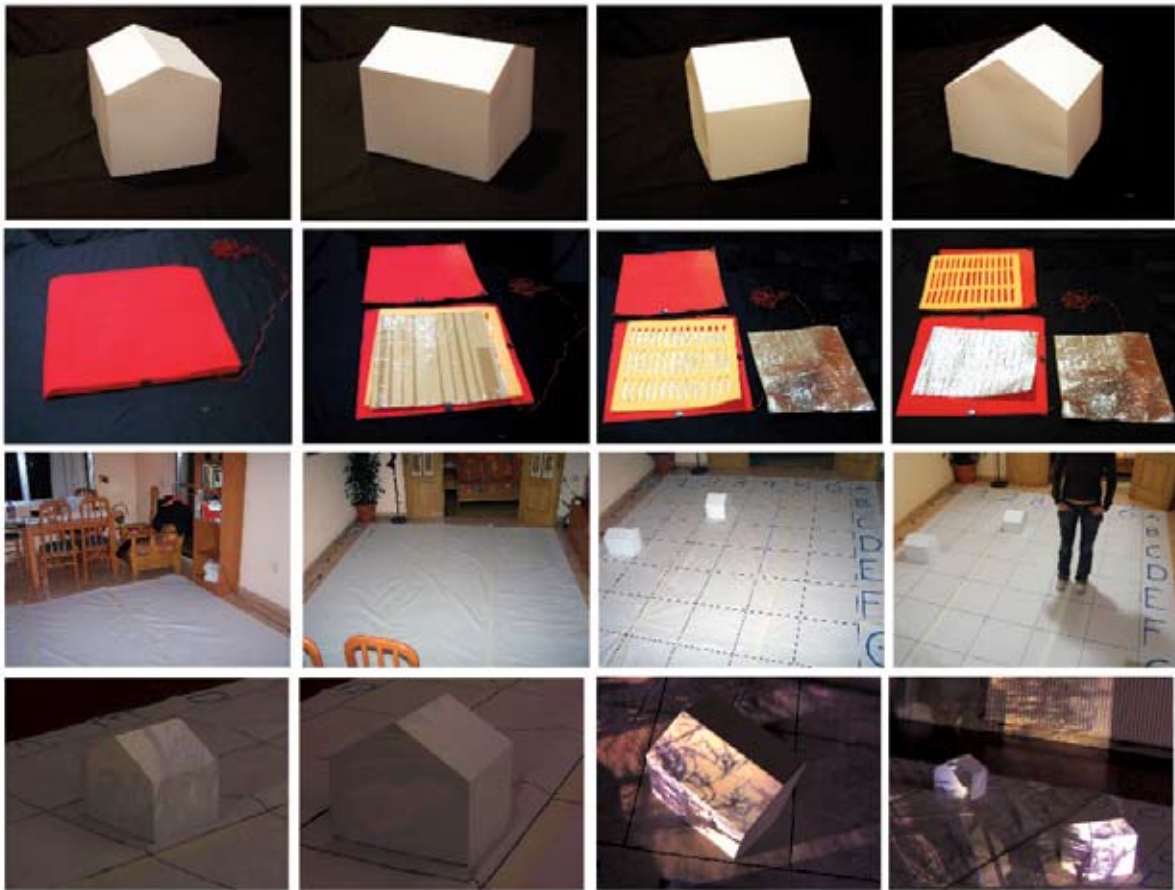
RESOLUCIÓN DE LA PRIMERA IDEA:

En este caso pretendíamos construir una maqueta que recreara una ciudad computesta por casas modulares, cuyas fachadas serían utilizadas a modo de pantallas. Se trata de que el visitante pueda pasear por las calles de la maqueta, poniendo en funcionamiento una serie de sensores de presión dispuestos en el suelo. Estos sensores a modo de botones registran el paseo del visitante por la instalación, transformando a su paso las zonas por las cuales el espectador se mueve. Así el espacio limitado de la instalación se expande debido a una continua transformación de su apariencia a través de una relación causa-efecto.

ESQUEMA DE CONEXIONES



<p>Casitas (10 aprox.) En estos momentos estaos probando distintas opciones de materiales de construcción. El <u>amterial</u> ideal sería metacrilato, pero para a beta estamos construyéndolas de cartulina y papel vegetal.</p>	
<p>Tapete Para delimitar el escenario, una superficie de imitación a césped.</p>	
<p>Videoprojector (2) Sony VPL CS21 Proyector LCD 2100 ANSI lúmenes SVGA (800 x 600) (VPL-CS21) Sony Referencia:PROY SONY CS21 2100L SVGA 2KG LCD,</p>	
<p>Sensores de presión Compuestos por dos capas externas de fieltro. Dos capas de papel de aluminio separadas por una plancha de gomaespuma calada. Los extremos de las planchas de aluminio están conectadas a los diferentes polos de un circuito.</p>	
<p>Ordenador Dos procesadores Xeon «Woodcrest» de doble núcleo a 2,66 GHz de Intel 1 GB de DDR2 a 667 MHz con memoria intermedia y corrección de errores Tarjeta gráfica GeForce 7300 GT de NVIDIA con 256 MB Disco duro de 250 GB Serial ATA de 3 GB/s a 7.200 rpm1</p>	
<p>Teclado Es necesario desarmar el teclado para conectar los distintos polos de los sensores de presión a diferentes partes de la placa. Cuando el circuito se cierra es como si pulsáramos una letra. La placa del teclado va conectada al ordenador por su entrada habitual (puerto PS/2)</p>	
<p>Tomas de corriente Adecuadas al voltaje de los instrumentos que integren la instalación.</p>	
<p>Espacio físico 4x4 aprox. dependiendo de las diversas pruebas que se vayan experimentando</p>	
<p>Software Premiere Pro o Final Cut Pro ; Adobe Photoshop; Sound Forge o Bias Peak 5; Flash MX 8</p>	
<p>Altavoces Vivanco FMS 9080 activ-altavoces sin cables</p>	



CONCLUSIONES DE LA PRIMERA PRUEBA:

Tras una primera prueba con proyector, se presentaron diversos problemas:

- La primera y más importante, la distancia de proyección necesaria para abarcar el área deseada.
- Segundo, cómo incluir, reducir o usar la sombra arrojada por los proyectores para que no perjudique a la visualización de las proyecciones.
- Tercero, encajar las proyecciones en las casas.

Ante la dificultad de solucionar estos problemas con los materiales disponibles, y al no disponer de tiempo suficiente y de un espacio fijo en el que realizar las pruebas, sin tener que desmontar y montar cada vez, se decidió replantear la propuesta acorde a la situación.

RESOLUCIÓN DE LA SEGUNDA PRUEBA:

La solución de los problemas anteriormente expuestos nos lleva a replantearnos la materialización de la propuesta:

- Primero buscaremos una superficie de proyección asequible y acorde con el proyector disponible, la cual facilite el montaje.
- Lo segundo es solucionar el problema de la sombra, para ello la utilizaremos en nuestro beneficio, así la sombra arrojada por el espectador-usuario será utilizada como detector de posición.
- Tercero se renuncia a proyectar sobre las casas, ahora el lugar de proyección de los videos será la palma de la mano.

DESCRIPCIÓN DE LA NUEVA PROPUESTA

El resultado será una mesa interactiva-reactiva. Sobre la mesa están dispuestas una serie de marcas de reconocimiento, en este caso usaremos Reactivision un software que reconoce unas marcas determinadas a través de video tracking enviando información sobre ellas a Pure Data a través de un TUIO. Al ser ocultadas las marcas se disparará un video que será proyectado sobre la mano.

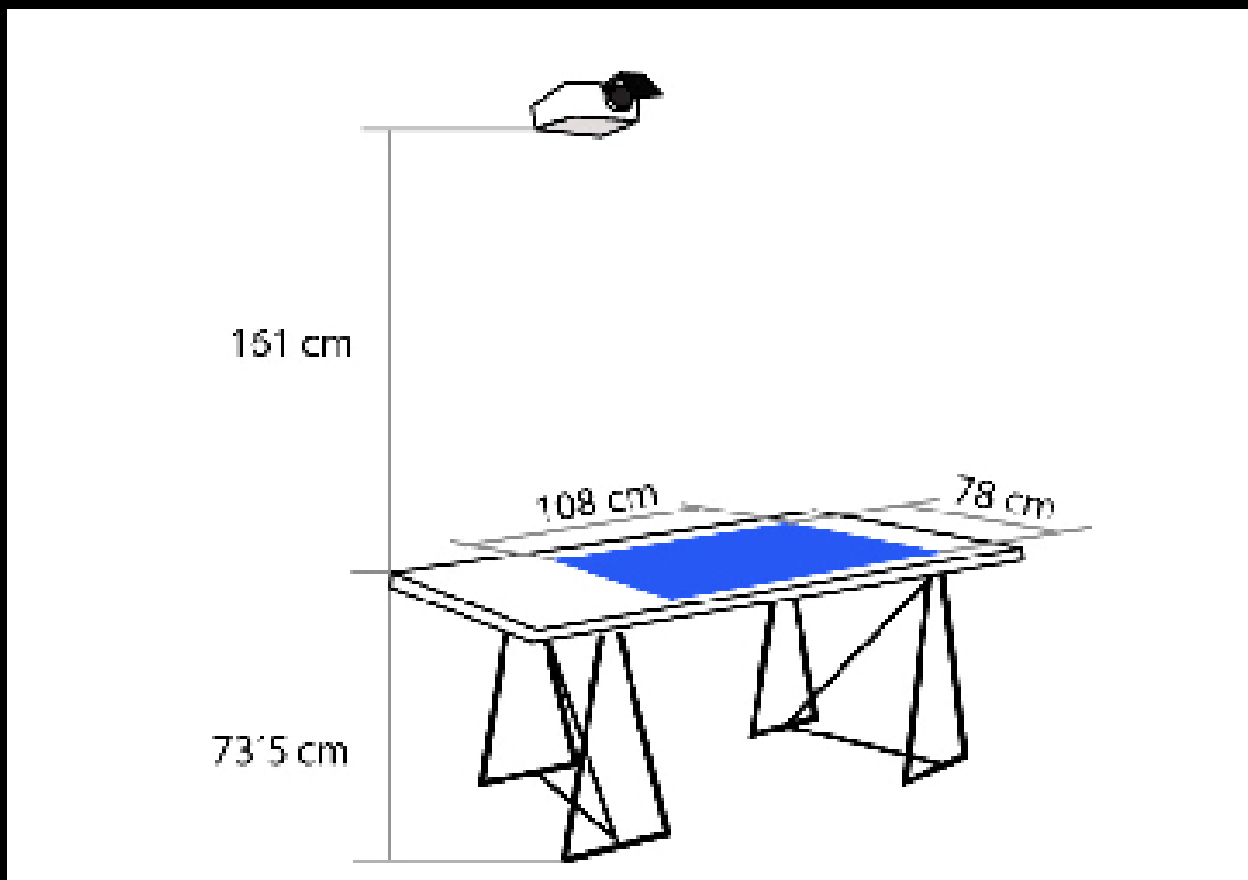


NUEVA ÁREA DE PROYECCIÓN LA MANO

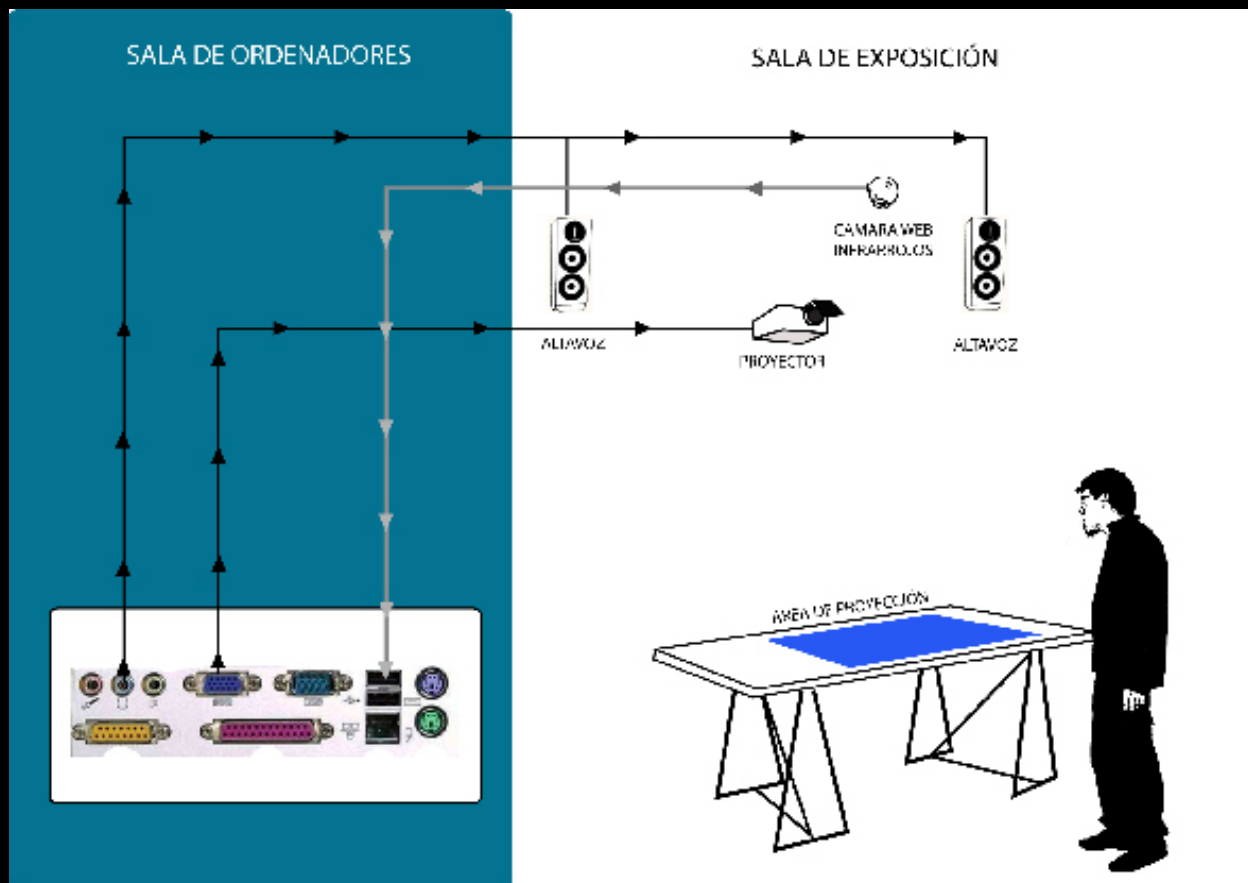
PRUEBAS DE PROYECCIÓN



MEDIDAS DE LA INSTALACIÓN



ESQUEMA DE CONEXIONES



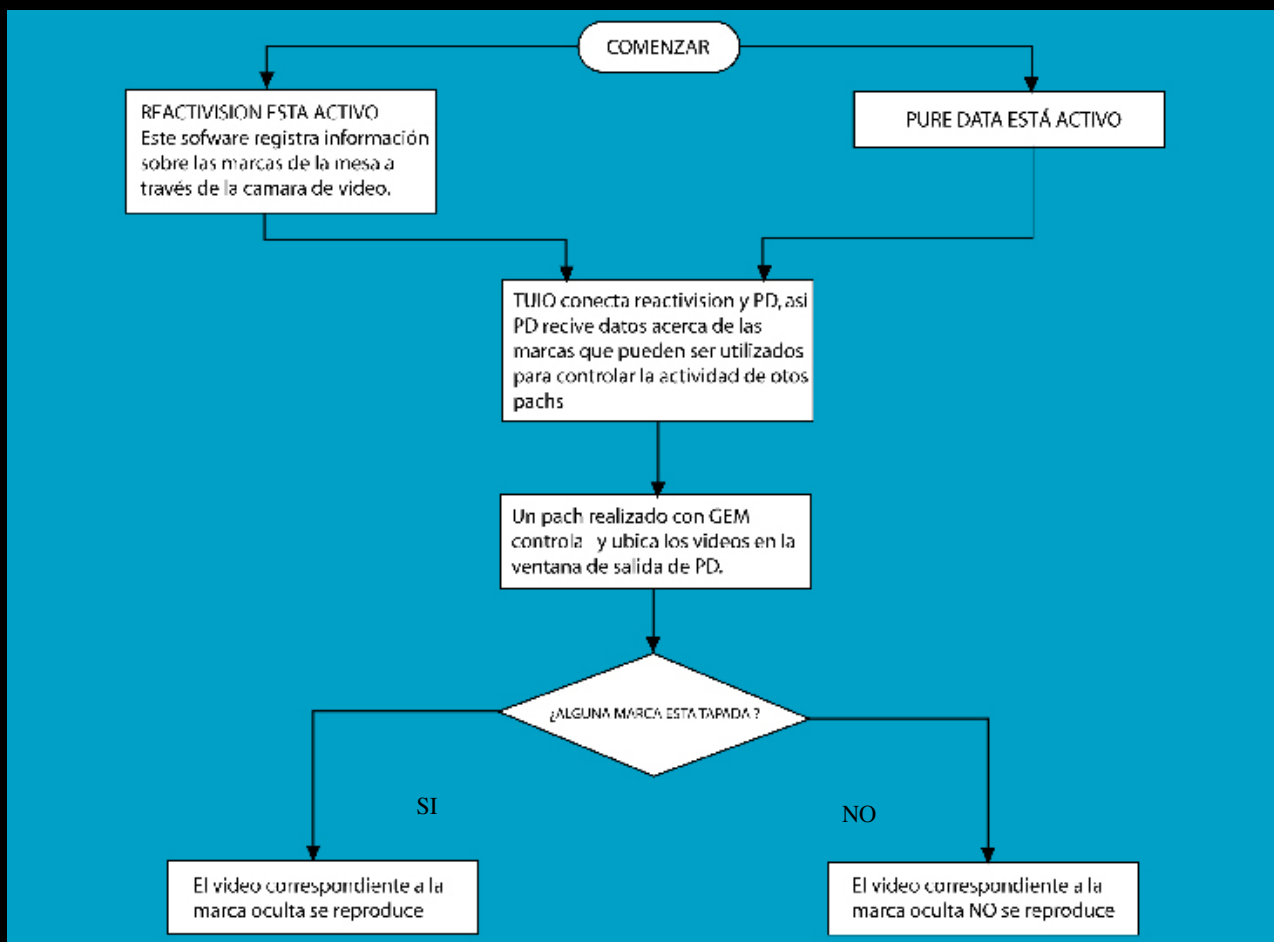
PRUEBAS DE PROGRAMACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE MARCAS



LA DISPOSICIÓN DE LAS MARCAS SOBRE LA MESA DEBE IMPEDIR QUE SOLO UNA MANO TAPE MÁS DE UNA MARCA A LA VEZ

VISTA DE LA VENTANA DEL SOFTWARE REACTIVISION

VISTA DE LA VENTANA DE SALIDA DE GEM PUEDE OBSERVARSE QUE LA DISPOSICIÓN DE LOS VIDEOS ES IDÉNTICA A LA DISPOSICIÓN DE LAS MARCAS EN LA MESA





LA CARA B



F I C H A T É C N I C A



Título: **LA_CARA_B**
Año: 2007
Autores: **Begoña Martínez**
Medidas: Variables
Técnica: Instalación a base de impresión fotográfica y texto en vinilo, paginas Web (flirck, myspace, etc), libros, video, etc..

SINOPSIS: La_Cara_B es mi alter ego. Podríamos describirlo como un ilustrador, que utiliza el street art como medio fundamental de expresión y la fotografía como forma de difusión y documentación de su trabajo.

Pero La_Cara_B es un ser retorcido, en él nada es lo que parece, ya que su verdadero objetivo es el ilusionismo. Sus dibujos, pinturas buscan el virtuosismo manual y la frescura en el trazo, pero sus composiciones son en realidad fotografías manipuladas digitalmente, y la documentación sobre su obra fotomontajes donde se finge la presencia física de su obra. Para ella “el mapa es el territorio” y sus creaciones un juego constante entre distancia y aura.

Mi objetivo sería por tanto la creación de una exposición retrospectiva de la difunta artista La_cara_B. En ella se exhibirá el trabajo de investigación que yo, Begoña Martínez Santiago, he realizado sobre su producción con motivo de mi Tesis fin Master”

La exposición constará de los siguientes elementos:

1. Video documental a cerca de la vida de la artista
2. Fotografías documentales de su obra
3. Textos informativos con información del contenido de la exposición en formato vinilo adhesivo
4. Fotografía de grandes dimensiones, representativa de la obra de la artista e impresa en papel de pared.
5. Catálogo biográfico de vida y obra de la artista.

L A _ C A R A _ B

Referentes conceptuales:*Introducción*

Propuesta fue desarrollada en el transcurso del “Master en Producción Artística” de la UPV, Valencia, España. Realizada de forma individual.

La_Cara_B es mi alter ego. Podríamos describirlo como un ilustrador, que utiliza el street art como medio fundamental de expresión y la fotografía como forma de difusión y documentación de su trabajo.

Pero La_Cara_B es un ser retorcido, en él nada es lo que parece, ya que su verdadero objetivo es el ilusionismo. Sus dibujos, pinturas buscan el virtuosismo manual y la frescura en el trazo, pero sus composiciones son en realidad fotografías manipuladas digitalmente, y la documentación sobre su obra fotomontajes donde se finge la presencia física de su obra. Para ella “el mapa es el territorio” y sus creaciones un juego constante entre distancia y aura.

Objetivos:

- Construir un alter ego artístico.
- Crear documentación fotográfica y escrita a cerca de su producción, con el fin de validar su identidad y su existencia (sus obras se simulan a través de fotomontajes. su biografía es pura literatura.).
- Difundir su trabajo a través de medios diversos, Internet, revistas, catálogos, exposiciones retrospectivas de su trabajo, etc.

Intenciones:

Hablar de la figura del artista como construcción cultural y de su devenir en objeto cultural o de culto. También del registro fotográfico como forma de consumo y prueba de existencia de gran parte de la producción artística actual; y de la validación del objeto cultural a través de la crítica, las instituciones, los medios de comunicación, etc.

Método de trabajo:

- Habitar estilos y formas historiadas
- Utilizar la sociedad como repertorio de formas
- Invertir la moda y los medios masivos

Cuando La posproducción cultural y estética relacional derivan hacia el espíritu El espíritu Shandy:

Emprendí una lucha a muerte para entrar en la sociedad secreta , pero sólo habría consentido logralo con la condición de seguir siendo la niña irresponsable que era y me puse a pensar que no debía cargarse a la vida con demasiado peso, con demasiadas cosas por hacer.

Sabía que miniaturizar es hacer portátil y que esta es la forma ideal de poseer cosas para un vagabundo o un exiliado. Miniaturizar significaba también hacer inservible: Lo que esta reducido se halla en cierto modo liberado de significado. Su pequeñez es al mismo tiempo, un todo y un fragmento.

Es la exaltación espectacular de lo que surge y desaparece con la arrogante velocidad del relámpago.

El drama fue comprender que había caído en el lado de la muerte, pero pronto se vió que el suicidio no era solución ni era nada, y que sólo podría ser realizado en el espacio mismo de la escritura, ya fuera recurriendo al silencio más radical, o bien convirtiéndose uno mismo en personaje literario o traicionando el lenguaje mismo, o derivando hacia el trampantojo o desvío óptico, o hacia una variante del espejismo: soluciones portátiles para crear un universo que fue hijo del equívoco y de la casualidad”

La cita que acaban de leer es un ejercicio de post producción textual, un pastiche de citas realizado en base a un texto de Vila Matas, perteneciente a su libro “Historia abreviada de la literatura portátil”. Con sus palabras pretendo explicar la razones del surgimiento del proyecto La_cara_b cuyo eje fundamental es la necesidad de hacer portátil.

En los últimos años he venido desarrollando una serie de trabajos muy “pesados”. Instalaciones audiovisuales o de caracter interactivo-reactivo que implicaban un fuerte despliegue de medios técnicos, y una fuerte implicación intelectual en el aprendizaje de los recursos tecnológicos empleados. El resultado es un proceso de trabajo más largo del que estaba acostumbrada y una relentización de la consecución de la obra debido a la escasez de recursos técnicos y económicos. Necesitaba en compensación realizar un proyecto paralelo de caracter más ligero y espontáneo. De este modo surge La_Cara _B, mi alter ego, una ilustradora, que utiliza el street art como medio fundamental de expresión y la fotografía como forma de difusión y documentación de su trabajo. La_Cara _B se sustenta a través del documento, su obra inexistente, es probada a través de la fotografía y del texto. Su producción es infinitamente portátil. Una miniatura ejemplar de carácter inservible. Un universo que solo existe sobre el papel.

Perfil del personaje:

Que La_Cara_B realice street art no es casualidad, ya que el street art es un tipo de arte efímero, localista y no portátil. Por ello el street art al igual que otras muchas actitudes artísticas del siglo XX, se apoya en la fotografía como segundo soporte, como documento que acredite su realidad y facilite su difusión mundial.

Las fotografías realizadas por viandantes, coleccionistas de imágenes de este tipo y el propio artista, son la herramienta que hacen de esta expresión localista un fenómeno comunitario a nivel mundial.

El fenómeno web 2 ha impulsado una nueva forma de autopromoción muy potente que complementa a la que proporciona la intervención en el espacio público, este es el caso de los blogs, como flirck, gran soporte para ilustradores, fotógrafos, etc, Mediante los blogs miles de personas en todo el mundo pueden conocer tu trabajo y creer que lo que ven es cierto.

Así en un primer momento La_cara_B ha sobrevivido a través de su difusión en internet, un canal de comunicación gratuito accesible a pequeños y grandes artistas de todas las disciplinas. A través de sus páginas personales: www.flickr.com/photos/la_cara_b/ www.myspace.com/la_cara_b; el personaje ha ido evolucionando en su relación con el otro. Ha recibido comentarios a cerca de su trabajo, ofertas para colaborar con otros artistas, etc, y ha surgido en ella la tentación de lo material y lo pesado, es decir la posibilidad de renunciar a su condición portátil.

Ante su posibilidad de materialización, es decir, ante la posibilidad de exponer públicamente su trabajo La_cara_B debera tomar una importante decisión:

“Morir para vivir a través de la retrospectiva”

Mi objetivo sería por tanto la creación de una exposición retrospectiva de la difunta artista La_cara_B. En ella se exhibirá el trabajo de investigación que yo, Begoña Martínez Santiago, he realizado sobre su producción con motivo de mi tesis fin Master”

Conclusión

Jordi Alberich resume las estrategias fotográficas postmodernas en tres grandes bloques temáticos:

1. Recobro de un uso ornamental de la fotografía, con la recuperación actualizada de técnicas y procedimientos fotográficos pictorialistas.
2. Uso apropiacionista de imágenes extraídas de los mass media en el marco de estrategias simulacionistas y ficcionales de reflexión y crítica sobre las implantaciones que, para la comprensión de lo real y de nuestra vida cotidiana, tienen los media.
3. Vías de trabajo teatralizantes, de fabricación y escenificación de imágenes, que definen un espacio interdisciplinario de la imagen fotográfica con opciones plásticas como la escultura o la instalación (...) (37).

El uso de la fotográfico realizado en el la propuesta La_Cara_B, sería por un lado de carácter simulacionista, ya que en ella se recurre a la apropiación de estilos y formas historiadas, apuntando a un tipo de conocimiento que no viene explícitamente de lo real, sino que toma por referencia al mundo de lo reproducido (fílmicamente, fotográficamente, tipográficamente, etc.) aceptando que la condición de “la imagen producida” se debe a su carácter de doble o de remake.

Por otro lado la función de las imágenes creadas para la propuestas no reside en su visión individual, sino en la construcción de una instalación de carácter interdisciplinar construida a través de la relación entre elementos diversos: espacio, contexto, texto, imagen y espectador. Por lo que podríamos decir que esta es una propuesta de carácter teatral (performántica)

(37) ALBERICH i PASCUAL, Jordi, “Impuros, frágiles y otros epígonos”, en El Cant de les Sirenes, Girona, Fundació Espais d’Art Contemporani, 2000, p. 127. En este mismo sentido puede verse: ALBERICH i PASCUAL, Jordi, *Fotografía i fi de Segle. Art, discurs i fotografia en le trànsit de la postmodernitat*,

Binissalem, Di7, S. L., 1999.

Despcripción técnica

El proyecto La_Cara_B se basa fundamentalmente en el uso de la fotografía digital y en las posterior post producción de las fotografías tomadas.

Para realizar los fotomontajes que componen la documentación principal del personaje he utilizado diversos softwares entre ellos: Photoshop CS2, Photoshop CS3 y Illustrator CS2. Pero también dibujos a tinta china, recortes fotográficos, etc.

Pero como he señalado anteriormente la propuesta no se basa solamente en la creación de fotomontajes, ya que lo que se pretende es crear una instalación de carácter interdisciplinar construida a través de la relación entre elementos diversos: espacio, contexto, texto, imagen y espectador.

Se trata por tanto la creación de una exposición retrospectiva de la difunta artista La_cara_B. La curadora e investigadora Begoña Martínez Santiago, presenta aquí su trabajo de investigación a cerca de dicha artista muerta en extrañas circunstancias.

La exposición constará de los siguientes elementos:

1. Video documental a cerca de la vida de la artista: a través de entrevistas, fotografías de su infancia, etc. conoceremos algunos aspectos íntimos de La_Cara_B
2. Fotografías documentales de su obra procedentes de diversas fuentes
3. Textos informativos con información del contenido de la exposición en formato vinilo adhesivo
4. Fotografía de grandes dimensiones, representativa de la obra de la artista e impresa en papel de pared.
5. Catálogo biográfico de vida y obra de la artista. El catálogo contempla toda la producción de la artista hasta su muerte. También encontraremos textos biográficos y entrevistas, así como críticas a cerca de su obra.



Catálogo biográfico

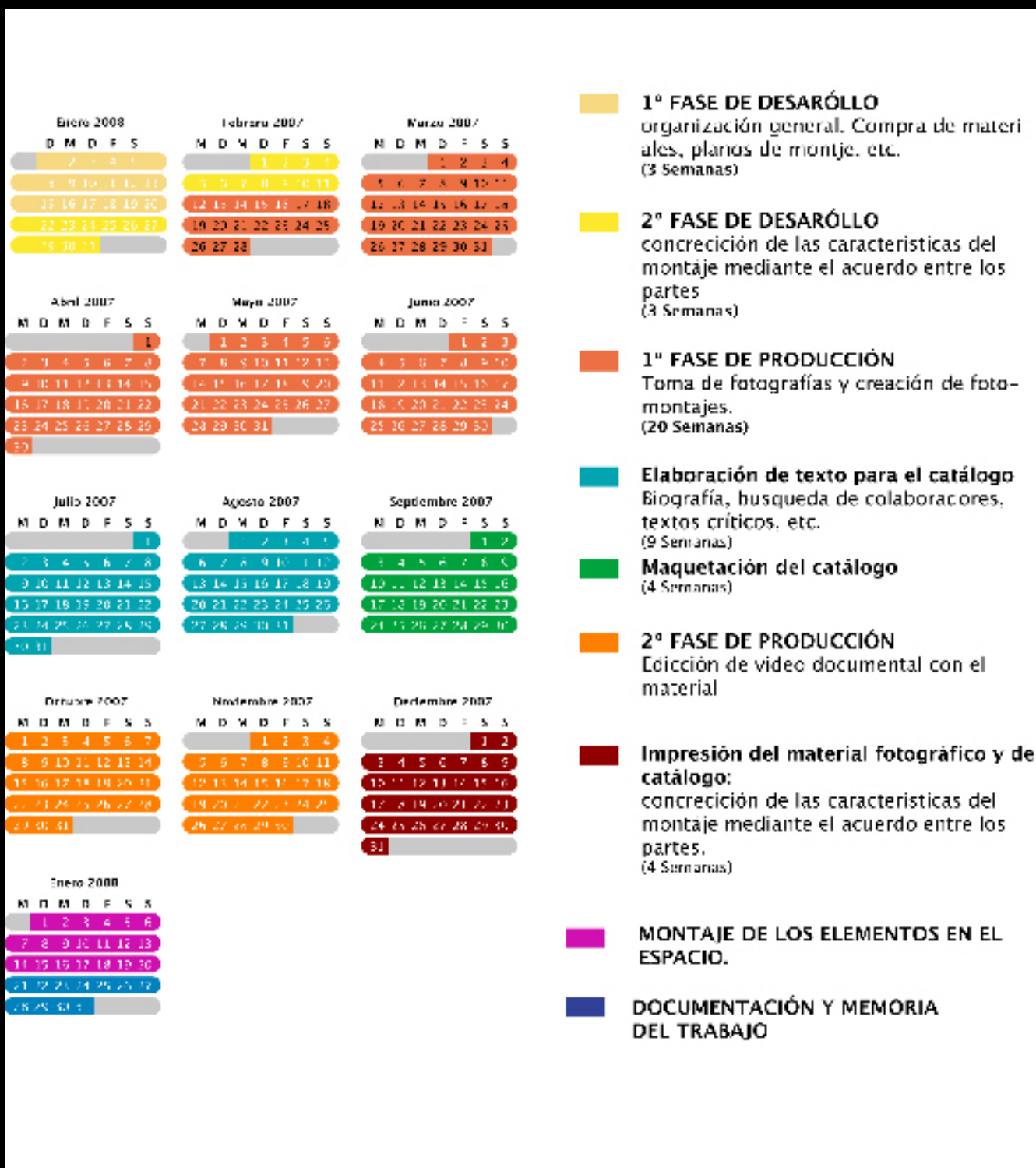


Video documental a cerca de la vida de la artista: a través de entrevistas, fotografías de su infancia, etc. Conoceremos algunos aspectos íntimos de La_Cara_B



Se baraja la posibilidad de mostrar objetos personales de la artista. Así como muestras de las publicaciones en las que ha aparecido

PLAZOS DE EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA



P R E S U P U E S T O

Fecha: **05 - Noviembre- 2007**

CERTAMEN EXPLUM

PRESUPUESTO: EXPOSICIÓN EN SALA A

nº	Concepto	uds	€/ud	Totales
CAPÍTULO I: SUMINISTRO Y SERVICIOS PARA LA PRODUCCIÓN				
2.1 ELEMENTOS QUE COMPONEN LA INSTALACIÓN				2.490,00
1.1.1	Ud Fotografías de dimensiones 30x40 cm.	30,00	40,00	1.200,00
1.1.2	Ud Impresión fotográfica digital sobre lona 400x300 cm.	1,00	410,00	410,00
1.2.3	Texto vinilo adhesivo tamaño cartela 50x100 cm	3,00	30,00	90,00
1.2.4	P.A. Alquiler semanal de proyector.	1,00	210,00	210,00
1.2.5	Ud Reproductor Dvd.	1,00	60,00	60,00
1.2.6	Ud Pantalla reflectante	1,00	20,00	20,00
1.2.7	Ud Juego de altavoces.	1,00	100,00	100,00
1-1.8	Edición de catálogos sobre la La_cara_b	20,00	20,00	400,00
CAPÍTULO II: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN				
2.1 LOGÍSTICA				600,00
2.1.1	P.A. Suministro y montaje de elementos y accesorios necesarios para toda la instalación (regletas para ocultar cables, tacos, colas, anclajes...), incluyendo mano de obra.	1,00	150,00	150,00
2.1.2	P.A. Transporte de todo el conjunto, para su montaje y desmontaje, incluyendo combustible y kilometraje.	1,00	450,00	450,00

RESUMEN DE CAPITULOS

CAPÍTULO I: SUMINISTRO DE LAS DIFERENTES COMPOSICIONES.

1.1 ELEMENTOS QUE COMPONEN LA INSTALACIÓN

2.490,00

CAPÍTULO II: SUMINISTROS Y SERVICIOS EXTERIORES DE PRODUCCIÓN

2.1 LOGÍSTICA

600,00

TOTAL PRESUPUESTO EJECUCIÓN MATERIAL

3.090,00

IVA NO INCLUIDO EN LA OFERTA

FORMA DE PAGO: PAGARÉ A 30 D.F.F.

BEGOÑA MARTÍNEZ SANTIAGO

CERTAMEN EXPLUM

Descripción del proceso técnico:

El personaje La_Cara_B se ha desarrollado a través de su interacción en la red. Después de realizar varios fotomontajes, creé varias páginas personales en lugares como: MySpace o Flickr

- MySpace: un sitio web de interacción social formado por perfiles personales de usuarios que incluye redes de amigos, grupos, blogs, fotos, vídeos y música, además de una red interna de mensajería, que permite comunicarse a unos usuarios con otros, y un buscador interno.

- Flickr: un sitio web de intercambio de fotografías e imágenes y comunidad online de varias plataformas, generalmente es considerado un ejemplo nuevo de la futura navegación Web 2.0 Este popular sitio web para los usuarios sirve como servidor personal para compartir fotografías personales. El servicio es mundialmente usado por bloggers como un repositorio fotográfico. La popularidad de este canal es debida a las herramientas que permiten a las fotos ser etiquetadas. Flickr tiene un respaldo de una comunidad de fotografías de aproximadamente 1 billón de imágenes (hasta Agosto 2007).

A través de estas páginas, el personaje podría relacionarse de forma anónima y además recibir comentarios a cerca de sus fotografías.

En un principio se convirtió en una buena forma de comprobar la eficacia de los fotomontajes, pero más adelante empecé a recibir ofertas para colaborar en revistas o realizar producción para galerías o festivales.

En algunos casos (como es el caso del festival incubarte) desvelé la naturaleza del proyecto y realicé un fake para ellos. Pero en otros he mantenido el engaño hasta el final. A continuación describo este proceso así como una relación de los proyectos surgidos a partir de esta experiencia.


flickr.com/photos/la_cara_b/

flickr.com/photos/la_cara_b/

Home The Tour Sign Up Explore


La_cara_b's photos [View as slideshow \(1\)](#)

[Sets](#) [Tags](#) [Activities](#) [Favorites](#) [Profile](#)




I'm crazy for you

© All rights reserved.
Uploaded on Oct 8, 2007
2 comments




El sueño de la razón

© All rights reserved.
Uploaded on Oct 8, 2007
4 comments



camiseta La_cara_B


© All rights reserved.
Uploaded on Jul 31, 2007
18 comments



De la serie cocktail music for robots

© All rights reserved.
Uploaded on Jul 31, 2007
0 comments

Ejemplo de comentarios en flickr.com




[Home](#)
[The Tour](#)
[Sign Up](#)
[Explore](#)

You aren't signed in [Sign In](#) [Help](#)



Search everyone's photos [Search](#)

De la serie cocktail music for robots



Uploaded on July 31, 2007
by [La_cara_b](#)

La_cara_b's photostream



27 photos

This photo also belongs to:


- [WorldWide Art & Supply Trade](#) (Pool)
- [Illustration Now](#) (Pool)
- [FREE*](#) (Pool)

Additional Information

© All rights reserved


- Taken on July 31, 2007
- See different sizes
- 13 people call this photo a favorite
- Viewed 144 times
- This photo is public

Comments




shante bullock says:

nice.
Posted 3 months ago. ([permalink](#))




idan x says:

That's a fantastic wall.
Posted 3 months ago. ([permalink](#))




anavb says:

genial ¿en que ciudad?
Posted 3 months ago. ([permalink](#))



mexpandoydisperso says:


me mola mucho el cocktail!
mi yo robot se va a tomar uno esta noche pa celebrar!!!
hihihi!
Posted 3 months ago. ([permalink](#))



rig says:


Estupendo! Such a nice composition.
Posted 3 months ago. ([permalink](#))

Posted 3 months ago. ([permalink](#))




leVan_j says:

me muero con el interés saber en que ciudad tambien...
ESTUPENDO!!!!
Posted 3 months ago. ([permalink](#))



luc/SA says:

muilo bom!
Posted 3 months ago. ([permalink](#))



anavb says:

ya tengo la esquina, ya me dicen.
Posted 3 months ago. ([permalink](#))

Ejemplo de comentarios en flickr.com



apfel Z says:

wow, muy bonito mural

:D

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



La_cara_b says:

Muchas gracias por los comentarios, La ciudad es Valencia.

Thanks for your coments. The city is Valencia

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



evil design says:

great bunnies!

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



bricco guardato non bolle mai says:

wow! bellissimo stencil

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



wasabirojo pro says:

Siiliiii soy una fan!!!!!!!

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



addicted to ... says:

COOL!

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



tabogarcia pro says:

super great work!!!

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



crying hand says:

oh i really enjoy their talk~

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



muskva says:

I like.

Posted 3 months ago. ([permalink](#))



mr la rue pro says:

Great work!

Posted 5 weeks ago. ([permalink](#))

Ejemplo de comentarios en Myspace

The screenshot shows a Myspace page with a red floral background. At the top, there is a grid of 12 user avatars. Below them is a search bar and navigation links. The main content area displays a list of comments, each with a user profile picture and a comment box. The comments are as follows:

- Comment 1:**
 - Profile Picture:** BE10 BE10 (mgz)
 - Text:** ¿cómo trabajo... la animas a entrar algo a la revista???? (Gracias a el meow!!) (Crowning from Subberville (2_7))
 - Image:** BE10 MAGZ - OUR TRIP ISSUE ON SALE NOW
 - Text:** NEXT:BE10:025:MAD
Participate in our next magazine, contact us for more information... SEND YOUR ARTWORKS UNTIL: 10.15.2007
- Comment 2:**
 - Profile Picture:** [Avatar]
 - Text:** Me gustan mucho las dibujas y si tienes de MySpace también jaja Eres amiga de David? (aka perobal?)
- Comment 3:**
 - Profile Picture:** [Avatar]
 - Text:** May he tenido más tiempo para leer tu Myspace... si me gustan mucho como tus dibujos... (o cómo los pluckas?)
- Comment 4:**
 - Profile Picture:** [Avatar]
 - Text:** ¿cómo se llama la revista? ¿cómo se llama la revista? ¿cómo se llama la revista?
- Comment 5:**
 - Profile Picture:** POINT MEETING
 - Text:** gracias por la invitación... (You can't find it? My friend said you can't find it?)
 - Image:** 25.AGOSTO.07



SUBAQUATICA es, entre otras cosas, un espacio físico a modo de Galería de arte, Librería y "Concept Shop" en donde podemos encontrar desde obra gráfica a piezas originales de diferentes artistas así como "Designer Toys", camisetas, libros y revistas de arte y diseño; todo ello en torno al arte y cultura urbana contemporánea y más alternativa, con especial atención al arte desarrollado en la calle.

SUBAQUATICA es también una plataforma para el desarrollo de diferentes proyectos individuales y colectivos.

www.subaquatica.com/es/

LABORATORIO DE GRÁFICA VALIENTE: www.graficavaliente.com



"Cocktail Music for Robots" es una serie gráfica que será presentada por el "Laboratorio de Grafica Valiente" a través de su fanzine bimensual "Doctor V". Así mismo se realizará una edición serigráfica de la serie para la galería madrileña Subaquatica

Colaboraciones y encargos a través de internet



Belio es un proyecto experimental de arte y diseño. Bajo el nombre de Belio tienen cabida todo tipo de proyectos de carácter innovador, desde la publicación de un magazine impreso, la organización de fiestas de presentación, conciertos, festivales experimentales, exposiciones, performance o la edición on-line... Pero lejos de limitarnos, dejamos Belio abierto a cualquier posible colaboración o creación de nuevos proyectos de índole artística o musical... En este sentido, Belio es un colectivo de creadores (artistas, diseñadores, músicos, deejays...) que unen esfuerzos por representar un tipo de cultura distinta... rara... extrema. Un colectivo donde colaborar y donde desarrollar tus proyectos en colaboración con otros creativos.



“El sueño de la razón”: Fotomontaje para la revista Belio. Numero: MaD

Relación de fotomontajes



Relación de fotomontajes



LA CARA B





Cocktail Music

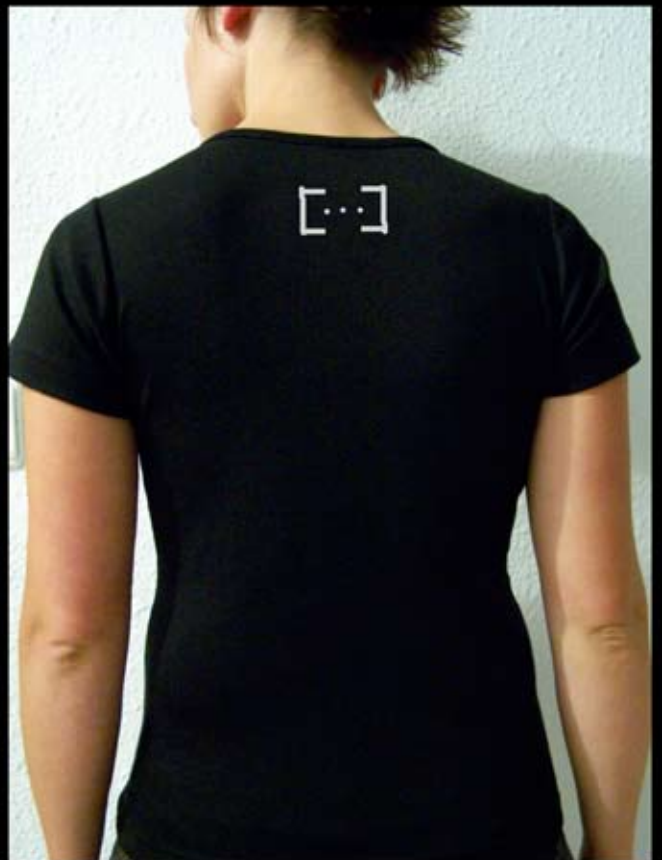
For Robots



YMP | *Yach!*
株!



Yach
Yach!

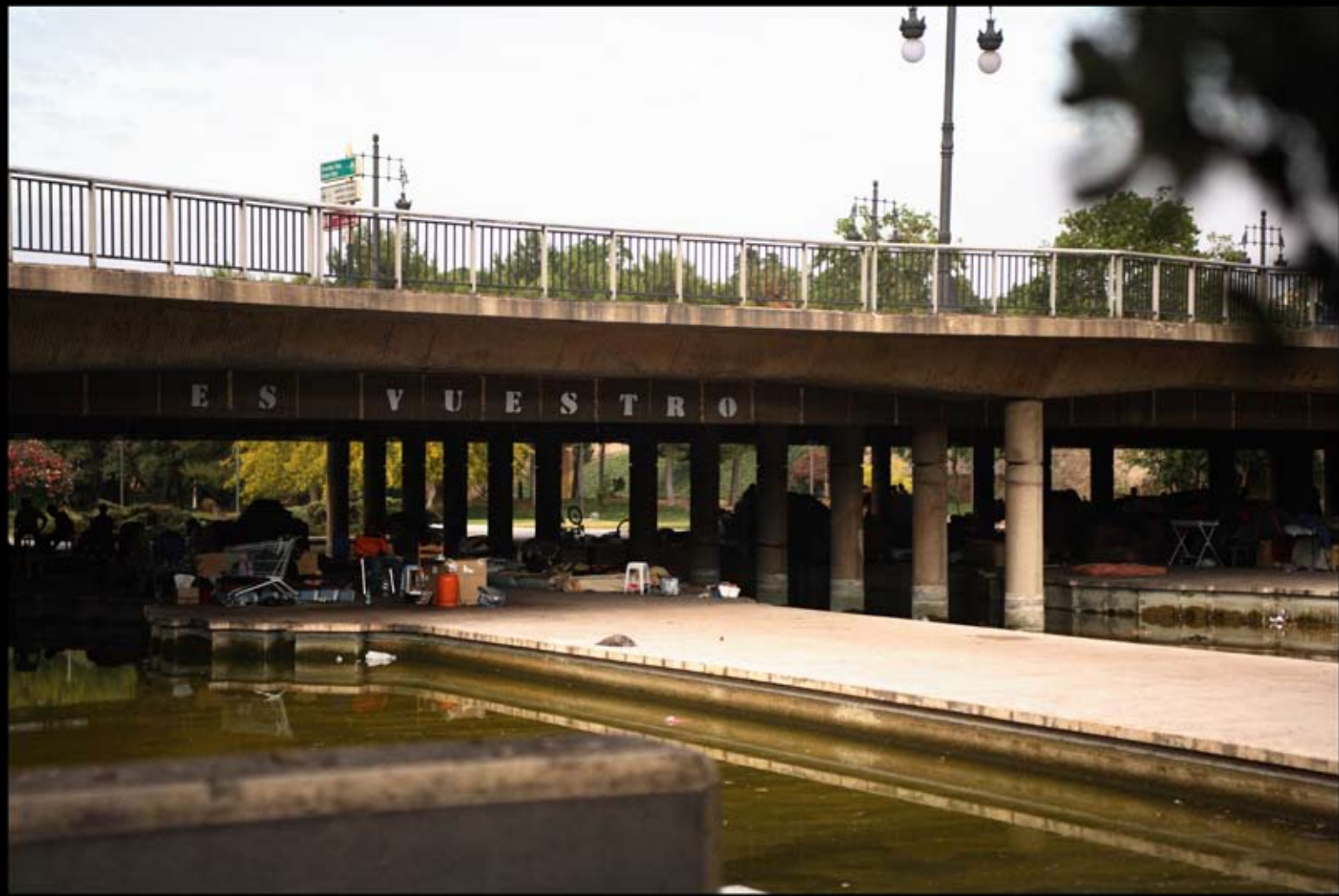




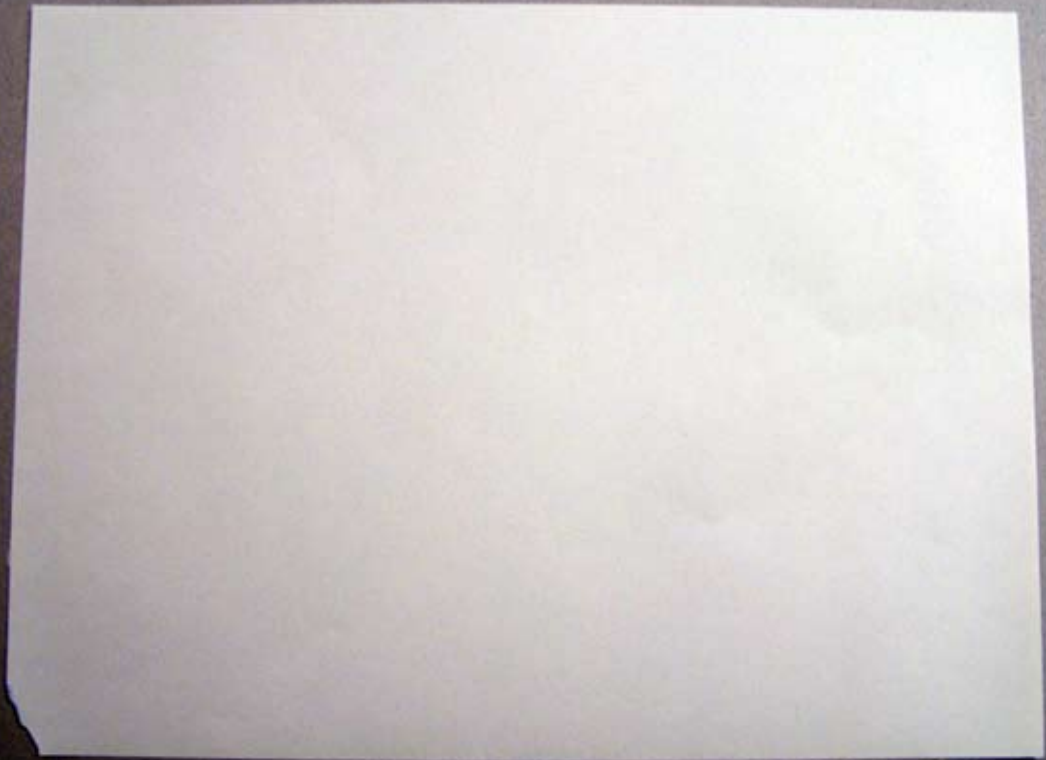














UNA CHICA COMO GARANTIA DE...

CARA B



CON MUCHO GUSTO [...]















LA
MERCÉ

LA
CARA
B







P A R T E 3

I C O N C L U S I O N E S

Relaciones entre las propuestas:

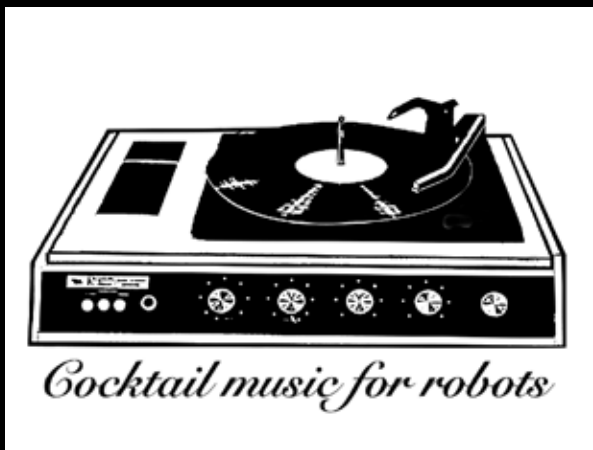
Aunque dispares en resoluciones y contenidos, las propuestas aquí presentadas abordan de uno u otro modo “La construcción de la realidad a través de la representación,” e indagan de forma reiterada en los intersticios entre realidad y ficción.

Hay en ellas una fuerte carga cultural y una recurrente reflexión sobre el propio medio artístico. Sobre su producción, su consumo y su uso.

En ellas autor, espectador y obra se presentan como inquilinos culturales, es decir, como sujetos relacionales construidos en la interacción con el otro. Todas ellas son además obras espaciales, es decir, cercanas a la escultura en su sentido más amplio, cuyo pilar constructivo es la cita y el remix de conceptos y su finalidad última, la generación de un espacio de intercambio.

De las cuatro propuestas presentadas “Cocktail Music for Robots” y “La_Cara_B” serán escogidas como proyectos expositivos finales, ya que Memobot es una obra anterior, no ha sido desarrollada en el marco de este “Master en producción artística” y la propuesta “MACRO-micro” se encuentra en fase de implementación.

Además las propuestas seleccionadas son a mi parecer las más representativas de los conceptos expresados en el cuerpo teórico y en cierta forma contrarias, ya que una nace como revulsivo del dificultoso proceso de la otra. El despliegue técnico de “Cocktail Music for Robots” la convierte en una obra “pesada” en el sentido Shandy del termino. Mientras que La_Cara_B nace como un proyecto totalmente inmaterial y leve.



Título: **Cocktail Music For robots**
Año: 2007
Autores: **Clemens Hausch**
Begoña Martínez
Medidas: Variables
Técnica: **Instalación sonora reactiva**
destinada a la intervención
de actos inaugurales.

SINOPSIS: Nuestra propuesta sería definida como una instalación sonora reactiva, destinada a la intervención de actos inaugurales o “Vernissage”.

La mesa de bebidas de la exposición es convertida en un dispositivo interactivo, mediante un sistema de videotracking. El sistema de videotracking se acciona cuando alguien toma un vaso de la mesa. Su función: Introducir la presencia de artistas, filósofos, teóricos, etc en el lugar de la exposición mediante el sonido, y combinar sus discursos con los de los asistentes a la sala de exposiciones. Con ello generar un paisaje sonoro basado en el “efecto cocktail-party”. Dicho paisaje se genera a través de interacción humano-máquina, es decir, a través de la relación de los objetos sonoros producidos por el sistema y los asistentes al evento.

El resultado no es sólo una maraña ininteligible de conversaciones, sino un paisaje sonoro que pone de manifiesto que el hombre es ante todo un ser cognitivo.

Esta afirmación se reafirma a través de un curioso hecho, la capacidad humana de separar una señal de voz de un conjunto de voces y demás ruidos presentes. Esta habilidad es conocida como “cocktail party effect” (voz en voces concurrentes) y demuestra que seleccionamos desde el conocimiento la señal útil, la separamos del resto, y desechamos o aceptamos la información según nuestro interés.

Ésta es por tanto una pieza de carácter ruidista. El ruido se define como paisaje y el paisaje como una tipología sónica de carácter social. Los sonidos del entorno se convierten en paisaje desde el cual el oyente organiza los distintos niveles de información o significación. Si el paisaje moderno de Russolo se llenaba con el ruido de las máquinas, el paisaje postindustrial se llena con el ruido de las masas en continuo intercambio informacional. La pieza habla por tanto de la creación colectiva, y de la construcción del conocimiento a través del fragmento.

Contexto elegido: Sala Parpalló

La Sala Parpalló, creada en 1980, forma parte de la red de museos de la Diputación de Valencia. En sus inicios fue el primer espacio público dedicado a mostrar arte moderno y contemporáneo en la ciudad de Valencia. Recién cumplido su primer cuarto de siglo, la Sala Parpalló ha reabierto sus puertas en un nuevo y singular espacio, el antiguo refectorio del convento de la Trinidad (S.XV)

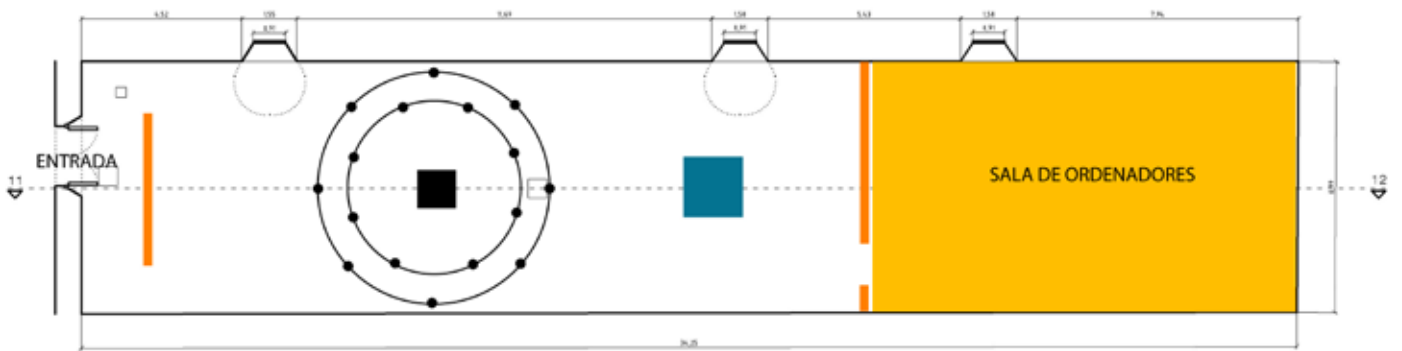


Una de las razones de elección de este espacio son sus “Vernissages”, es decir, sus fiestas inaugurales, dotadas de catering y bebidas gratuitas, y en ocasiones acompañadas de Dj o música.

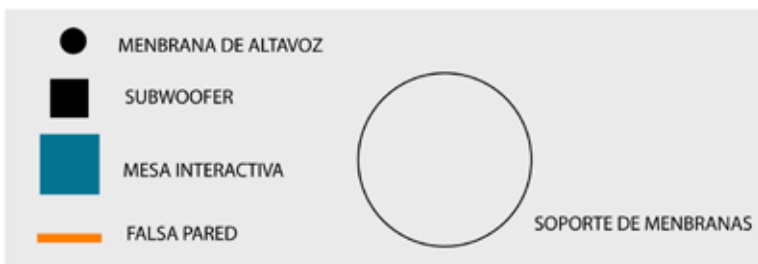


Hall de entrada

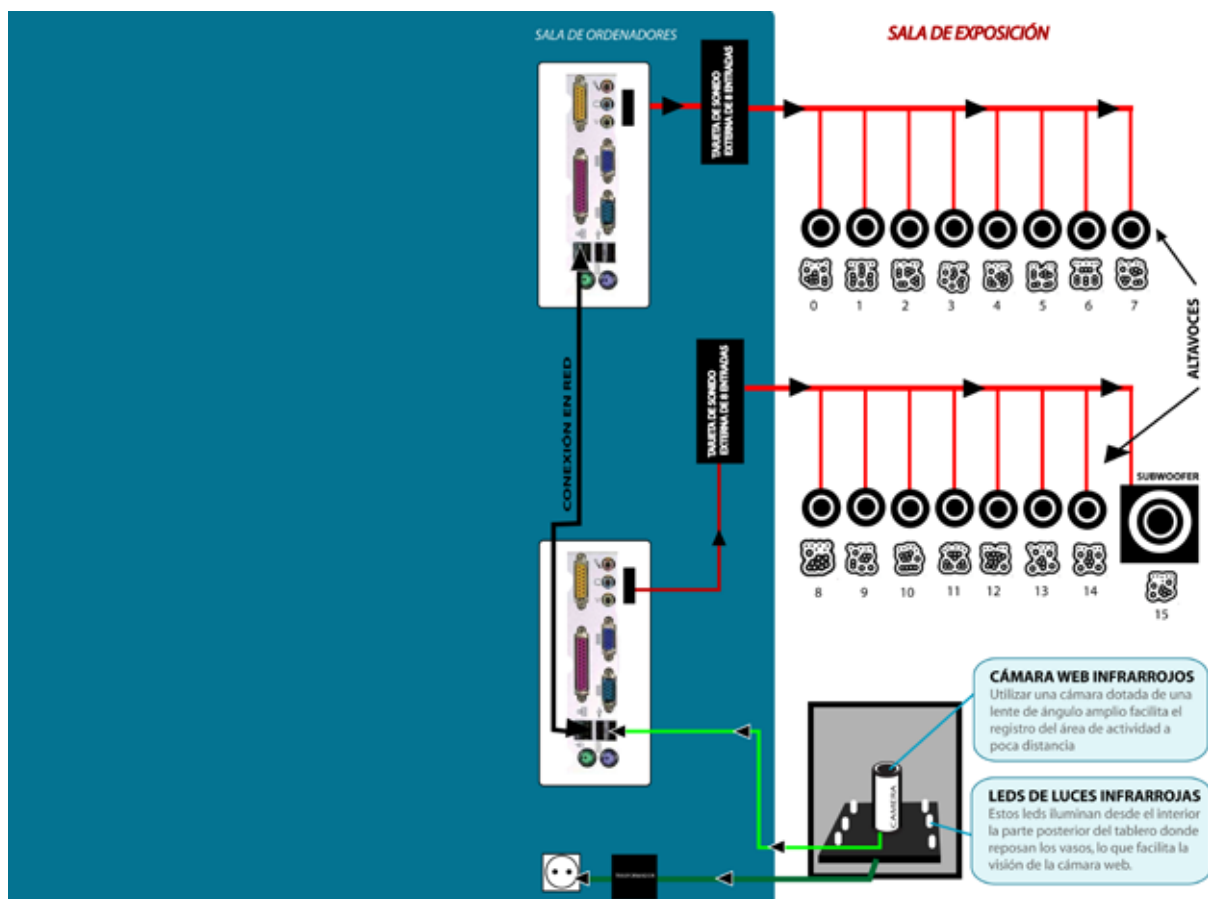
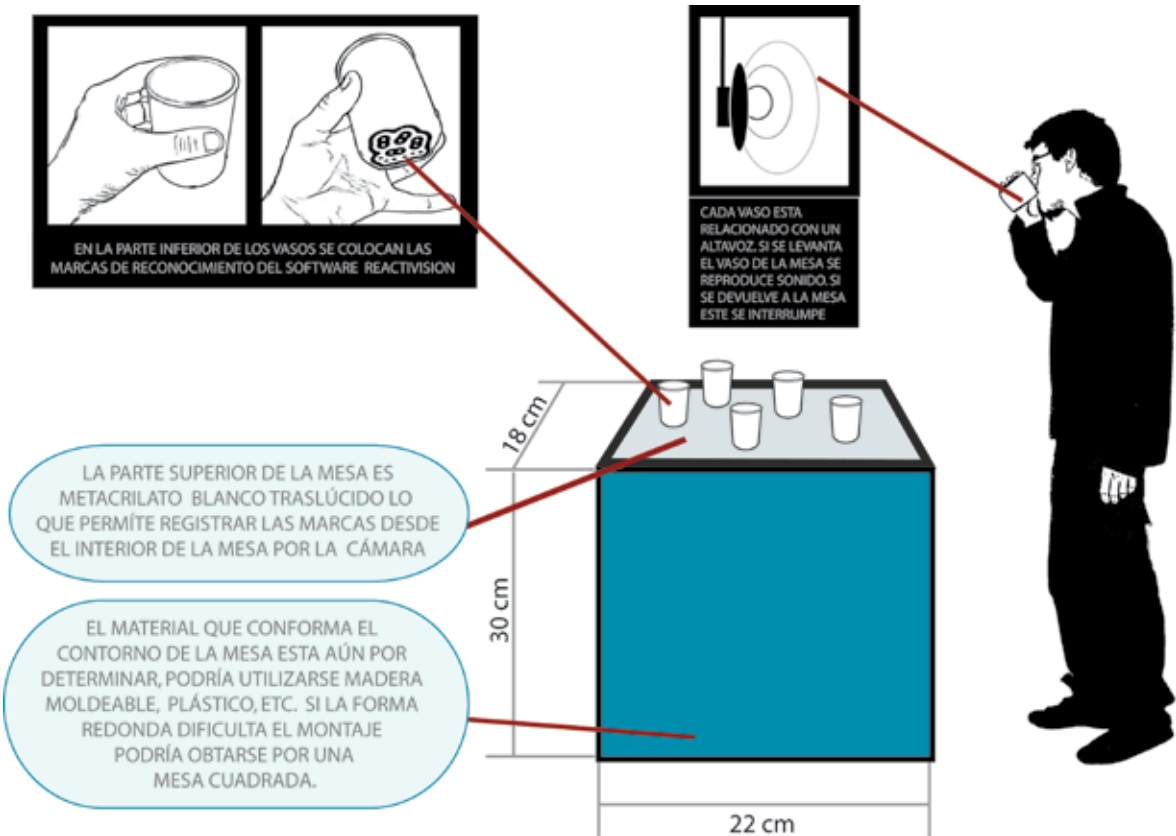
RENDER SALA PAPPALLO



sección c-d



MEDICIÓN Y LEVANTAMIENTO DE PLANOS DE LA NUEVA SALA PAPPALLO			
PROYECTOR	DIPUTACIÓN DE VALENCIA		
EMPLAZAMIENTO	C/ ALBORADA Nº5 (VALENCIA)		
ARQUITECTOS	JOSÉ MANUEL SÁNCHEZ ROCA JUAN JOSÉ BERRA RODRÍGUEZ	ACORDO	16/05
OCT. 05	PLANO	PLANTAS SECCIONADAS	ESCALA 1/200 01





Título: **LA_CARA_B**
Año: 2007
Autores: **Begoña Martínez**
Medidas: Variables
Técnica: Instalación a base de impresión fotográfica y texto en vinilo, paginas Web (flirck, myspace, etc), libros, video, etc..

SINOPSIS: La_Cara_B es mi alter ego. Podríamos describirlo como un ilustrador, que utiliza el street art como medio fundamental de expresión y la fotografía como forma de difusión y documentación de su trabajo.

Pero La_Cara_B es un ser retorcido, en él nada es lo que parece, ya que su verdadero objetivo es el ilusionismo. Sus dibujos, pinturas buscan el virtuosismo manual y la frescura en el trazo, pero sus composiciones son en realidad fotografías manipuladas digitalmente, y la documentación sobre su obra fotomontajes donde se finge la presencia física de su obra. Para ella “el mapa es el territorio” y sus creaciones un juego constante entre distancia y aura.

Mi objetivo sería por tanto la creación de una exposición retrospectiva de la difunta artista La_cara_B. En ella se exhibirá el trabajo de investigación que yo, Begoña Martínez Santiago, he realizado sobre su producción con motivo de mi Tesis fin Master”

La exposición constará de los siguientes elementos:

1. Video documental a cerca de la vida de la artista
2. Fotografías documentales de su obra
3. Textos informativos con información del contenido de la exposición en formato vinilo adhesivo
4. Fotografía de grandes dimensiones, representativa de la obra de la artista e impresa en papel de pared.
5. Catálogo biográfico de vida y obra de la artista.

Contexto elegido: sede de la Fundación Laxeiro en Vigo

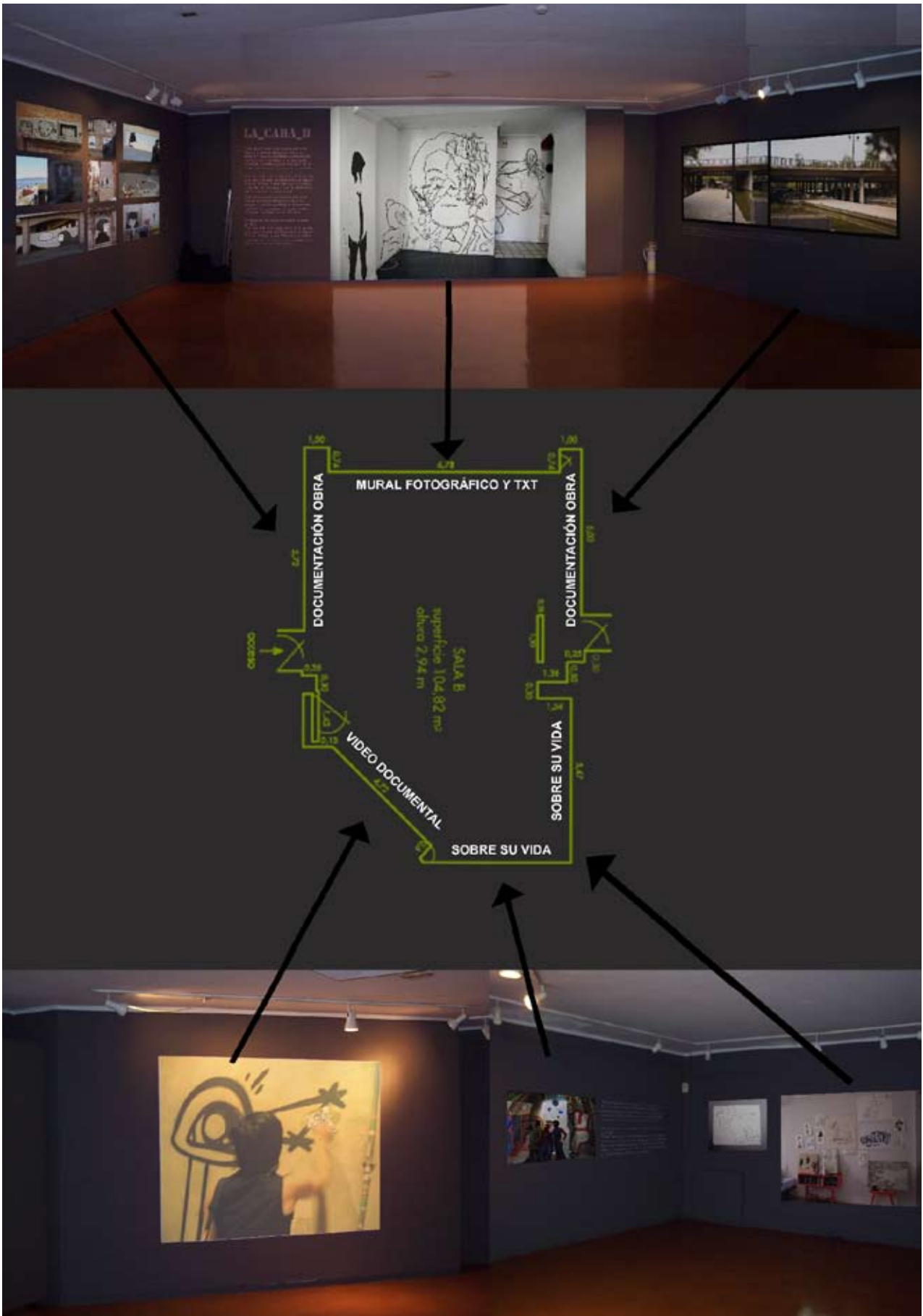
La Fundación Laxeiro fue constituido legalmente el 23 de Febrero de 1999 y declarada de interés cultural por orden de la Consellería de Presidencia e Administración Pública de la Xunta de Galicia y de interés gallego por orden de la Consellería de Cultura, Comunicación Social e Turismo de la Xunta de Galicia.

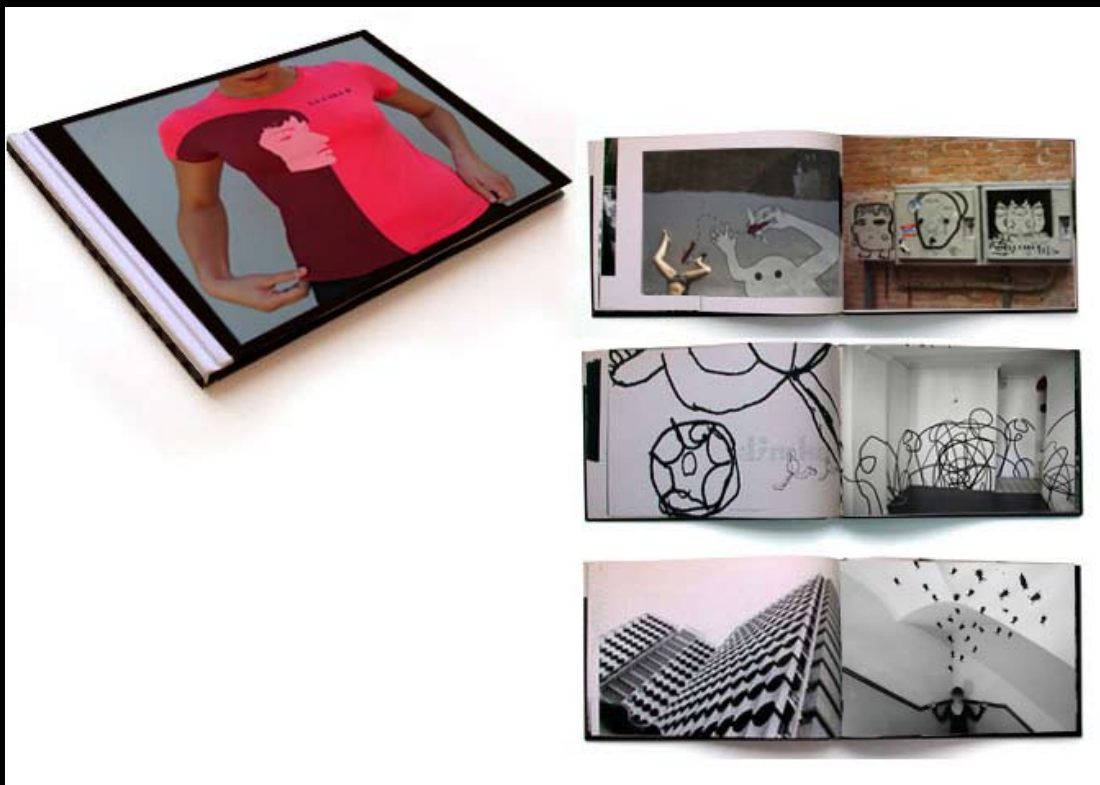
La Fundación está regida por un patronato en el que están ampliamente representadas instituciones gallegas como el Ayuntamiento de Lalín, la Real Academia Galega y la Universidad de Vigo, así como la familia del artista.

Elijo esta sede con motivo de sus : “Bolsas Feima – Fundación Laxeiro a la creación artística 2007”. Ayuda a la creación artística destinada a artistas plásticos nacidos o residentes en Galicia, menores de 36 años al final del plazo de la presente convocatoria. La persona ganadora expondrá su proyecto en la sede de la Fundación Laxeiro en Vigo y de la Fundación Feima en madrid, dentro de sus programaciones de exposiciones temporales, el año siguiente al de la concesión de la ayuda, con la consiguiente edición del catálogo de la misma.



RENDER SALA 1 FUNDACIÓN LAXEIRO





Catálogo biográfico



Video documental a cerca de la vida de la artista: a través de entrevistas, fotografías de su infancia, etc. Conoceremos algunos aspectos íntimos de La_Cara_B



Se baraja la posibilidad de mostrar objetos personales de la artista. Así como muestras de las publicaciones en las que ha aparecido

LIBROS COMPLETOS

WOOLF, V.,

Un cuarto propio. Alianza editorial. Madrid 2003

BOURRIAUD, N.,

- Post producción: La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires 2004

- Estética relacional. Adriana Hidalgo editora. Buenos Aires 2004

VILA-MATAS, E.,

Historia abreviada de la literatura portátil. Editorial Anagrama 1985

PAYNE, M.,

Diccionario de teoría crítica y estudios culturales. Editorial Paidós. Buenos Aires 2002

KRAUSS E. ROSALIND.,

La originalidad de las vanguardias y otros mitos modernos. Alianza Editorial. Madrid 1996

inconsciente óptico, Tecnos, Madrid 1993

LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS

La condición postmoderna, Cátedra, Madrid, 1989.

BRAUDRILLARD,J; CRIMP,D; FOSTER,H; FRAMPTON,K; HABERMAS,J;

JAMESON,F; KRAUSS,R;OWENS,C; SAID,E; ULMER,G (1998):

La posmodernidad. Barcelona. Editorial Kairós.

GUASCH, M. A.,

El arte del siglo XX.

Del posminimalismo a lo multicultural. Alianza Forma. Madrid 2000

BARTHES, Roland,

La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía, Barcelona, Paidós Comunicación, 1992.

BAUDRILLARD,

Jean, Cultura y Simulacro, Barcelona, Editorial Kairós, 1978.

BENJAMIN, Walter, Discursos interrumpidos 1, Taurus, Madrid 1973.

“La obra de arte en la época de su reproductibilidad”, en Walter Benjamín, Discursos

BREA, José Luis,

Las auras frías, Barcelona, Anagrama, 1991

HOCKNEY, David,
El Conocimiento Secreto: el redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros, destino. barcelona 2001.

MARTIN PRADA, Juan,
La Apropiación Posmoderna, Arte, Práctica Apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad Fundamentos, Madrid 2001.

STANISLAVSKI, C. (2002):
La construcción del personaje. Madrid: Alianza editorial.

SONTAG, Susan,
Sobre la fotografía, Barcelona, Edhasa, 1981

CASACUBERTA, D. (2003):
CREACIÓN COLECTIVA. En Internet el creador es el público. Barcelona. Gedisa.

DE KERCKHOVE, Derrick,
La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Gedisa Barcelona 1999

DELCLAUX, I. Y SEANE, J.
Psicología cognitiva y procesamiento de la información, Pirámide, Madrid, 1982.

MALDONADO, TOMÁS
Lo real y lo virtual, Gedisa, Barcelona, 1992.

WEIBEL, PETER
Condición Postmedia. Centro Cultural Conde Duque. Madrid 2006

DELEUZE, GILLES Y GUATTARI, FELIX
Mil mesetas, Pre-Textos, Valencia, 1988.
Rizoma, Pre-Textos, Valencia, 1977

HUIZINGA, J. (2001): Homo ludens. Madrid. Alianza editorial

MCLUHAN, MARSHALL
The Gutenberg galaxy, Toronto University Press, Toronto, 1962 (trad. española: La Galaxia Gutenberg, Circulo de lectores, Barcelona, 1998).
— Understanding media, MIT Press, Masachusset, 1964 (trad. española: Comprender los medios de comunicación, Paidós, Barcelona, 1994).
— El medio es el masaje. Paidós, Barcelona, 1987.
— El medio es el mensaje. Paidós, Buenos Aires, 1969.

FONTCUBERTA, Joan:

El beso de Judas. Fotografía y Verdad. Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1997.

SCHAEFFER, P.

Tratado de los objetos musicales, Alianza, Madrid, 1988.

VALÉRY, PAUL

“La conquista de la ubicuidad“, en Paul Valéry, Piezas sobre arte, Visor, Madrid, 1999.

VIRILIO, PAUL

— El ciber mundo, la política de lo peor, Cátedra, Madrid, 1997.

— Estética de la desaparición, Anagrama, Barcelona, 1998.

ZUNZUNEGUI, SANTOS

Pensar la imagen, Cátedra, Madrid, 1998.

ATTALI, J.

Ruidos, Ensayo sobre la economía política de la música, Ruedo Ibérico, Barcelona, 1978.

BAIGORRI, L., El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70.

Ed. Universitat de Barcelona, 1997.

DELEUZE, GILLES

Imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1. Paidós, Barcelona, 1994.

— Imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Paidós, Barcelona, 1996

- Alberto Pinzón León - La relación conocimiento y lenguaje en la cibernética de segundo orden
http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=703
- Wir sehen nicht, daß wir nicht sehen – entrevista de Bernhard Pörksen con Heinz von Foerster
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6240/1.html>
- Thomas Dreher – Art & Language und Luhmanns “Theorie der Beobachtung”: “re-descriptions”
http://dreher.netzliteratur.net/3_Konzeptkunst_Art_Lang3.html
- Thomas Dreher - Art & LanguageUK (1966-72): Maps and Models
http://dreher.netzliteratur.net/3_Konzeptkunst_Art_Lang2.html
- Thomas Dreher - Art & Language :Kontextreflexive Kunst im Kunstkontext
http://dreher.netzliteratur.net/3_Konzeptkunst_Art_Lang.html
- J.P. Possmann - Graffiti und der Begriff parasitärer Kulturproduktion
http://www.postproduktion.org/5_text_graffiti.htm
- Dieter Mersch - Wort, Zahl, Bild und Ton: Schema und Ereignis
http://www.momo-berlin.de/Mersch_Schema_Ereignis.html
- Paul Pangaro – varios textos sobre cibernética
<http://www.pangaro.com/pindex.html>
- Beatriz Preciado Estéticas - Camp: performances pop y subculturas “butch-fem”. ¿Repetición y trasgresión de géneros?
http://www.e-leusis.net/Monograficos/monograficos_ver.asp?id_monografico=183
- LÓGICA DIFUSA. ¿Una concepción infinitesimal de la verdad?
<http://personal.telefonica.terra.es/web/mir/ferran/kosko.htm>
- José Luis Brea - Visualidad y producción identitaria (3er hito) - Pequeña historia (de los usos artísticos) de la fotografía
[http://www.fundacion.telefonica.com/arte_tecno/colecciones/colecc_fotografia/pdf/02.pdf#search=%22Visualidad%20y%20producci3n%20identitaria%20\(3er%20hito\)%22](http://www.fundacion.telefonica.com/arte_tecno/colecciones/colecc_fotografia/pdf/02.pdf#search=%22Visualidad%20y%20producci3n%20identitaria%20(3er%20hito)%22)

