



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

**MÁSTER ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES SAN CARLOS
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA**

Scratch it - Proyecto teórico-práctico de Participación en Media-Art

Proyecto Final de Máster

Presentado por:

D.Jesús Cabrera Hernández

Dirigido por:

Dra. D.Salomé Cuesta Valera

Valencia, diciembre 2009

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer de una manera especial a todas aquellas personas que he encontrado a lo largo de los más de dos años empleados en la realización del Máster en Artes Visuales y Multimedia.

Especialmente agradecer a María José Martínez de Pisón, Directora del Máster, la guía, consejo y amistad que me han acompañado en la realización de este viaje apasionante que ha sido la realización del Máster tanto en su etapa en Valencia como durante mi estancia en el Máster Interface Culture - Kunst University Linz (Austria). Quiero agradecerle asimismo su ayuda para realizar el intercambio y su generosa ayuda siempre que lo necesité. Agradecer también a Salomé Cuesta por su tutoría y enriquecedoras conversaciones durante el desarrollo del Proyecto Final de Master. Agradecer a ambas de manera especial el ponerme en contacto con Jorge Fernández Director del Centro Wilfredo Lam en la Habana (Cuba). A éste y Mayrelis Peraza por su ayuda en Cuba. Especialmente a los artistas cubanos: Rewell Altunaga, Naivy Pérez, Samuel Riera, Ángel Alonso, Fernando López, Jorge L del Valle, José Fidel García, Kevin Beovides y Yusnier Mentado por su participación en el proyecto. A Jeldrick Schmuch y Fabrizio Lamoncha por su amistad, apoyo y ayuda, a Jeldrik en la parte de programación y Fabrizio en el montaje de la pieza.

Agradecer igualmente a Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, directores del Máster Interface Culture por sus siempre acertados consejos y por brindarme la posibilidad de exponer el proyecto durante el Festival Ars Electronica 09.

Finalmente a mi familia y amigos: gracias.

1. INTRODUCCION	8
1.1. <u>Contexto</u>	9
1.1.1. Contexto académico	11
1.1.2. Contexto científico	12
1.1.3. Motivación personal	13
1.2. <u>Objetivos</u>	14
1.3. <u>Límites de la investigación</u>	15
1.4. <u>Metodología</u>	18
1.5. <u>Estructura de la memoria</u>	19
2. MARCO CONCEPTUAL	
LA PARTICIPACION EN EL ARTE CONTEMPORANEO	20
2.1. <u>De las vanguardias históricas al arte post Internet</u>	20
2.1.1. Arte de vanguardia	20
2.1.2. Arte en la era de la electrónica	22
2.1.3. Arte en la sociedad de la Información	31
2.2. <u>Elementos específicos en la Instalación Interactiva de Medios Digitales</u>	42
2.2.1. La autoría en el arte contemporáneo	43
2.2.2. La Imagen y los procesos digitales aplicados al arte	47
2.2.3. La desmaterialización del arte	50
2.2.4. El espectador y el espacio expositivo	52
2.2.4.1. Inmersión	54
2.2.4.2. Interacción	56
2.2.4.3. Asimilación	59

3. MODELO PRACTICO - SCRATCH IT -	61
3.1. <u>Imperdible</u>	62
3.1.1. Contexto	62
3.1.2. Descripción conceptual	62
3.1.3. Desarrollo técnico	64
3.1.4. Proceso de montaje	65
3.1.5. Funcionamiento e interacción	65
3.1.6. Exhibición	66
3.1.7. Fallos y posibles soluciones	66
3.1.8. Referentes artísticos relacionados	67
3.2. <u>The Wheels of Technology</u>	68
3.2.1. Contexto	68
3.2.2. Descripción conceptual	69
3.2.3. Desarrollo técnico	70
3.2.4. Proceso de montaje	73
3.2.5. Funcionamiento e interacción	73
3.2.6. Exhibición	74
3.2.7. Fallos y posibles soluciones	74
3.2.8. Referentes artísticos relacionados	75
3.3. <u>White Shadow</u>	76
3.3.1. Contexto	76
3.3.2. Descripción conceptual	77
3.3.3. Desarrollo técnico	78
3.3.4. Proceso de montaje	82
3.3.5. Funcionamiento e interacción	84
3.1.6. Exhibición	84
3.1.7. Fallos y posibles soluciones.	85
3.1.8. Referentes artísticos relacionados.	86
3.4. <u>Scratch it</u>	87
3.4.1. Contexto	88
3.4.2. Descripción conceptual	88
3.4.3. Desarrollo técnico	92

3.4.4. Proceso de Montaje	102
3.4.5. Descripción del funcionamiento y la interacción	105
3.4.6. Exhibición	108
3.4.7. Fallos y posibles soluciones	109
3.4.8. Referentes artísticos relacionados	110
4. CONCLUSIONES	111
5. ANEXOS	112
5.1. Transcripción de las entrevistas del proyecto Scratch it	113
5.1.1. Angel Alonso	113
5.1.2. Fernando López	115
5.1.3. Jorge L. Del Valle	117
5.1.4. José Fidel García	119
5.1.5. Kevin Beovides	121
5.1.6. Naivy Pérez	123
5.1.7. Rewel Altunaga	125
5.1.8. Samuel Riera	127
5.1.9. Yusnier Mentado	129
5.2. Dossiers de los proyectos	131
5.2.1. Imperdible	131
5.2.2. The Wheels of Technology	133
5.2.3. White Shadow	135
5.2.4. Scratch it	137
5.3. Apariciones en catálogos o prensa	139
5.4. Contenido del DVD	144
6. LISTA DE FIGURAS	145
7. BIBLIOGRAFÍA	148
7.1. <u>Bibliografía</u>	148
7.2. <u>Direcciones en Internet</u>	150

INTRODUCCION

“La auténtica obra de arte reside en la transformación de la conciencia del espectador para activar la realidad y el pensamiento.” (Joseph Beuys).

El Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Facultad de Bellas Artes San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia tiene entre sus objetivos formar investigadores y profesionales especializados en los aspectos creativos, conceptuales, técnicos y reflexivos de las aplicaciones de las tecnologías de la imagen en el arte contemporáneo y sus actividades afines, así como desarrollar las habilidades y competencias que requiere la elaboración de proyectos artísticos multimedia desde su planificación hasta su puesta en funcionamiento y contextualizar la practica artística multimedia en el entorno social: su expansión en el arte público y los medios de comunicación. (UPV, 2008)¹

Dentro de este marco el presente proyecto pretende ser un recorrido, un viaje teórico-práctico que incursiona y reflexiona acerca de la práctica artística contemporánea, en concreto aquella relacionada con la participación del público. Así el proyecto se inscribe dentro de la tipología de Proyecto Aplicado tratando de aportar información útil y aplicable al desarrollo de una producción artística dentro del ámbito de los lenguajes audiovisuales y cultura social entre las sub-materias de redes sociales, nuevos medios y participación pública alternativa.

<http://avm.webs.upv.es> Acceso 1/11/2009

1.1. Contexto

El arte del siglo XX se caracterizó por ser el escenario de profundos cambios que alteraron la concepción misma del Arte y su función social, estos cambios afectaron a los cuatro pilares fundamentales de lo que tradicionalmente se considera una obra de arte, éstos son citando a García Alonso: “*el artista que la realiza, los medios expresivos que emplea, el receptor al que se dirige y la propia obra de arte*” (VV.AA, 2006)².

Como señala Groys (Groys, 2008)³ desde Duchamp producir un objeto, no es suficiente para que su productor sea considerado un artista, éste además ha de seleccionar el objeto que uno ha hecho y declararlo Arte, desde Duchamp no hay diferencia entre un objeto que uno mismo produce y uno producido por otros, ambos deben de ser seleccionados, validados, autorizados para ser considerados Arte. El artista ya no es el autor, es alguien que selecciona, que autoriza. El desarrollo tecnológico y la irrupción de nuevos medios de creación y difusión de la imagen que desde el finales del siglo XIX y especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX con el desarrollo de la informática, los nuevos medios digitales y las telecomunicaciones van a provocar como señala Giannetti (Giannetti, 1997)⁴ cambios profundos no solo en los modos de creación sino sobre todo en los conceptos y paradigmas estéticos. Estos cambios como ya recoge Benjamin⁵ en su famoso ensayo van a alterar definitivamente los conceptos sobre original, copia, y autoría de las obras de arte.

² GARCIA ALONSO, Rafael. *Arte y cultura digital*. VV.AA. “El cambio social en España. Visiones y retos de futuro”. p.339 (Centro de estudios andaluces, Sevilla, 2006)

³ GROYS, Boris., *Art Power*. “Multiple Authorship”. p.93. (Cambridge, MA, MIT Press 2008) -

⁴ GIANNETTI, Claudia. *Arte en la era electronica, perspectivas de una nueva estética*. (Claudia Giannetti ed., Barcelona, 1997)

⁵ BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I*, (Taurus, Buenos Aires, 1989)

Groys (Frieling, 2008)⁶ afirma que la participación del público es sin lugar a dudas una de las principales características del arte contemporáneo. A lo largo del siglo XX se han venido sucediendo numerosos intentos de cuestionar la radical separación entre el artista y su público pero aún hoy en día la división existe: así muchos objetos que encontramos en los museos de arte contemporáneo como obra de arte puede entenderse que no tienen valor por sí mismos a diferencia de la ciencia o la tecnología. En lo relativo a la obra de arte, ya Umberto Eco (Frieling, 2008)⁷ a principios de la década de los sesenta califica de “obras abiertas” aquellas situaciones creadas por los artistas en las que se introduce a los miembros de la audiencia como participantes o incluso coautores en el proceso de construcción de la obra de arte, o incluso en un sentido más general aquellas obras que conforman sistemas sociales en los que el público se relaciona mediante el Arte. De esta manera la obra ya no es algo fijo, inalterable sino que se presenta como revisable o modificable por parte del espectador.

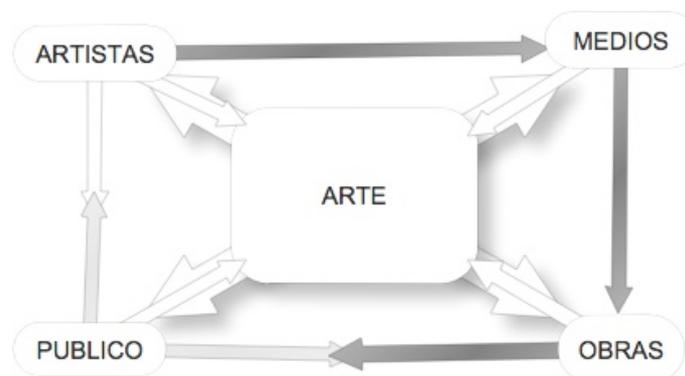


fig 1 - Esquema de relaciones en el arte.

En este contexto se sitúa la presente investigación que trata de entender el arte como un proceso participativo e investigar las nuevas relaciones entre museos, artistas y público dentro del concepto de autoría.

⁶ FRIELING, Rudolf ed. *The Art of Participation: 1950 to Now*. Catálogo de la Exposición Museo de Arte Moderno de San Francisco - (Thames & Hudson, NY & Londres, 2008).

⁷ *Ibidem*, p.10.

1.1.1. Contexto académico

El contexto en el que se ha desarrollado la investigación es bajo el marco del Máster Artes Visuales y Multimedia de la UPV, accediendo con una titulación en Producción de Medios Digitales cursada en la Universidad de las Artes de Londres⁸. Dos de los sub-proyectos⁹ aquí recogidos tienen lugar en relación directa con el Máster UPV en la ciudad de Valencia: el proyecto “Imperdible” se realizó como resultado de la asignatura Video-instalaciones impartida por Vicente Ortiz Sausor en la facultad de Bellas Artes de la UPV; el proyecto “The wheels of technology” se presentó en el Centro del Carmen durante Observatori 2008, “After the future” 9º Festival de investigación Artística de Valencia.



fig 2. Esquema cronológico estudios de máster

Los otros dos proyectos tienen lugar en el segundo año del máster, durante la estancia en el Máster de Interface Culture - Kunst University, Linz (Austria) gracias al intercambio como estudiante de movilidad Erasmus: el proyecto “White Shadow” fue exhibido en colaboración con el grupo *Team 4040*¹⁰ con motivo de la celebración de Linz 09 como capital europea de la cultura y comisionado por: “80+1 a journey around the world” - *Ars Electronica, Voestalpine y Linz '09*. Para concluir el proyecto final “Scratch it” trabajo principal de esta memoria fue exhibido durante el Festival *Ars Electronica 2009*¹¹ “Human nature - The Royal Interface Culture Mascarade ball”.

⁸ BA Hons Digital Media Production. London College of Communication. University of Arts. London.

⁹ Las fichas de los proyectos las podemos encontrar en el apartado Anexos.

¹⁰ Team 4040 - colectivo para proyectos artísticos del cual soy miembro ver www.team4040.net

¹¹ Festival de Arte electrónico que se celebra anualmente en la ciudad de Linz desde 1979.

1.1.2. Contexto científico

Los conceptos de autoría y participación en el arte, influenciados por las tecnologías de la comunicación y la información, han afectado la manera en la que artistas y público se relacionan, no sólo en relación a las prácticas artísticas, sino también a la sociedad, la cultura y las instituciones, tanto artísticas (museos, galerías, centros de arte ...) como educativas (universidades, cursos especializados, fundaciones ...).

Como bien advierte Giannetti, *“en los veinte años comprendidos entre 1978 y 1998 se inauguran innumerables instituciones tanto ligadas a instituciones como a asociaciones independientes de artistas, centros de producción, fundaciones, etc, cuyo objetivo principal es incidir en el ámbito de las nuevas tecnologías aplicadas al arte. Los primeros centros constituidos hasta mediados de los años ochenta se destacan sobre todo por su vertiente investigadora, académica y experimental.”* (Giannetti, 2001)¹².

Uno de los grandes centros pioneros en la investigación del arte y las nuevas tecnologías es el centro Ars Electronica ubicado en la ciudad de Linz (Austria), creador del primer festival de carácter internacional de este tipo en Europa en el año 1979, hoy en día es junto con el centro ZKM de Karlsruhe uno de los puntos de referencia en este campo, gracias principalmente a su Festival de carácter anual, su “Museo del Futuro” (con nueva edificación y sede recientes) y su centro de investigación Futurelab. Por otra parte el Máster Interface Culture de la Universidad de Arte de Linz fundado por los artistas e investigadores Christa Sommerer y Laurent Mignonneau en el año 2004 es uno de los pioneros en el estudio desde un punto de vista multidisciplinar de la integración de las nuevas tecnologías, investigación de interfaces, diseño de aplicaciones y la aplicación de aspectos culturales y sociales en el arte. En España el Máster en Artes Visuales y Multimedia fundado en 2007 pretende seguir el

¹² GIANNETTI, Claudia - *NETáforas Directorio de espacios físicos y virtuales dedicados al media art.* www.artmetamedia.net Acceso: 7/10/2009.

mismo camino y consolidar la figura del artista como profesional e investigador integrado en equipos interdisciplinarios. En este sentido la realización del Máster Artes Visuales y Multimedia, el intercambio con el Máster Interface Culture, la realización de un proyecto para Ars Electronica y Linz '09 integrado en el grupo *Team 4040* y finalmente la exhibición durante el Festival Ars Electronica de un proyecto de Arte Participativo han permitido llevar a cabo una investigación tanto práctica como teórica de los aspectos y directrices de la práctica artística contemporánea dentro del ámbito de las nuevas tecnologías permitiendo aclarar conceptos, profundizar en las referencias, fundamentar proyectos, sacar conclusiones y servir de referencia para futuras investigaciones.

1.1.3. Motivación personal

Las distintas revoluciones, políticas, ideológicas y tecnológicas que sacudieron el mundo occidental durante el siglo XX propiciaron el movimiento de personas en forma de migraciones y el acercamiento a otras culturas, esta situación la he vivido directamente por ser mi padre originario de Cuba y tener familia a ambos lados del Atlántico. Por otra parte desde pequeño viví interesado por el mundo de arte, la educación y la cultura principalmente gracias a la influencia de mi madre que impartía clases de arte en un instituto de secundaria en Madrid. Como el resto de los integrantes de mi generación asistí fascinado al desarrollo de las nuevas tecnologías y su progresiva introducción en todos los aspectos de la vida. Estos tres elementos: interés por otras culturas, el arte y las nuevas tecnologías hicieron que la posibilidad de acercarme a otros artistas, investigar y trabajar en el campo del arte, la cultura y la sociedad, experimentar con nuevos medios y desarrollar proyectos artísticos sea mas que una elección, una pasión y forma de vida.

1.2. Objetivos

El objetivo principal de esta investigación se centra en analizar el concepto de autoría en las prácticas artísticas creadas con medios electrónicos y digitales, de carácter participativo, es decir que requieren o reclaman la interacción con el público. Podemos enumerar una serie de objetivos generales:

1. Analizar las transformaciones en la práctica artística de carácter participativo, a partir del desarrollo y la aplicación de medios electrónicos y digitales en el arte, en relación a los conceptos autor, público, medio y espacio expositivo.
2. Reflexionar acerca de los efectos del desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información en la sociedad contemporánea analizando ejemplos de arte-media participativo (históricos y contemporáneos) y proponiendo piezas artísticas relacionadas.
3. Producir, desarrollar y exhibir piezas artísticas de arte-media participativo que nos permitan observar la interacción y reacciones de los usuarios en diferentes espacios y tipos sociales.
4. Acercarse a la producción de este tipo de obras en un tipo de sociedad alternativa, en concreto la cubana con un sistema económico mediático y social es diferente. Mediante la grabación de entrevistas a artistas que trabajan con los nuevos medios dentro de las particularidades del lugar tratamos de introducir referencias a términos como el de la globalización, la economía en el capitalismo tardío, la democracia de los nuevos medios o la sociedad de la información. Somos conscientes de la dificultad de estos temas y no pretendemos hacer un análisis o un estudio detallado de los mismos pero teniendo en cuenta su fuerte repercusión en el arte, especialmente en lo relativo

a la participación del público y los nuevos media hemos intentado acercarnos desde otra perspectiva tratando de descubrir similitudes y discordancias.

5. Aplicar los conocimientos adquiridos en las diferentes asignaturas, talleres, conferencias, estancias en el extranjero y proyectos (tanto en grupo como en solitario acometidos durante este periodo) en un trabajo final que permita sacar conclusiones de las distintas metodologías y sus posibilidades de aplicación y contraste en futuras investigaciones y sobre todo en la elaboración de una futura tesis doctoral.

1.3. Límites de la investigación

Para la realización de la investigación ha sido necesario delimitar el área de estudio y el campo en el cual se inscribe, nos parece importante acotar los márgenes y explicar nuestra elección en un campo en el cual las definiciones y conceptos a menudo se superponen o no están del todo claros.

Naturaleza de la investigación: El procedimiento elegido ha sido la realización de diferentes proyectos teórico-prácticos, de los cuáles hemos seleccionado cuatro por su mayor relevancia, todos ellos están articulados en torno a la premisa de arte media participativo y como tales requirieron de la participación del público. Siendo, éste y la autoría, el tema central de los mismos. Tratamos de esta manera de analizar, reflexionar y proponer cuestiones desde el estudio de referentes, fuentes teóricas y finalmente nuestra propia propuesta de la cual extraemos conclusiones tras su exhibición pública.

Acotación del área de estudio: El área de estudio ha sido la de arte-media-participativo. Entendiendo como tal los trabajos artísticos realizados utilizando nuevas tecnologías digitales, principalmente aquellos que a su vez reflexionan sobre el medio como forma expresiva, y que requieren de la participación, interacción con el público, siempre dentro de un espacio público físico, y no exclusivamente virtual tales como museos, salas de exposiciones o en algún caso la calle pero dejando de lado aquellos que solo tienen lugar en la red, como algunas piezas de Net-Art concebidas únicamente para su difusión en Internet. Hemos tratado de centrar nuestro estudio dentro del ámbito de la teoría del arte y las nuevas tecnologías aplicadas a la práctica artística contemporánea pero incursionando a menudo en campos como la filosofía, la sociología, los estudios visuales, la programación informática o la interacción hombre-ordenador (HCI).

Proyectos realizados: Hemos seleccionado cuatro proyectos aunque debido a las limitaciones de espacio y tiempo de esta memoria, solo abordaremos en profundidad el último: Scratch it. Sin embargo no queremos obviar el carácter de ensayo, de aprendizaje, que nos llevaron a la consecución del proyecto final. En ese sentido uno de los proyectos fue presentado ante los compañeros, otro dentro de un festival dirigido a un público especializado, el tercero dentro de un grupo de trabajo artístico en el marco de una ciudad capital de la cultura y el último dentro de uno de los festivales con mayor afluencia de público en el sector.

Acotación metodológica: la metodología llevada a cabo para la investigación ha estado basada en un proceso híbrido: por una parte en el marco teórico nos hemos basado en la selección, búsqueda y catalogación de material bibliográfico a través de las diferentes asignaturas de los Máster, la asistencia a diferentes

cursos y ponencias, visitas a centros especializados, artículos, revistas especializadas, bibliotecas e Internet, lo que nos ha servido para aclarar conceptos y permitirnos proponer los proyectos prácticos; a continuación se han redactado las propuestas, se ha iniciado su realización manteniendo la recopilación de material teórico pero a su vez recopilando material empírico a través del testeo directo de los proyectos mediante su exhibición, lo que nos ha permitido obtener resultados y sacar conclusiones. Con todo este material, finalmente hemos redactado diferentes dossiers de cada uno de los proyectos y acometido la realización de esta memoria.

Acotación bibliográfica: La bibliografía consultada ha sido extensa y variada y proveniente de muy diversas fuentes, desde la filosofía, sociología, teoría de la comunicación, teoría e historia del arte, así como manuales técnicos. También un buen número de textos publicados en revistas y congresos, recopilados y accesibles en distintas plataformas en internet. La mayoría de la bibliografía consultada esta en inglés ya que la redacción de la memoria se ha realizado fuera de España, por este mismo motivo hemos tratado de recopilar el mayor número de textos y libros en formato PDF, ya que nos permitía viajar y seguir teniendo acceso al material de referencia. El tipo de citación utilizado es (autor, año) en algunos casos se ha añadido también el número de página en una nota al pie de página.

Actualidad de la investigación: Esta investigación se centra en un campo sujeto a continuos cambios y revisiones debido a la propia inestabilidad de los avances tecnológicos y su repercusión en la sociedad y el arte, en este sentido actúa como reflejo del momento actual pero a su vez puede servir de referencia y ser abordado desde otra perspectiva en el futuro.

1.4. Metodología

En lo relativo al plan metodológico hemos seguido el modelo de investigación-acción de carácter cualitativo y analítico sin intención de crear conceptos categóricos sino mas bien a modo de aproximación, delimitación y difusión de conceptos en todo momento abiertos a posterior modificación, revisión o desarrollo. Para ello hemos utilizado un modelo encadenado donde cada una de las etapas no han tenido un estructura lineal sino que han estado sujetas a ciclos de retroalimentación y conexión por parecernos éste el modelo pertinente para la creación de conocimiento dentro del ámbito de las bellas artes y humanidades. Las diferentes etapas no lineales han sido pues las siguientes:

1. Estudio, acotación y documentación bibliográfica de los diferentes proyectos a realizar y de los referentes adecuados.
2. Redacción de la propuesta-dossier, envío, revisión, modificación y aceptación por parte de la comisión responsable (profesores, comité responsable, concurso público...).
3. Desarrollo técnico, recopilación de material, producción, edición, pruebas preliminares y ejecución del proyecto (exhibición pública).
4. Observación directa de la diferentes reacciones de los usuarios frente a la obra. Revisión y evaluación de los datos extraídos tras la exhibición pública del proyecto y repercusión mediática.
5. Elaboración del dossier-informe final.

1.5. Estructura de la memoria

La estructura de la investigación se ha basado tanto en elementos teóricos como prácticos, mediante la asimilación de conceptos, su aplicación en proyectos prácticos y las conclusiones extraídas tras la exhibición pública de los mismos. En este sentido la memoria queda articulada en dos partes bien diferenciadas, en un primer bloque acotamos el campo teórico en el cual tratamos de definir el marco en el que se centra nuestro trabajo, ubicar nuestras propuestas y relacionar éstas con referentes relacionados de manera general. El segundo bloque correspondería a la parte práctica dónde analizamos tres proyectos de manera general y el proyecto final de modo exhaustivo aunque siguiendo el mismo esquema: contextualización del proyecto; descripción conceptual; técnica; montaje: funcionamiento e interacción; exhibición; fallos y posibles soluciones; y análisis de referentes artísticos relacionados. En un apartado final presentamos las conclusiones, analizando los resultados obtenidos, el grado de satisfacción en relación a los objetivos marcados, problemas detectados y posibles soluciones.

MARCO CONCEPTUAL

LA PARTICIPACION EN EL ARTE CONTEMPORANEO

2.1. De las Vanguardias Históricas al arte post Internet.

“El artista no es el único que realiza el acto creativo, pues es el espectador quien crea el contacto de la obra con su entorno, descifrando e interpretando las características más profundas de la misma.”

(Marcel Duchamp)

2.1.1. Arte de Vanguardia

A comienzos del siglo XX, un periodo de crisis marcado por los grandes cambios tecnológicos va a provocar que se empiece a cuestionar las bases del conocimiento establecidas hasta entonces: se van a producir cambios que afectaran tanto a la religión, la ética, la ciencia, la sociedad y por supuesto el arte. Asimismo el impacto de la Primera Guerra Mundial va a crear un fuerte desencanto con las ideas humanistas de una sociedad utópica basada en el progreso. Raoul Hausmann uno de los integrantes del movimiento Dada en Berlín en 1919 lo explica de la siguiente manera: *“estamos experimentando la más excesiva revolución en todas las áreas de la organización humana actual ... no solo la economía capitalista sino también conceptos como verdad, ley, orden, moral y todas las cosas masculinas y femeninas se están desintegrando”*¹³.

Muchos de los movimientos vanguardistas de principios del siglo XX, entre ellos los Futuristas y Dadaístas, eran grupos que perseguían la disolución de la individualidad artística, autoridad y autoría en muchos de

¹³ DAFYDD Jones ed, *Dada Culture Critical texts on the Avant Garde* p.118 (Rodopi Editions B.V. Amsterdam & Nueva York 2006) - Traducción propia.

los niveles de sus respectivas prácticas (Frieling, 2008)¹⁴. El arte en el Siglo XIX era principalmente sinónimo de individualismo burgués, ya que era la burguesía quien lo coleccionaba y lo exhibía, pero a principios del siglo XX Futuristas en Italia, Constructivistas en Rusia y Dada y Surrealistas van a criticar la separación entre el arte y vida, todos estos movimientos de vanguardia van a compartir la creencia de que el arte moderno va a necesitar forjar una nueva relación con su audiencia, produciendo nuevas formas relacionadas con los cambios sociales.

Como va a señalar Peter Bürger *“la misión de las vanguardias europeas de principios del siglo XX consistió en derribar la autonomía del arte (art for art’s sake - arte por el arte) en favor de mezclar el arte en lo que él llama “la práctica de la vida”*.¹⁵

Entre estos movimientos cabe destacar el Movimiento Dada y el Surrealismo como los que más influencia van a tener en todo el pensamiento post-moderno que vendría después, pues aunque el Cubismo de Picasso y Braque ya había representado una ruptura con la tradición artística, se trataba sin embargo de una crítica del arte desde el propio sistema del arte, los artistas Dada y los Surrealistas van a ir más allá van a tratar de cuestionar el arte desde la propia experiencia cotidiana.

En este ambiente surge la figura de Marcel Duchamp (1887-1968) que comenzará como Cubista, y será reclamado a partes iguales por Dadaístas y Surrealistas, para como afirma Margot Lovejoy¹⁶ cambiar el concepto de arte poniendo mayor énfasis en la parte conceptual que la

¹⁴ FRIELING, Rudolf ed. *The Art of Participation: 1950 to Now*. Catalogo de la Exposición en el Museo de Arte Moderno de San Francisco (Thames & Hudson, New York & Londres, 2008).

¹⁵ HOPKINS, David. *Dada & Surrealism, A very short introduction* (Oxford University Press, New York, 2004). Traducción propia.

¹⁶ LOVEJOY, Margot. *Digital Currents. Art in the Electronic Age* (Routledge Taylor & Francis, New York & London, 2004).

artesanal. En 1913, exhibirá un objeto manufacturado, una rueda de bicicleta montada sobre un taburete como un “ready-made” un objeto elevado a la categoría de arte. Más tarde elegirá otros objetos tales como un botellero, un perchero o su famoso urinario firmado como “R.Mutt” y titulado “*Fountain*” (Fuente) y enviado a la Exhibición de la Sociedad de Artistas



fig 3. Marcel Duchamp “*Fountain*”

Independientes de Nueva York en Abril de 1917, Cuestionando no solo el arte como idea sino también la función del arte en la sociedad o la autoría. En la Exhibición Internacional de Surrealismo de París en 1938, cuestionará también el papel del museo, la audiencia y la forma de ver arte creando lo que podría considerarse como una de las primeras experiencias interactivas: dispuso dos camas y unos 1200 sacos rellenos de papel de periódico en medio de una sala de exposición apenas iluminada, a los visitantes se les proporciono linternas y se les invito a apreciar las obras expuestas y recorrer el espacio expositivo¹⁷.

2.1.2. Arte en la Era de la Electrónica.

El legado de Duchamp y de las Vanguardias es recogido a partir de la Segunda mitad del siglo XX por artistas que van a seguir cuestionando el papel del autor/artista mediante el uso de los nuevos medios electrónicos y la participación del público.

Uno de los primeros ejemplos tendrá lugar en 1952 cuando el músico experimental John Cage presenta “4’ 33” una pieza musical en la cual el

¹⁷ FRIELING, Rudolf (2008). afirma que Duchamp originalmente había planeado instalar un sistema de sensores que controlará la luz iluminando las obras solo cuando los visitantes se acercarán a ellas pero que fue incapaz de realizarlo por motivos técnicos.

compositor trata no de comunicar sus ideas, ni de expresar sus sentimientos sino de explorar el “silencio”. En 4’ 33” durante cuatro minutos y treinta y tres segundos se produce la representación de una melodía consistente en ninguna nota, sólo silencio. Sin embargo no será sólo silencio sino que se escuchará todo el espectro de sonidos y ruido ambiente del auditorio, la audiencia se convierte así en protagonista de la obra.

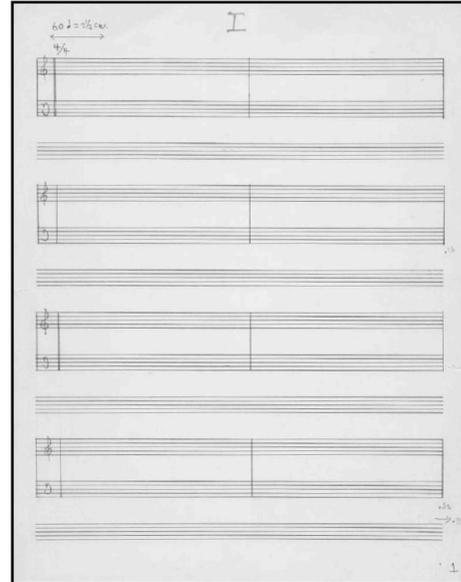


fig 4. John Cage - 4' 33" -

En la década de 1950 la figura del espectador va a ser la verdadera protagonista, el existencialismo de Jean-Paul Sartre y Maurice Merleau-Ponty cuyas publicaciones “*Nausea*” y “*Fenomenología de la percepción*” respectivamente van a contribuir a una cultura artística que valorará las posibilidades de la percepción y la capacidad de captar el mundo de manera diferente, más intensamente, a través de la experiencia y percepciones individuales¹⁸. Esta tendencia se vera reforzada por el contexto de la sociedad de consumo de la postguerra en lo que Adorno y Horkheimer denomina “la industria de la cultura” donde la percepción individual de los individuos queda reducida al rol establecido por la sociedad: como ciudadano, ejecutivo, ama de casa, consumidor, etc.¹⁹ Dentro de este marco de la cultura en busca de una directa, autentica experiencia del mundo en oposición a las ilusorias y mediadas experiencias proporcionadas a las masas por la cultura del consumo, surgen a finales de los cincuenta los primeros “Happenings” que tendrán lugar en Nueva York. Allan Kaprow creador del término producirá su famoso “*18 happenings en 6 partes*” en 1959 creando un escenario

¹⁸ JONES, Amelia ed. *A companion to Contemporary Art since 1945* (Blackwell Publishing Ltd, Malden USA, 2006)

¹⁹ *Ibidem*

interactivo en el cual la audiencia recibía un folleto o programa con instrucciones que detallaban su participación: les indicaba cuando aplaudir, cuando cambiar de sitio, moverse de un espacio a otro en que la galería había sido dividida, etc. Los espectadores de los happenings de Kaprow se convertían en autores a través de los cuales la visión del artista era ejecutada.

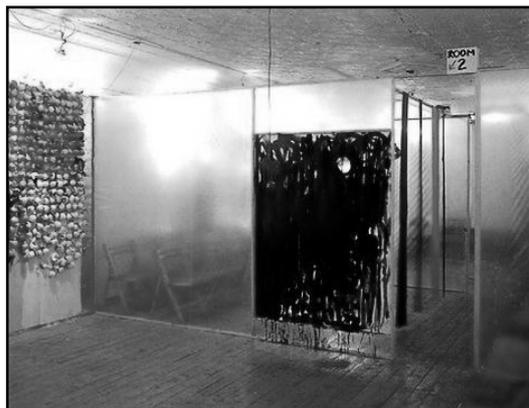


fig 5. Allan Kaprow “ 18 Happenings en 6 partes”

Ya en la década de los 60 el movimiento Fluxus prosigue con la idea de mezclar arte y vida, considerando que todas las acciones rutinarias y cotidianas debían considerarse arte: “todo es arte y cualquiera puede hacerlo”. En sus diversas actividades como conciertos, festivales, actuaciones musicales y teatrales, pronunciamientos y otros acontecimientos o actuaciones efímeras van a insistir siempre en la participación del espectador. Mediante sus “cajas Fluxus” o “instrucciones del evento” (kits de colaboración con instrucciones para las acciones a realizar en los eventos y para la creación de objetos) proclamaban lo innecesario de la figura del artista: con las instrucciones fluxus cualquiera podía realizar los eventos, no sólo el artista, u otros artistas sino cualquier espectador que leyera las instrucciones en cualquier lugar.

Uno de los artistas fluxus más destacados fue George Brecht quien realizó aproximadamente 100 “instrucciones” que fueron publicadas en una caja titulada “Water Yam”, Brecht mismo



fig 6. George Brecht “Water Yam”

explicaba: “la investigación empieza en la realización de las instrucciones, una vez realizadas la investigación continua en el proceso de descubrir como el público interactúa con ellas y como yo interactúo con ellos”²⁰. Como señala Deleuze²¹ se producía una crítica a la sociedad de consumo y a la Institución Arte ya que las instrucciones se entregaban a través del correo en vistosas cajas sin valor material.

Al mismo tiempo una de las figuras mas destacadas de la cultura visual del siglo XX: Andy Warhol estaría desarrollando su estilo Pop y cuestionando elementos como la originalidad de las obras de arte. Warhol es además considerado el creador del primer “Do it Yourself” (Hazlo tú mismo) con su serie del mismo nombre donde cuestiona el concepto de la autoría. Sin embargo obras como “Do it Yourself drawing of flowers” no fueron concebidas para implicar al espectador como participantes activos. Se trata más bien de un tipo de producción en masa del trabajo permitiendo a otros realizar toda una serie de producciones “Warhol”.

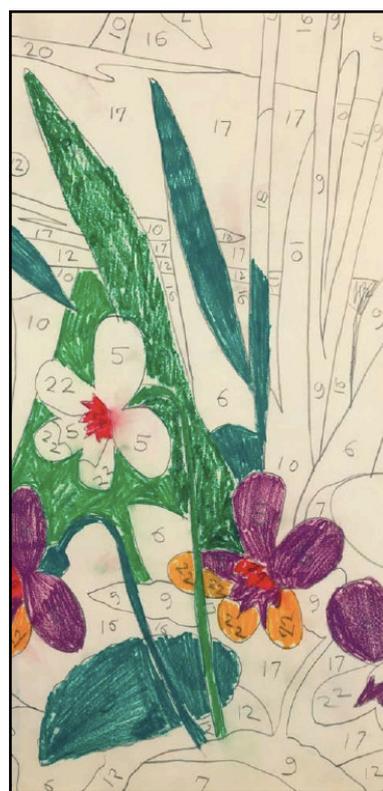


fig 7. Andy Warhol “Do it yourself drawing of flowers”

Estos proyectos serán más adelante desarrollados ampliamente en la producción de películas de Warhol y su “Factoría”²².

²⁰ FRIELING, Rudolf ed.. *The Art of Participation: 1950 to Now*. p.86 Catalogo de la Exposición en el Museo de Arte Moderno de San Francisco (Thames & Hudson, New York & Londres, 2008) Traducción propia.

²¹ JONES, Amelia ed. *A companion to Contemporary Art since 1945* (Blackwell Publishing Ltd, Malden USA, 2006)

²² FRIELING, Rudolf ed. *The Art of Participation: 1950 to Now*. Catalogo de la Exposición en el Museo de Arte Moderno de San Francisco (Thames & Hudson, New York & Londres, 2008).

Vinculado con el movimiento Fluxus, nos encontramos al artista alemán Joseph Beuys que introducirá en sus escritos, performances y lecturas la idea del arte como elemento transformador de la sociedad y las implicaciones sociales del arte. Beuys



fig 8. Joseph Beuys

proclamaba que *“el arte y solo el arte, sería capaz de dismantelar los represivos efectos de un caduco sistema social”* promoviendo la idea de una *“liberadora potencia productiva individual”* y de un concepto de *“Democracia directa”*.²³

Junto con lo pioneros del Vídeo-Arte, Nam June Paik y Douglas Davis, Beuys participará en la apertura de la Documenta 6 a través de la primera teleconferencia internacional que será retransmitida vía satélite el 27 de Junio de 1977. El papel de Beuys será una lectura en la que expondrá su teoría del Arte como una *“escultura social”*: *“arte que no se refiere solamente al mundo del arte moderno, al artista, sino que comprende la noción de arte relativa a todo el mundo y la verdadera cuestión del organismo social en que la gente vive. Sin duda, dicha noción de arte no podrá referirse más a los especialistas del arte moderno sino que tendrá que ser extensiva a toda la humanidad”*²⁴. Beuys pensaba que la promesa de las formas de arte de participación (dada, happenings y fluxus) solo podrían llegar a realizarse a través de una completa revolución artística y social: a través de la escultura social. Quizás el mejor ejemplo de a lo que Beuys se refería pueda ser su proyecto *“7000 Oaks”* (7000 robles) presentado en 1982 para la Documenta 7 de Kassel (Alemania) en el cuál iniciaba un proyecto artístico pensado para ser completado, un grupo de gente e instituciones plantando miles de robles y marcas de basalto en espacios públicos

²³ JONES, Amelia ed. *A companion to Contemporary Art since 1945* (Blackwell Publishing Ltd, Malden USA, 2006) traducción propia.

²⁴ FRIELING, Rudolf ed. *The Art of Participation: 1950 to Now*. p.130. Catálogo de la Exposición en el Museo de Arte Moderno de San Francisco (Thames & Hudson, New York & Londres, 2008). Traducción propia.

alrededor del mundo. Quizás el problema de Beuys, es que al igual que sucedía con Warhol, su figura estaba tan dentro de la “Sociedad del Espectáculo” de Guy Debord, esto es, tenía tanta fama y repercusión que era considerado como una celebridad por lo que resultaba difícil que fuera percibido como un miembro más integrado en un tipo de producción o lucha política.



fig 9. Joseph Beuys “7000 Oaks”

Será Dan Graham quien como señala Gathercole²⁵ (Jones, 2006) siguiendo las teorías del psicoanálisis de Lacan, integrará en sus trabajos esta dualidad entre el individuo y el colectivo, lo personal y lo político. El uso que Graham hará de los espejos particularmente nos recuerdan lo que Lacan define como “mirror stage” (escenario espejo) un modelo que explica el complejo desarrollo de la identidad del individuo mediante el concepto del sujeto alienado o fragmentado que ya desde la infancia aprende a identificar su persona a través del reflejo que otros proyectan en él, en este sentido los espejos de Graham son metáforas de el concepto de identidad en la Sociedad Occidental. Siguiendo este modelo los trabajos de Graham siempre buscan la negociación de la identidad del espectador en relación al grupo. La participación en los trabajos de Graham se presenta como una obligación, reflejo de lo que ocurre en el plano social, el espectador esta obligado a interactuar para poder ser consciente de su propia identidad. En este sentido a diferencia de los trabajos de Beuys en los que el artista actuaba como “Chaman”, guía espiritual del grupo, en Graham es el propio individuo quien a través de la performance y el diálogo, a través de la transformación personal puede llegar a transformar el grupo y por ende provocar cambios sociales. Así por ejemplo en su obra *“Performer, Audience, Mirror”* de 1977 (Actor, Público,

²⁵ JONES, Amelia ed. *A companion to Contemporary Art since 1945* (Blackwell Publishing Ltd, Malden USA, 2006)

Espejo), podemos ver a Graham confrontando el público con un gran espejo detrás suyo, la performance se desarrolla en cuatro fases, Graham primero describe sus movimientos y actitudes al público, después describe el comportamiento del público, entonces se gira dando la espalda a la audiencia y de cara al espejo vuelve a describir sus movimientos y actitudes, finalmente describe a la audiencia todavía dándoles la espalda pero observando y siendo observado en el espejo. Convertidos así en grupo, el espejo le sirve a Graham para superar la barrera entre el espectador y el autor, el autor se integra con su público y éste se convierte en participante activo de la obra de arte. Ambos comparten un espacio y un tiempo, y mediante el juego entre lo que ven y lo que escuchan se vuelven conscientes de su propia identidad y contexto, tanto como individuos como grupo. Graham va a ser uno de los primeros en utilizar la tecnología del vídeo como recurso expresivo para cuestionar las distintas percepciones de tiempo y espacio, así por ejemplo en *"Two Consciousness Projection(s)"* (2 proyecciones conscientes) una mujer se sienta en frente de un monitor que proyecta su propia imagen (a modo de espejo) mientras describe todo aquello que le viene a la mente, mientras tanto un hombre la esta grabando y a su vez explicando que es lo que ve a través de la cámara. El público asiste a este intercambio de percepciones y conciencias. El sistema describe el acto de ser y ser visto.



fig 10. Dan Graham "Performer, Audience, Mirror"



fig 11. Dan Graham "Two consciousness projections"

Tratándose de experimentación con vídeo no podíamos dejar de mencionar a uno de los pioneros en las piezas de arte interactivo con medios electrónicos: el artista coreano Nam June Paik considerado popularmente como uno de los padres del video-arte. Paik comenzará a experimentar con televisores a los cuales manipula para que se pueda interactuar con ellos como si de instrumentos musicales se tratará. Para Paik la televisión no alcanza su autentico potencial hasta que se potencia su comunicación dual y se permite la participación del público. Así su trabajo no sólo se caracteriza por un uso innovador del medio a través de logros tecnológicos sino que también se deja guiar por el principio de la interacción con el usuario. Como ejemplo de sus obras podemos mencionar *"Participation TV"* (1963), en el cual el usuario podía crear imágenes en un televisor enviando señales



fig 12 y 13. Nam June Paik *"Participation TV"* y *"Random Access"*

acústicas, mediante un micrófono conectado a un amplificador, dentro de la pantalla; o *"Random Access"* (Acceso aleatorio) (1963) en el cual el usuario podía escuchar una composición frotando el cabezal de una cinta grabadora sobre múltiples tiras de cintas de audio pregrabadas.

A modo de conclusión señalar que es en este periodo cuando se produce la crítica a la concepción de la Historia del Arte realizada desde el punto de vista de varón occidental. Linda Nochlin en su célebre ensayo

planteará: “¿por que no ha habido grandes mujeres artistas?”, por eso no queremos concluir sin citar el trabajo mujeres artistas van a desarrollar en este periodo, como por ejemplo desde Brasil: Hélio Oiticia y Lygia Pape que junto a Lygia Clark participarán en el Grupo Neoconcreto a principios de los 60. Oiticia producirá un gran número de piezas que buscarán la participación del espectador, así creará “Bóviles”, esculturas interactivas con paneles y puertas que los espectadores podían modificar y explorar, entre 1960 y 70 creará “Penetráveis” (penetrables) en los que el público podía introducirse e interactuar. Quizás su obra más famosa sean sus “Parangolés”, unas capas de tela o plástico realizadas para ser vestidas por el público y ser agitadas convulsivamente, Parangolés en argot brasileño significa “situación agitada” o “repentina confusión”. En la misma línea el trabajo de Lygia Pape “Divisor” consistía en una gran pieza de algodón de 30 metros cuadrados con agujeros para que la gente pudiera introducir sus cabezas. Similar es el trabajo de Lygia Clark “Rede de Elástico” (red elástica) (1973), donde los espectadores son invitados a introducirse en una red e interactuar con su estructura.



fig 14 y 15. Hélio Oiticia “Penetráveis” y Lygia Clark “Rede Elástico”

Clark es además la inventora de los “Objetos Relacionales”²⁶: almohadas, colchones, mantas y pequeñas piedras que pretendían una relación más íntima dentro del espacio de la sala de exhibición.

²⁶ Término que usará Nicolas Bourriaud para referirse al arte realizado por un grupo de artistas en la década de los 90. BORRIAUD, Nicolas. Estética Relacional - (Adriana Hidalgo ed. Buenos Aires, Argentina 2006).

2.1.3. Arte en la Sociedad de la Información

A finales del siglo XX otro periodo de crisis, principalmente debido a la reestructuración del sistema económico que debido a la bancarrota del estado del bienestar en los países desarrollados, por el encarecimiento del petróleo, produjo una inflación desmesurada y la destrucción del tejido industrial y del empleo, va a desembocar en el paso del “industrialismo” a lo que Manuel Castells califica como “informacionalismo” (Bourriaud, 2009) ²⁷. Una variante del capitalismo que en su fase tardía se centrará en el desarrollo al máximo de las tecnologías de las telecomunicaciones que paralelamente al derrumbamiento del bloque soviético va a encontrar en la globalización económica la base de la llamada nueva Sociedad de la Información, una sociedad en la que el valor supremo es la información “creada, almacenada, extraída, procesada y transmitida en lenguaje digital”²⁸. Estas circunstancias van a tener influencias substanciales en el contexto no sólo social sino también cultural y en el papel del artista en la sociedad, el arte contemporáneo se va a adaptar progresivamente al movimiento de la globalización que estandariza las estructuras económicas y financieras pero a su vez produce una exclusión o marginación de las culturas y economías débiles. El artista contemporáneo como señala Giannetti deja de ser un observador externo, un nómada, un voyeur, un exhibicionista, un creador autónomo y subjetivo, un purista intelectual, un excéntrico... y se convierte en un agente interno, que vive y trabaja en el contexto de su sociedad, entablando un diálogo constante con su entorno, sea de forma crítica, activista o irónica.²⁹ En palabras de Borriaud “*las utopías sociales y la esperanza revolucionaria dejaron su lugar a micro-utopías de lo cotidiano y*

²⁷ BORRIAUD, Nicolas. *Radicante* (Los sentidos/artes visuales. Adriana Hidalgo ed. Buenos Aires. Argentina. 2009)

²⁸ Ibidem p.190. Borriaud cita a Manuel Castells en *La Sociedad Red* (Madrid, Alianza 1997 - 2000)

²⁹ GIANNETTI, Claudia. *Agente Interno* web: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_Agente.pdf. Acceso: 15/10/2009

estrategias miméticas”, la practica artística se va a concentrar en lo social, en la esfera de las relaciones humanas³⁰. Por último, no debemos olvidar la rápida expansión de las tecnologías de la comunicación, que se van a introducir radicalmente en todos los ámbitos de la vida cotidiana (tomemos el ejemplo de Internet o la telefonía móvil) los artistas van a ser testigos y participantes de esta difusión experimentando y aplicando los nuevos medios tecnológicos a sus trabajos pero manteniendo siempre una distancia crítica con respecto a los mismos, considerando siempre las implicaciones sociales: el artista contemporáneo es consciente de que las tecnologías no solo hacen mas fácil la vida cotidiana sino que también se usan como mecanismos de control, explotación, marginación, alienación y fomento del consumo, que distan mucho de ser universales o democráticas ya que están subordinadas a programas políticos, corporativos y económicos.

Desde el punto de vista formal el arte de este periodo se va a caracterizar por una revisión de los conceptos de obras abiertas y participación formulados en los sesenta, el concepto determinante va a ser el de la interactividad, pero entendida ya no sólo como la posibilidad del espectador de recibir, influir, modificar o descubrir una serie de elementos preestablecidos, se va a buscar también una interacción psicológica, el espectador no solo ha de recibir y construir un significado independiente y personal sino que además requerirá su implicación crítica: esto es, sólo será capaz de entender la obra de arte, su estructura conceptual, cuando además de explorar los distintos niveles y márgenes de la obra sea capaz de situarse a él mismo y a la obra dentro de su contexto político y social. La obra de arte es así entendida como una propuesta para generar y establecer relaciones entre sujetos, una propuesta para habitar un mundo en común, en palabras de Borriaud³¹.

³⁰ BORRIAUD, Nicolas. Estética Relacional - (Adriana Hidalgo ed. Buenos Aires, Argentina 2006).

³¹ ibídem p.23.

Pioneros en la realización de proyectos que mostrarán la ruptura del concepto tradicional de espacio-tiempo gracias a las tecnologías de la comunicación, en acercar dichas tecnologías a la gente de la calle fue el grupo formado por Kit Galloway y Sherie Rabinowit, en 1980 organizaron “Hole in Space” (agujero en el espacio) un evento en vivo que durante tres días conectaba mediante satélite los escaparates de dos grandes tiendas: el



fig 16 y 17. Kit Galloway & Sherie Rabinowit
“Hole in Space”

Lincon Center for Performing Arts en Nueva York y el Broadway departament Store en el Century City Shopping Center en Los Ángeles. Durante estos 3 días los escaparates funcionaron como ventanas entre Nueva York y Los Ángeles. El público podía interactuar, dialogar e intercambiar mensajes entre ambas ciudades. En 1984 producen “Electronic Cafe” que puede considerarse como los primeros Cybercafes, un proyecto que vinculaba el Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles (MOCA) con cuatro restaurantes que representaban la diversidad cultural y étnica de Los Angeles. En estos lugares, vídeo, impresoras, ordenadores y servidores facilitaban el intercambio de dibujos, poemas, fotos y mensajes. Electronic Cafe permitía “crear un contexto en el que artistas podían experimentar nuevos modelos de colaboración y co-creación, en los cuales la distancia geográfica no sería ya un impedimento. Danza, Música y Performance Art han resultado ya ser populares sin necesidad de lenguaje o traducción.”³²



fig 18 Kit Galloway & Sherie Rabinowit
“Electronic Cafe”

³² FRIELING, Rudolf ed. *The Art of Participation: 1950 to Now*. p.140. Catálogo de la Exposición en el Museo de Arte Moderno de San Francisco (Thames & Hudson, New York & Londres, 2008). Traducción propia.

En 1982 Robert Adrian X produjo un proyecto que comprendía veinticuatro horas en las que ininterrumpidamente se desarrollaba telecomunicación. Para el Ars Electronica Festival, vinculando veinticuatro grupos de artistas alrededor del mundo al festival en Linz (Austria).



fig 19. Robert Adrian X "24 horas ininterrumpidas de telecomunicación"

Gracias a la infraestructura de la emisora de radio ORF, el material recibido de las diferentes localidades era transmitido a través de teléfono, radio, televisión y fax conectados mediante línea telefónica o emisiones de radio-amateur.

En 1983 Roy Ascott produce "*La Plissure du Texte: A Planetary Fairy Tale*" (los pliegues del texto, un cuento de hadas planetario) un proyecto inspirado en libro de Roland Barthes "*Pleasure of the Text*" (1973) para la exhibición Electra en el Museo de Arte Moderno de París. Ascott vincula a artistas localizados en 11 ciudades alrededor del mundo en la creación de un texto, asignando un rol a cada participante, éstos introducirán su historia en un terminal situado en un espacio publico, conectado mediante Internet al museo, e irán desarrollando el texto a partir de las entradas de los otros participantes. El texto se va escribiendo y es proyectado en público en la Exhibición, donde además existen ordenadores para que los asistentes puedan contribuir a la historia. En numerosas ocasiones el texto fue manipulado para crear imágenes ASCII³³.

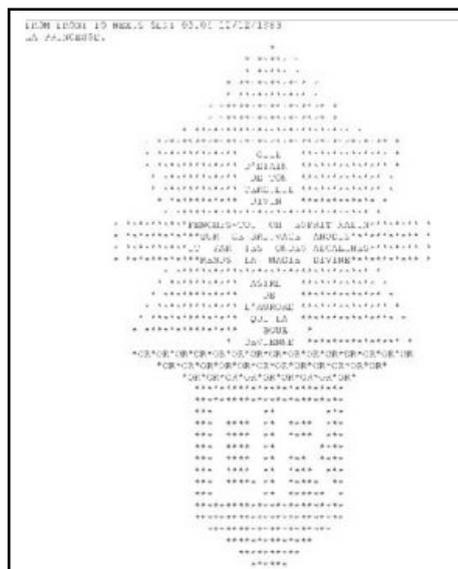


fig 20. Roy Ascott "*La Plissure du Texte: A Planetary Fairy Tale*"

³³ ASCII - American Standard Code for Information Interchange el código standard para representar caracteres ingleses como números.

En *“Not a Model for Big Brother’s Spy Cycle”* (no es un modelo para el ciclo espía del Gran Hermano) (1984) Dieter Froese reflexiona sobre el uso del vídeo como un instrumento de control y vigilancia, el espacio público y privado,

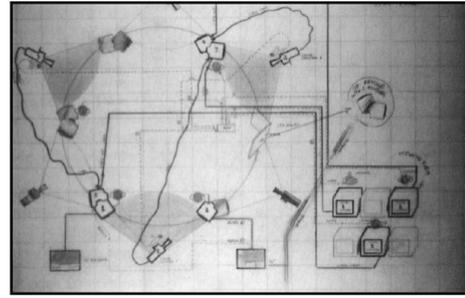


fig 21. Dieter Froese *“Not a Model for Big Brother’s Spy Cycle”*

y la relación observador - ser observado, para ello en ocupa el espacio de una galería con un sistema cerrado de televisión, varias cámaras y monitores, a través de ellos emitirá a personas siendo interrogadas acerca de actividades políticas. Así mientras el el visitante de la galería transita por los pasillos de la galería siendo grabado, a su vez, ve en los monitores los interrogatorios.

En *“Maelstrom”* (1988) Judith Barry empleará videocámaras, monitores y proyectores para reflexionar acerca de los mensajes que recibimos como consumidores de información. Para ello instalará un vídeo-proyector en el techo que proyecta en el suelo, flanqueado por

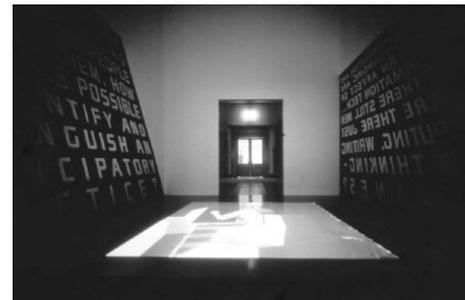


fig 22. Judith Barry *“Maelstrom”*

dos grandes paneles que contienen textos a modo de preguntas. El proyector lanza preguntas acerca de la comunicación en relación con los textos en los paneles electrónicos. El espectador se ve así inmerso en un sistema de información avasallador que requiere su interacción para decodificar el significado de los mensajes mostrados en los paneles.

Uno de los artistas mas prolífico en el desarrollo de instalaciones interactivas va a ser el australiano Jeffrey Shaw que mediante monumentales instalaciones permitirá a los usuarios explorar espacios virtuales a través de objetos cotidianos como interfaces. Una de sus obras más destacadas en *“Legible City”* (1989), donde narrativas textuales eran superpuestas sobre los planos de tres ciudades (Nueva York, Amsterdam

y Karlsruhe) constituyendo una ciudad navegable donde gigantescas letras reemplazaban a las edificaciones. El usuario podía explorar estas ciudades mediante el interface de una bicicleta estática que fue situada en el espacio expositivo.



fig 23. Jeffrey Shaw "Legible City"

En el Festival Ars Electronica de 1992 Agnes Hegedus presentó "Handsight" un trabajo que invitaba al usuario a reflexionar acerca de conceptos tales como interactividad y tecnología, percepción, identidad y memoria. La instalación consistía en

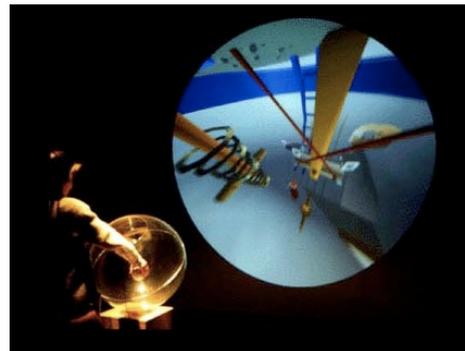


fig 24. Agnes Hegedus "Handsight"

una proyección circular con imágenes en tiempo real, el usuario introducía una bola que llevaba un sensor que transmitía su posición y orientación en una esfera de plexiglas, mientras movía la bola en el interior de la esfera se proyectaban imágenes de un mundo virtual que recreaba de manera anamórfica una tabla con la escena de la crucifixión. La bola en la esfera actúa a su vez como interfaz y metáfora del ojo, la entrada a un mundo virtual y una representación del concepto de visión.

Experimentando con la tecnología de la telepresencia y como afectan las nuevas tecnologías a las relaciones humanas Paul Sermon produce en 1992 "Telematic Dreaming", mostrando como dos personas interactúan con la



fig 25. Paul Sermon "Telematic Dreaming"

proyección del otro, situados a cientos de kilómetros de distancia, la proyección sobre una cama crea una compleja e íntima relación a pesar de la distancia y la tecnología.

Pioneros en la investigación de sistemas de vida artificial Christa Sommerer y Laurent Mignonneau en la instalación multimedia: *“Interactive Plant Growing”* (crecimiento interactivo de plantas) (1994) proponen la interacción



fig 26. Christa Sommerer y Laurent Mignonneau
“Interactive Plant Growing”

con plantas reales para controlar el crecimiento, color, tamaño, apariencia y localización de plantas virtuales proyectadas sobre pantallas. Mediante el movimiento y distancia de las plantas reales se produce la interacción con las virtuales permitiendo reflexionar acerca de la estructura y variedad de crecimiento y la relación del ser humano con su entorno.

En *“What it’s like, what it is #3”* (como es, que es) (1994) Adrian Piper diseña su trabajo con la intención de que el usuario experimente directamente el drama del racismo, tener que estar siempre alerta, en tensión. Para ello aísla la figura de un sujeto de raza negra en una estructura, espacio panóptico, blanca, buscando que el espectador se identifique tome conciencia del problema del racismo.



fig 27 y 28. Adrian Piper *“What it’s like, what it is #3”*

Antonio Muntadas comenzará en 1994 *“The File Room”* (La habitación archivo), un gigantesco archivo que acumula casos sobre la censura, el proyecto funciona como una base de datos online que acepta el envío y/o consulta de casos a través de internet y como instalación (la primera tuvo lugar en el Centro Cultural de Chicago, recreando el archivo en un espacio que da acceso a la web del proyecto en una sala llena de

archivadores y un ordenador. El propio Muntadas es uno de los participantes en el proyecto incluyendo en el archivo un vídeo titulado *“Primer Intento”* que el artista produjo para TVE y que nunca se llegó a emitir sin recibir ninguna explicación. En comentarios de



fig 29. Antonio Muntadas *“The File Room”*

Muntadas acerca del proyecto, éste se refiere a él como una escultura social al estilo de Joseph Beuys que *“gana sentido a través del esfuerzo en grupo de individuos, organizaciones e instituciones”*.

En *“Lovers Leap”* (salto de amantes) (1995) Mirosław Rogala establece una instalación interactiva que cuestiona los parámetros de la perspectiva para ellos dispone dos pantallas confrontadas con cuatro capas con diferentes niveles de información. Cuando los usuarios entran en el espacio expositivo son conscientes que sus movimientos alteran lo que están viendo, según se siguen las imágenes van cambiando, una vez que el usuario se detiene, (metafóricamente se cansa o da por agotada una relación) aparece una nueva vista (un nuevo horizonte, metafóricamente una nueva relación o una nueva confianza en la anterior).



fig 30. Mirosław Rogala *“Lovers Leap”*

Maurice Benayoun produce *“World Skin”* (piel del mundo) exhibida en el Festival Ars Electronica de 1998 dónde sitúa a los usuarios dentro de un ambiente de Realidad Virtual (una tecnología que como muchas otras fue creada inicialmente con fines militares) que recrea una zona de guerra. Allí armados con cámaras fotográficas los usuarios pueden recorrer el espacio virtual entre soldados, tanques y ruinas, cuando toman una foto de algo, esto se borra, el usuario es responsable de una parte de esa destrucción. El trabajo permite a los usuarios reflexionar acerca de complejos temas como la política mundial, los conflictos bélicos o los medios de comunicación.



fig 31 y 32 Maurice Benayoun *“World Skin”*

Jill Scott, *“Beyond Hierarchies”* (mas allá de jerarquías) (2000) utiliza la antigua edificación de un gran complejo minero, hoy convertido en Museo de Industria para recrear mediante proyecciones en sus muros la historia de seis trabajadores locales a lo largo del siglo XX (interpretadas por actores pero con el guión extraído de historias orales y archivos locales). Un podio actúa como interface de un oculto apretón de manos que permite descubrir los vídeos en los cuales se narraban las esperanzas de una vida mejor de estos trabajadores involucrados en la fábrica de armas de la I Guerra Mundial, la industria minera



fig 33. Jill Scott. *“Beyond Hierarchies”*

del periodo de entreguerras, las fabricas de coches de los setenta o las industrias electrónicas en los noventa.

George Legrady propondrá en 2001 en *“Pockets full of memories”* una reflexión acerca de la memoria, las bases de datos y la semántica. Los usuarios pueden escanear sus pertenencias e introducir su descripción en una base de datos. Los objetos son



fig 34. George Legrady *“Pockets full of memories”*

catalogados según sus descripciones y situados en relación de proximidad - alejamiento, en un cuadrante que es proyectado en la sala de exhibición, de esa manera los objetos representan visualmente los gustos de los usuarios y por ejemplo cuales tienen un uso meramente funcional y cuales un valor emocional.

David Small producirá *“Illuminated Manuscript”* para la Documenta 11 en Kassel, Alemania (2002), utilizando la interface de un libro cuyas páginas están en blanco, Small proyecta textos que reaccionan a los movimientos de



fig 35. David Small *“Illuminated Manuscript”*

los usuarios, unos sensores permiten captar cuando las páginas son giradas y los textos cambian. Cada página contiene diferentes textos en relación al tema de la Libertad. Utilizando uno de los interfaces mas extendidos, el libro, Small lo actualiza y le sirve de reflexión acerca de la información, la libertad de los individuos y los medios de comunicación.

En el año 2002, Giselle Beiguelman produce *“Egoscopio”* una intervención en los paneles publicitarios electrónicos en la ciudad de Sao Paulo en Brasil, una intervención que disuelve las fronteras entre lo virtual y lo real, lo público y lo privado. Los usuarios podían introducir sus

páginas web favoritas en una aplicación online. Estas páginas eran mostradas en los grandes paneles electrónicos y sendas cámaras enviaban de vuelta a la web la imagen de los paneles y las reacciones de los viandantes.



fig 36. Giselle Beiguelman "Egoscopio"

El colectivo Blast Theory presenta "Can you see me know?" (¿Puedes verme ahora?), dentro del Festival Ars Electrónica 2003 un juego que ocurre simultáneamente en internet y en un espacio urbano. A través de dispositivos PDA³⁴ y localización GPS³⁵



fig 37. Blast Theory "Can you see me know?"

los jugadores en el espacio físico pueden capturar a los jugadores online, estos pueden escapar a través de las calles digitales, enviarse mensajes y escuchar las conversaciones que los perseguidores tienen a través de walkie-talkies.

En el centro histórico de la Ciudad de Méjico, Rafael Lozano-Hemmer realizó "Alzado vectorial" una instalación interactiva en la cual dieciocho focos de luz eran controlados mediante una aplicación web. Los usuarios podían a través de internet interactuar con los



fig 38. Rafael Lozano-Hemmer "Alzado vectorial"

haces de luz y a través de webcams ver sus creaciones visibles también en un radio de quince kilómetros alrededor de la ciudad de Méjico.

³⁴ P.D.A Personal Digital Assistant - Un pequeño ordenador de mano o agenda electrónica. Algunos de ellos con sistema de GPS integrados.

³⁵ G.P.S Global Positioning System - Sistema de Posicionamiento Global - Sistema que permite detectar la posición de un objeto globalmente a través de satélites.

2.2. Elementos específicos en la Instalación Interactiva de Medios Digitales

En éste apartado vamos a tratar de analizar los distintos elementos que conforman un proyecto artístico enmarcado dentro del ámbito de las nuevas tecnologías digitales, específicamente aquellos que están concebidos como una instalación interactiva, esto es pensados para su exhibición en un espacio expositivo determinado y que requieren de la participación activa del espectador, su interactividad con lo que se exhibe. En ese sentido observamos cuatro elementos principalmente:

1. El **artista/s** o autor/es del proyecto: quien lo concibe y lo desarrolla.
2. La **obra de arte** o proyecto artístico: aquello que se exhibe.
3. El **espectador**, el destinatario final del proyecto que interactúa con la obra dentro del espacio expositivo destinado para su exhibición.

En este último punto queremos destacar tres elementos que consideramos fundamentales en la relación ente el espectador y el tipo de Instalación³⁶ al que nos estamos refiriendo, éstos son:

Inmersión, la capacidad de la instalación de capturar al espectador.

Interacción, el grado de participación entre el espectador y la Instalación.

Asimilación, la incorporación del concepto o mensaje de la Instalación dentro de los esquemas mentales del espectador.



fig 39. Esquema elementos específicos de una Instalación Interactiva de Medios Digitales

³⁶ En adelante utilizaremos el término instalación para referirnos a Instalación Interactiva de Medios Digitales.

2.2.1. La autoría en arte contemporáneo.

En 1968, Roland Barthes, publica *“La muerte del Autor”*, donde nos explica como nosotros como lectores (espectadores) colaboramos con los textos (imágenes) en la construcción del significado de los textos (obras), no, o al menos no únicamente apreciando en la obra el significado que el autor quiso expresar sino también aportando el propio significado en relación con nuestra propias peculiaridades tanto culturales como históricas³⁷. Apenas un año después Michael Foucault responde a Barthes en su ensayo *“¿Que es un Autor?”* donde hace un análisis de los cambios que históricamente se han producido en la figura del autor y afirma que la autoría no es algo natural, es más bien una construcción social que varía a lo largo de la historia y las diferentes culturas.³⁸. Tanto Barthes como Foucault se preguntaban acerca de si la relevancia en la obra estaba en la autoría o en su contenido y si no sería necesario que se estudiarán no nombres sino conceptos. Ambos autores compartían las teorías de Jacques Lacan acerca de la fragmentación del individuo, la idea de que no sólo la subjetividad del autor/artista se cuestiona, sino también la subjetividad del lector/espectador, ninguno escapa al hecho de todos somos a la vez observadores y parte de la imagen, estamos dentro de la imagen y a la vez mirando a ella desde todas las direcciones, la fragmentación es pues inevitable³⁹.

En este sentido Groys (Groys, 2008)⁴⁰ defiende que uno de los cambios mas importantes en el Arte Contemporáneo es nuestra definición de Arte en relación a su autoría. Groys ve en los debates acerca de la

³⁷ CULLER, Jonathan, *Barthes a very short introduction*, (Oxford University Press, New York, USA 2002)

³⁸ GUTTING, Gary, *Foucault a very short introduction*, (Oxford University Press, New York, USA 2005)

³⁹ CHIESA, Lorenzo, *Subjectivity and Otherness - A philosophical reading of Lacan* (MIT Press, Cambridge & London, 2007)

⁴⁰ GROYS, Boris. *Art Power*. “Multiple Authorship” (Cambridge, MA, MIT Press USA 2008)

figura del autor/artista, un signo del cambio hacia la concepción de la obra de arte como producto de una autoría múltiple. Para ello argumenta que cuando asistimos a una exhibición artística, solemos enfrentarnos con una autoría múltiple, con una selección de obras seleccionadas de uno o más artistas que a su vez han sido seleccionadas por uno a varios curadores financiados por una comisión, fundación o institución y presentadas en un espacio determinado para la exhibición. Uno puede argumentar que todas estas decisiones afectan al producto que se exhibe finalmente que y por tanto no es ya resultado de un trabajo o autoría individual. Dentro de este sistema el artista no siempre trabaja en solitario sino que suele formar parte de equipos multidisciplinares y en el caso de las instalaciones interactivas digitales suele estar vinculado a grupos de investigación pertenecientes a fundaciones o universidades. El artista además ya no es seleccionado o evaluado por los objetos/obras que produce sino por los proyectos o exhibiciones en los que ha participado, los cuales justifica a través de documentación, la obra de arte se convierte en documentación de arte.

El objeto deja de tener el papel protagonista aunque contrariamente a lo que se podría entender en un primer momento cuando pensamos en la frase de Barthes “La muerte del Autor”, no se trata de que éste sea prescindible sino que más bien lo que ha cambiado es la figura de éste como creador solitario aislado del mundo, como observador crítico aislado de la realidad, sino que en consonancia con las teorías de Lacan se ha convertido en autor fragmentado, parte de un grupo y trabajando desde dentro de una realidad. Aunque esto no quiere decir que se haya prescindido de su figura, más bien lo que ha hecho ha sido transformarse, tomemos el ejemplo de un artista que trabaje regularmente en la creación de proyectos artísticos multimedia hoy en día, generalmente vinculado a alguna institución o universidad será requerido o él mismo se ofrecerá a instituciones, galerías, exhibiciones, ferias de arte, eventos, etc, para la realización de alguno de sus proyectos (realizados o al menos en fase de

prototipo), tendrá que adaptar su propuesta al espacio y condiciones requeridas y finalmente exhibir el trabajo que generalmente es desmontado, retirado y almacenado una vez que el evento ha concluido,

La obra ya no es tratada como un objeto físico, de gran valor cuya preservación y exhibición corresponde al museo, sino que se contrata, a modo de performance, como evento para su exhibición durante un determinado periodo de tiempo, tomemos por ejemplo los proyectos que se vienen realizando para la Sala de Turbinas de la Tate Modern en Londres, el proyecto de Olafur Eliasson *"The Weather Project"* (2003) ha sido uno de los mas destacados, concebidos para este espacio y por un tiempo determinados, tras su exhibición se retira, quedando únicamente la documentación en forma de gráficos, textos, fotos, vídeos, etc.



fig 40. Olafur Eliasson. *"The Weather Project"*

Podemos apreciar la conversión del concepto de autoría más que de la “muerte del autor”, ya en palabras de Walter Benjamin, se concibe el “*autor como productor*” (Benjamin, 2008)⁴¹, éste se convierte en manager, supervisor, alguien que garantiza que el proyecto/obra será exhibido/a y la autenticidad y originalidad de las propuestas generalmente a través de la documentación conceptual y gráfica de las mismas.

Desde la irrupción de internet podemos observar además un progresivo abandono de los modos de producción y autoría individuales, la utilización de los recursos en red y la posibilidad de establecer contactos o mantener conversaciones entre los artistas y movimientos ha producido una reacción que ha llevado a los “productores” de arte a trabajar cada vez más integrados dentro de colectivos o identidades construidas al efecto buscando la ocultación de la identidad personal quizás buscando huir de las codificaciones nacionales, raciales o de género. La autoría queda relegada a un segundo plano en favor de la construcción de propuestas que pretenden convertirse en instrumentos de uso público gracias a la libre aportación de los individuos creando una comunidad. El ejemplo más claro lo tenemos analógicamente en los modos de producción de los proyectos de software “open source” o en las licencias “creative commons”. En estos proyectos el autor no es una persona o colectivo determinado, son proyectos abiertos a la colaboración, cada individuo o colectivo que lo considere adecuado puede aportar su trabajo de manera desinteresada, así el resultado de estos proyectos es utilizado, descargado o modificado libremente en beneficio de una comunidad de usuarios. Éstos métodos han sido adoptados dentro del mundo del arte buscando ayudar al individuo mediante la acción colectiva a escapar de la alienación provocada por una sociedad tecnológicamente instrumentalizada.

⁴¹ BENJAMIN, Walter “El autor como productor” originalmente fue concebido como un discurso para el “Instituto para el estudio del fascismo” en París en abril de 1934
http://caosmosis.acracia.net/wp2pdf/texto_de_caosmosis.pdf Acceso 1/11/2009

2.2.2. La Imagen y los procesos digitales aplicados al arte.

El arte del siglo XX se ha caracterizado por una preocupación acerca del concepto de Imagen, los tipos de representación y la influencia que el desarrollo de la tecnología ha tenido en los modos de producción artística. En este contexto una de las figuras fundamentales para entender el impacto de las tecnologías de la imagen en la práctica artística contemporánea, es el teórico alemán Walter Benjamin que en su ensayo "*La obra de Arte en la Era de la época de su reproductibilidad técnica*"⁴², dado que establece los parámetros por los que se van a regir las teorías en torno al arte en el transcurso del siglo XX principalmente en relación con los estudios de cultura visuales y el concepto de reproductibilidad, lo que califica como la pérdida del aura: el sentido de autenticidad implícito en las obras de arte únicas y como se pierde cuando se reproducen. Benjamin centra su estudio en la técnica fotográfica, considerada entonces como el método más fiable "de copiar" la realidad. A partir de la década de los sesenta la sociedad a través de los medios de comunicación masivos, principalmente la prensa, otorgarán a la fotografía un carácter añadido de veracidad, considerada como el método más simple y fiable de presentar información; la fotografía dará credibilidad no sólo a lo retratado sino también al texto que le acompaña. Al mismo tiempo Roland Barthes en sus ensayos: "*El mensaje fotográfico*" (1961) y "*Retórica de la Imagen*" (1964)⁴³ atribuirá a la fotografía connotaciones culturales, para Barthes la agrupación de una serie de fotografías o su ordenación en secuencias, conllevará, de manera análoga a lo que sucede con las palabras en la literatura, a crear conceptos. La fotografía, entendida como un medio de comunicación de masas, transmitirá un mensaje que será recibido e interpretado en relación con distintos tipos de códigos culturales, lo que va a permitir a la fotografía difundir complejos

⁴² BENJAMIN, Walter *The work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and other Writings on Media* (Harvard University Press Cambridge & London 2008).

⁴³ GRAHAM, Allen *Roland Barthes* (Routledge, London & New York, 2003). Traducción propia.

significados sociales. Posteriormente en *"Camera Lucida"* (1980)⁴⁴ Barthes establecerá toda una teoría acerca de la esencia de la fotografía y sus connotaciones mediante este libro-tributo a su madre fallecida unos años antes. Al mismo tiempo Jean Baudrillard (1978)⁴⁵ advierte del problema que va a suponer lo que él llama la Cultura del Simulacro, dónde la imagen (signos y símbolos) han remplazado a la realidad (el significado). Baudrillard distingue tres etapas en el camino a lo que él llama "hiperrealidad", momento en el cual la "representación" tiende a ser reemplazada por "simulación": la primera etapa asociada al periodo pre-moderno donde la imagen es claramente un reflejo de la realidad; una segunda etapa asociada con la primera fase de la edad contemporánea donde la imagen enmascara y desnaturaliza la realidad (es el momento de las reproducciones masivas y donde la imagen amenaza con sustituir al original), y una tercera etapa asociada con la edad postmoderna donde la imagen enmascara la ausencia de realidad, dónde la imagen ya no tiene que ver con ningún tipo de realidad y es ya su propio simulacro. Guy Debord (1967)⁴⁶ se referirá al concepto de *"Sociedad del Espectáculo"* donde advierte del peligro que el uso de la imagen dentro de la estructura capitalista (de producción e intercambio) tiene para el individuo y las relaciones sociales. Para Debord el espectáculo no será solo una colección de imágenes sino una forma de relación social mediada a través de imágenes, donde las imágenes habrán suplantado la interacción entre humanos.

A partir de los años sesenta la imagen, dentro de la cultura contemporánea, se verá afectada por el proceso de digitalización que alcanzará todos los ámbitos de la sociedad y de la producción cultural. A través de el ordenador la imagen se transforma en una estructura de

⁴⁴ ibídem p.125

⁴⁵ BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y Simulacro* (traducción de Pedro Rovira, Editorial Kairós Barcelona, 1978).

⁴⁶ <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf> Acceso 18/10/2009

información matemática legible y manipulable, la imagen no es ya una copia de la realidad, ni tiene un soporte físico, sino que reside en una base de datos dentro de un ordenador, donde no sólo es almacenada sino que es también accesible, manipulable y alterable a través de comandos de software. Esta posibilidad de intervención e interacción va a cambiar la relación entre el espectador y la manera en que participa e interpreta las imágenes. Pierre Lévy (2007)⁴⁷ se pregunta si la tecnología, el uso de una determinadas técnicas ¿determinan la sociedad o la cultura? a lo que responde que las técnicas son producidas dentro de la cultura y que si bien no podemos hablar de que la tecnología determine la sociedad, sí podemos afirmar que ésta se encuentra condicionada por sus técnicas, del mismo modo que no podemos afirmar que una técnica sea buena ni mala, tampoco podemos considerarla neutra *“detrás de las técnicas actúan y reaccionan ideas, proyectos sociales, utopías, intereses económicos, estrategias de poder, el abanico entero de los juegos del hombre en sociedad”*⁴⁸. En este sentido podemos afirmar que si bien la tecnología, la técnica empleada, no determinó el tipo de producción artística desarrollado desde la introducción de las tecnologías digitales, sí que condicionó su desarrollo. No sólo mediante la adopción de nuevos materiales o temáticas extraídas de los medios de comunicación masiva, sino también mediante la adopción de procesos característicos de las tecnologías digitales aplicadas al arte. En este sentido Drucker (Chandler & Neumark,2005)⁴⁹ señala tres de los elementos propios de los sistemas digitales que el arte va a incorporar a su idea estética: estos son la interactividad, los procesos algorítmicos y la conexión en red. Drucker afirma que el aspecto tecnológico del arte electrónico va a convertir al usuario/participante en un elemento crucial de la ecuación, destaca que cuando un trabajo artístico es concebido como una serie de condiciones para su percepción, en lugar

⁴⁷ LEVY, Pierre, *Cibercultura, La cultura de la Sociedad Digital* (Anthropos Ed, Barcelona, 2007)

⁴⁸ ibídem p.8

⁴⁹ CHANDLER, Annmarie & NEUMARK, Norie, *At a Distance - Precursors to Art and Activism on the Internet* (MIT Press, Cambridge & Londres, 2005)

de un objeto acotado, el espectador interviene en un campo de probabilidades y el trabajo se ve determinado por ese proceso, por cada instante y situación. Citando a Burnham afirma que las tecnologías de la información son fundamentalmente distintas de las tecnologías mecánicas, por su dependencia en la distribución y proceso, de sistemas que sirven para la conexión, hombre - hombre y hombre - maquina y que el término “software” puede ser considerado como una analogía para la nueva practica artística en general donde el rol del artista será crear situaciones programáticas y no objetos.⁵⁰

2.2.3. La desmaterialización del arte.

A finales de la década de los sesenta en el marco del arte conceptual Lucy Lippard anunciaba la desmaterialización del arte proclamando que el anti-intelectual, emocional e intuitivo proceso de hacer arte estaba dando paso a un arte ultra-conceptual que ponía énfasis casi exclusivamente en el proceso mental: El arte entendido como objeto físico, en caso de permanecer, estaría completamente obsoleto; la introducción de la electrónica, luz, sonido y las actitudes de la performance darían lugar a un tipo de arte en el que la idea es lo más importante y la forma material algo secundario, liviano, efímero, barato, sin mayor importancia y en definitiva desmaterializado (Alberro & Stjimson, 1999)⁵¹. Al mismo tiempo, Sol LeWitt afirma que la idea o el concepto es el aspecto más importante del trabajo artístico: los planes y decisiones se hacen de antemano y la ejecución es algo simple e informal, la idea se convierte en la maquina que produce el arte, cuando la importancia del arte reside en lo que puede ser visto o tocado, entonces se desmaterializa. (Lovejoy, 2004) ⁵²

⁵⁰ ibidem p.43 y 44

⁵¹ ALBERRO Alexander & STIMSON Blake, *Conceptual Art: a critical anthology*. (MIT Press, Cambridge & London, 1999)

⁵² LOVEJOY, Margot. *Digital Currents. Art in the Electronic Age* (Routledge Taylor & Francis, New York & London, 2004)

Años después el desarrollo de las tecnologías de la comunicación, la informática, la digitalización, la propagación de ordenadores personales y las redes que los conectan, especialmente internet contribuyeron a difundir la idea del arte electrónico y especialmente el realizado con medios digitales como un arte inmaterial. Si bien es cierto que la información digital se almacena como datos numéricos dentro de las bases de datos de los ordenadores y que la conexión en red entre éstos permite transmitir dicha información de manera casi inmediata de un punto a otro del planeta, no se puede negar que esto es posible gracias a un complejo sistema de producción de elaborado material tecnológico y que el acceso a dicha información se produce igualmente a través de complejos dispositivos tecnológicos, principalmente en forma de pantalla. Uno de los elementos que hacen que sólo podamos hablar de arte desmaterializado en un plano meramente metafórico es la necesidad de ser exhibido, de hacerlo visible. El arte conceptual ya establecía una distinción entre la idea y su realización, la desmaterialización y la conceptualización ponían el énfasis en el proceso pero no por ello dejaba de ser necesaria su exhibición, ésta seguía siendo necesaria y requería además de una mayor participación por parte del espectador que debía de analizar críticamente y no simplemente dejarse llevar por el impacto emocional o formal de lo que contempla (Lipper, 1999)⁵³. En el caso de las obras creadas a partir de medios digitales, Groys afirma que es todavía necesario se muestre dentro del espacio tradicional de exhibición ya que será sólo allí dónde el espectador sea capaz de apreciar la obra en su totalidad y reflexionar no sólo acerca del software, sino también del hardware, el lugar dónde los datos se materializan, en palabras de Groys *“la muestra de lo digital dentro del espacio expositivo permite al espectador reflexionar no sólo acerca de la superestructura sino también en la parte material de la digitalización (Groys, 2008) ⁵⁴.*

⁵³ ALBERRO Alexander & STIMSON Blake, *Conceptual Art: a critical anthology*. (MIT Press, Cambridge & London, 1999)

⁵⁴ GROYS, Boris. *Art Power*. “From Image to Image File and Back: Art in the Age of Digitalization” (Cambridge, MA, MIT Press 2008) - Traducción propia.

2.2.4. El espectador y el espacio expositivo.

Desde mediados del siglo XX podemos apreciar una tendencia hacia el abandono de la concepción de la obra de arte entendida como un objeto cuya contemplación produce placer. Se piensa más en el Arte como un evento, un suceso, Borriaud (1998)⁵⁵ lo define como un “intersticio social”, encuentro entre artista y espectador en la elaboración colectiva del sentido, para Borriaud “el arte es un estado de encuentro”⁵⁶ Esta “crisis de la representación” (Macdonald & Basu , 2007)⁵⁷ no ha cambiado el hecho de que el arte, entendido como objeto o como evento sigue siendo aquello que sucede (o se muestra) dentro del espacio expositivo, Arte es aquello que se exhibe, incluso en el caso de las propuestas consideradas como “inmateriales” (como las obras digitales) o efímeras (como la performance o los happenings) sólo alcanzan status de Arte a través de su exhibición. En otras palabras para que se produzca el encuentro entre artista y espectador, para que exista comunicación entre ellos, es necesario que se produzca un intercambio que solo puede darse a través de la exhibición (que ya no tiene por que ser la muestra de un objeto físico elaborado por el artista, ni en un espacio institucional determinado sino que puede ocurrir en espacios públicos o incluso virtuales). Sin embargo la exhibición no es un proceso neutro sino que se encuentra mediado por condicionantes sociales, políticos, económicos, ideológicos, institucionales y tecnológicos, precisamente con la introducción de las nuevas tecnologías mediales, el espacio utilizado para la exhibición ha sufrido profundos cambios que han alterado la manera en que el arte es mostrado y experimentado. Claire Bishop (2005)⁵⁸ califica el espacio en que se muestran las instalaciones artísticas como “inmersivo”

⁵⁵ BORRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional* - (Adriana Hidalgo ed. Buenos Aires, Argentina 2006).

⁵⁶ *ibidem* p.17.

⁵⁷ MACDONALD Sharon & BASU Paul - Ed.- *Exhibition Experiments* (Blackwell Publishing, Malden USA & Oxford UK, 2007)

⁵⁸ BISHOP Claire, *Installation Art: A Critical History*. (Routledge Nueva York, USA. 2005)

o “experiencial” en el que los espectadores son invitados a entrar y explorar activamente con sus sentidos, además de con su intelecto. Otra de las características que podemos observar en la exhibición de instalaciones artísticas interactivas es que suelen ser una experiencia colectiva, mientras un usuario interactúa con la instalación, otros observan, de manera que el usuario se convierte a la vez en espectador y “performer” para el resto de los espectadores. Como ejemplo representativo de esta situación llevada al extremo tenemos la obra “Shrink” (encoger) (1995) de Lawrence Malstaf en ella una persona es invitada a introducirse entre dos capas de PVC transparente y el aire es extraído alrededor de ella con ayuda de varios aspiradores, dejando espacio para sendos tubos para que el usuario respire. Malstaf es además el ganador del premio Golden Nica en Arte Interactivo del Festival Ars Electrónica 2009 con su obra del año 2000 “Nemo Observatorium” donde el usuario es invitado a experimentar un tifón artificial introducido en una cápsula donde potentes ventiladores hacen girar miles de pequeñas partículas de poliestireno, en lo que es un claro ejemplo de lo que puede considerarse una obra inmersiva.



fig 41 y 42. Lawrence Malstaf “Shrink” & “Nemo Observatorium”

2.2.4.1. Inmersión

Como hemos visto una de las características de lo que podíamos definir como el Arte en la Postmodernidad, es el abandono del objeto como centro y unidad de medida del Arte: el espacio y la percepción que los espectadores tienen de él, van a convertirse en el concepto de referencia. El espacio y el trabajo artístico se vuelven interdependientes, el espectador además va a formar parte de ese espacio y trabajo, deja de ser un observador neutro, independiente y aislado para con su presencia dar forma y alterar tanto el espacio como el mensaje de la obra. Robert Morris lo explica de la siguiente manera: *“cuando percibimos un objeto, ocupamos un espacio separado, nuestro propio espacio, pero cuando percibimos un espacio arquitectónico, el espacio propio no está separado de lo que percibimos, en el primer caso rodeamos en el segundo somos rodeados”*⁵⁹ Aunque la integración del espectador no está basada únicamente en el concepto de espacio, no se busca únicamente que “entre” en la exhibición sino que participe, que sea a partir de la experiencia como se cree el sentido, para ello se va a buscar la estimulación de todos sus sentidos, no sólo el visual; de esta manera las obras pueden incluir una gran variedad de fenómenos: visuales, auditivos, tácticos, kinéticos y olfativos, requiriendo de una percepción del espacio en su totalidad y una comprensión multi-sensorial por parte de los espectadores.⁶⁰ Uno de los mejores ejemplos lo tenemos en el trabajo de Ann Veronica Janssens *“Blue, Red and Yellow”* (Azul, Rojo y Amarillo) (2001), en el cual el espectador se introduce dentro de la minimalista forma de un cubo con sus paredes cubiertas en film transparente de los diferentes colores, en el interior



fig 43. Ann Veronica Janssens *“Blue, Red and Yellow”*

⁵⁹ RAN, F - *A history of Installation Art and the Development of New Art Forms - Technology and the Hermeneutics of Time and Space in Modern Postmodern Art from Cubism to Installation* - p160. (Peter Lang Publishing , Nueva York, 2009). Traducción propia.

⁶⁰ ibídem p.140

una densa niebla artificial de varios colores atrapa al espectador y cambia de color según la proximidad de éste a cada color.

Otro tipo de inmersión lo encontramos en el uso del video tanto a través de monitores como mediante proyección, donde se produce un tipo de inmersión narrativa, Margaret Morse (Ran, 2009) lo describe como *“una relación con el espectador que puede tomar varias formas, empezando por el aura de luminosidad que genera, esto es, luz desde la pantalla bañando el espacio circundante en cambiantes tonos y colores. Se trata de un modo de presentación que envuelve al espectador y el presentador en un espacio virtual, en una conversación imaginaria, creando un discurso ficticio”*⁶¹.

Manovich (2001)⁶² insiste en la idea del espacio virtual, a través del análisis de la pantalla, refiriéndose a ésta como la separación entre dos espacios, el físico y el virtual, una especie de espejo en Alicia en el país de las maravillas que nos permite entrar en otros mundos, aunque advierte de la situación de inmovilidad del cuerpo del espectador durante este proceso. Douglas Gordon nos muestra esta diferencia entre mundo real y virtual entre tiempo real y figurado, para ello en sus trabajos suele utilizar el recurso de ralentizar el metraje para que coincida con la duración de la acción con el tiempo figurado del film. En *“10ms 1”* (1994) ralentiza un metraje realizado durante la I guerra mundial en que un soldado aparentemente en buena forma física, trata de levantarse para terminar siempre cayendo.



fig 44. Douglas Gordon *“10ms 1”*

⁶¹ ibidem p161.

⁶² MANOVICH, Lev - *The Language of the New Media* - (MIT Press, Cambridge & London 2001)

2.2.4.2. Interacción

Según Lévy (2007) “el término *interactividad* designa generalmente la *participación activa del beneficiario de una transacción de información*”⁶³ para ello clasifica el tipo de interacción según el acceso a la información, el tipo de acción que el usuario provoca en dicha información y el grado de implicación de éste.

CUADRO 3. Los diferentes tipos de interactividad

RELACIÓN DEL MENSAJE DISPOSITIVO DE COMUNICACIÓN	<i>Mensaje lineal no modificable en tiempo real</i>	<i>Interrupción y reorientación del flujo informacional en tiempo real</i>	<i>Implicación del participante en el mensaje</i>
<i>Difusión unilateral</i>	Prensa Radio Televisión Cine	- Bases de datos multimodales - Hiperdocumentos fijados - Simulaciones sin inmersión ni posibilidad de modificar el modelo	- Videojuegos monoparticipativos - Simulaciones con inmersión (simulación de vuelo) sin modificación posible del modelo
<i>Diálogo, reciprocidad</i>	Correspondencia postal entre dos personas	- Teléfono - Videoteléfono	Diálogos por mundos virtuales, cibersexo
<i>Multidiálogo</i>	- Red de correspondencia - Sistema de publicaciones en una comunidad de investigación - Correo electrónico - Conferencias electrónicas	- Teleconferencia o videoconferencia multiparticipativa - Hiperdocumentos abiertos accesibles en línea, fruto de la escritura/lectura de una comunidad - Simulaciones (con posibilidad de actuar sobre el modelo) como soportes de debates de una comunidad	- Juegos de rol multiusuarios en el ciberespacio - Videojuegos en «realidad virtual» multiparticipativos - Comunicación a través de mundos virtuales, negociación continua de los participantes sobre sus imágenes y la imagen de su situación común

fig 45. Pierre Lévy - Los diferentes tipos de interactividad.

Katja Kwastek (Sommerer, Jain & Mignonneau, 2008)⁶⁴ analiza etimológicamente el término desde su uso general a principios del siglo XX como “Mutua o recíproca acción o influencia”⁶⁵ hasta su concepción como interacción en tiempo real entre hombre-ordenador. Kwastek advierte que en el terreno del arte el término generalmente utilizado ha sido arte participativo o colaborativo. En la década de los sesenta cuando

⁶³ LEVY, Pierre, *Cibercultura, La cultura de la Sociedad Digital* p65 (Anthropos Ed, Barcelona, 2007)

⁶⁴ SOMMERER, Christa; JAIN Lakhmi C; & MIGNONNEAU, Laurent ed. *The Art and Science of Interface and Interaction Design* - KWASTEK, Katja - “Interactivity A Word in Process” (Springer, Berlin 2008)

⁶⁵ ibídem p16.

se empiezan a utilizar dispositivos que interactuaban con la audiencia, principalmente emitiendo luz o sonidos gracias a sensores de luz y sonido, el término empleado fue arte cibernético, responsivo o reactivo. El término “obras interactivas” se empieza a utilizar a partir de la última década del siglo XX para referirse a trabajos relacionados con la interacción hombre-ordenador. Daniels (Sommerer, Jain & Mignonneau, 2008)⁶⁶ confirma que en el concepto de interactividad se englobarían todas las formas de comunicación medial e interacción que ocurren entre hombre-maquina y hombre-hombre pero debido a la difusión de las tecnologías mediales desde la década de los noventa el término “interactivo” es esencialmente percibido como aquello relativo a los medios electrónicos. Daniels va a mencionar las siguientes categorías dentro de lo que se considera interacción en el arte: *“Interacción mediante una historia en vídeo con múltiples opciones; Interacción con un mundo de datos cerrado a través del cual el usuario puede navegar; Interacción entre el cuerpo y un mundo de datos; Sistema de datos con inercia ampliada a través de la interacción; Modos basados en el diálogo (hombre-maquina); Observador ejemplar (el usuario se convierte en performer); Acercamientos a la colectividad en un espacio medial”*⁶⁷.

Noble (2009)⁶⁸ sugiere otro tipo de categorías en base el tipo de lenguaje de la interacción: *“Interacción por manipulación física; Interacción por entrada de datos mediante código; Interacción mediante manipulación a través del ratón; Interacción a través de la presencia, localización e imagen; Interacción a través de interfaces hapticos y multitouch; Interacción por gestos; Interacción por voz y reconocimiento del habla”*.

⁶⁶ SOMMERER, Christa; JAIN Lakhmi C; & MIGNONNEAU, Laurent ed. *The Art and Science of Interface and Interaction Design* DANIELS Dieter “Strategies of Interactivity” (Springer, Berlin 2008) Traducción propia.

⁶⁷ ibidem

⁶⁸ NOBLE, Joshua, *Programming Interactivity: A Designer’s Guide to Processing, Arduino and open Frameworks* (O’Reilly Media USA, 2009) Traducción propia.

Como podemos observar existen numerosos tipos de categorías relativos a la interacción pero como advierte Kwastek (Sommerer, Jain & Mignonneau, 2008)⁶⁹ suelen corresponder con el medio, proceso o interface utilizado pero rara vez toman en consideración elementos estéticos o conceptuales de la interacción. Kwastek sugiere que se tome en cuenta si el usuario *“es incitado a observar, explorar, activar, controlar, seleccionar, navegar, participar, dejar rastro o almacenar algo, intercambiar información o el tipo de actividad. Asimismo clasificar si el trabajo artístico busca transmitir o narrar algo, documentar o informar, visualizar o sonificar, si esta pensado para potenciar la percepción o como un juego, si para monitorizar algo o como instrumento, si para transformar, recopilar o almacenar, procesar o mediar”*⁷⁰.

En este sentido es apropiado afirmar que la interacción en el arte, al menos cuando se desarrolla apropiadamente, es algo más que un menú de opciones, la selección de unas determinadas órdenes almacenadas en la base de datos de un ordenador, sino que se busca establecer relaciones sociales que produzcan un experiencia que lleve a la reflexión de determinados conceptos. Entendida así la interactividad es un método para producir significado, Lovejoy (2004)⁷¹ cita a Roy Ascott para explicar como el significado se crea a través de la interacción, mediante la experiencia, en lugar de ser una transmisión de emisor a receptor: Ascott señala la diferencia entre información y experiencia considerando a los espectadores como participantes en un sistema inclusivo para crear significado. El artista se convierte en un agente que no crea imágenes específicas sino que crea nuevos procesos para generar nuevos elementos y experiencias, designados para atraer la participación del espectador que a su vez no se comporta como un mero receptor sino que

⁶⁹ SOMMERER, Christa; JAIN Lakhmi C; & MIGNONNEAU, Laurent ed. *The Art and Science of Interface and Interaction Design* KWASTEK, Katja “Interactivity A Word in Process” (Springer, Berlin 2008)

⁷⁰ ibídem p.

⁷¹ LOVEJOY, Margot. *Digital Currents. Art in the Electronic Age* p.229 (Routledge Taylor & Francis, New York & London, 2004)

construye su propio pensamiento independientemente a través de las pautas marcadas por el trabajo interactivo.⁷²

2.2.4.3. Asimilación

Asimilación es un concepto que se refiere a el modo por el cual las personas incorporan nuevos elementos a sus esquemas mentales, en palabras de Jean Piaget (2009) “*consiste en la interiorización o internalización de un objeto o un evento a una estructura comportamental y cognitiva preestablecida*”.⁷³

Roy Ascott (2003) afirma que el “*Arte es una forma de construir el mundo, de construir la mente, de auto-creación, ya sea a través de programación digital, código genético, articulación del cuerpo, representación, simulación o construcción visual. Arte es la búsqueda de un nuevo lenguaje, nuevas metáforas, nuevas formas de construir la realidad y de nuevas vías de redefinirnos a nosotros mismos. Es lenguaje introducido en formas y comportamientos, textos y estructuras.*”⁷⁴

Siguiendo esta definición al espectador le corresponde no solo entender y aprender el significado del lenguaje arte, sino participar, colaborar en su creación, introducirlo en los elementos de la vida cotidiana y en definitiva ir asimilando sus conceptos cambiantes.

Como ejemplo veamos el análisis que de la obra de Daniel Rozin, “*Wooden Mirror*” (1999) (espejo de madera) hacen Bolter & Gromala

⁷² ibídem p.157

⁷³ Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget#Asimilaci.C3.B3n Acceso: 25/10/2009

⁷⁴ ASCOTT, Roy *Telematic Embrace: visionary theories of art, technology and consciousness* (University of California press, Berkeley & Los Angeles, 2003) Traducción propia.

(Fishwick, 2006)⁷⁵, la obra es una forma octogonal compuesta por cientos de fichas de madera. Cada ficha tiene un motor eléctrico que la hace girar. En el centro del espejo una pequeña vídeo cámara recoge la imagen de cualquiera que se acerca a observar la obra. Un ordenador procesa la imagen de la cámara y envía señales a los motores que recrean mediante las fichas una imagen muy realista de la persona situada frente a ella. La obra se activa con sólo acercarse a ella, percibe los movimientos y se reajusta en segundos. Se produce una relación entre el espectador, el usuario y la interface (las fichas). Pero *“Wooden Mirror”* es además un obra con muchas capas conceptuales: lanza la pregunta: ¿cuanta información es necesaria para recrear una imagen reconocible? hace una referencia a lo digital y lo físico mediante el parecido de las fichas a los pixeles de una imagen, representa la construcción del individuo, la intersección entre lo digital y lo analógico. El usuario puede acercarse, jugar con el sistema que recrea sus movimientos, ver a otros interactuar y reflexionar acerca de las temáticas y preguntas que la obra propone.

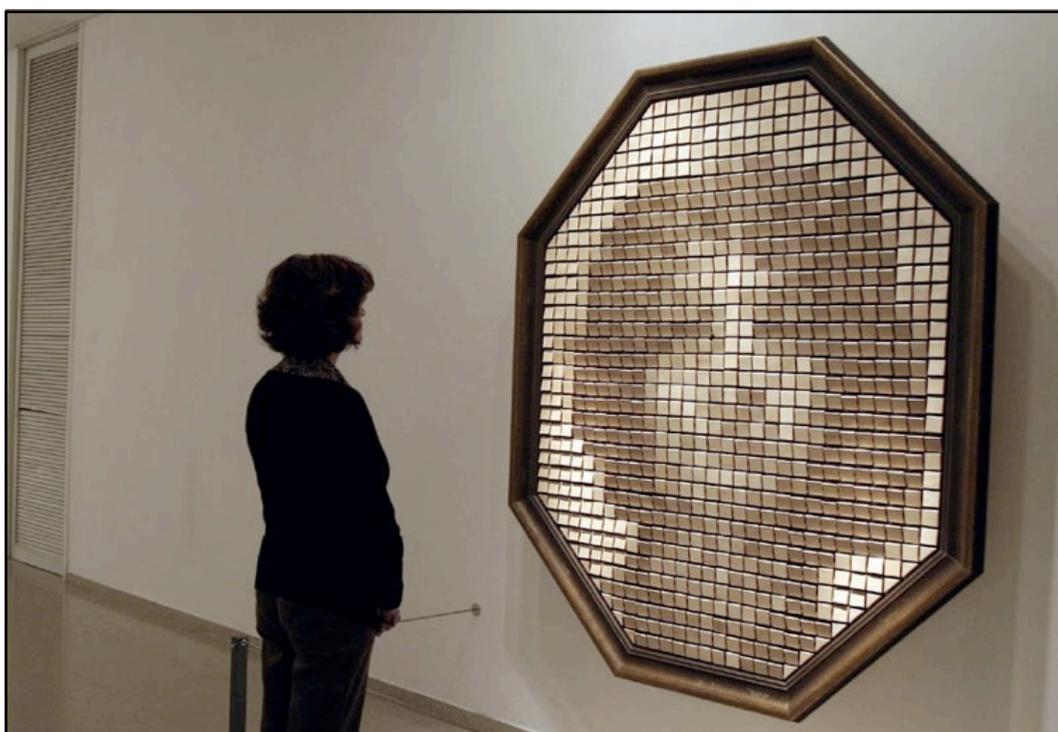


fig 46. Daniel Rozin *“Wooden Mirror”*

⁷⁵ FISHWICK, Paul A. *Aesthetic Computing*, BOLTER, Jay David & GROMALA, Diane *“Transparency and Reflectivity”* (MIT Press, Cambridge & London, 2006)

MODELO PRACTICO - SCRATCH IT

3.1. Imperdible

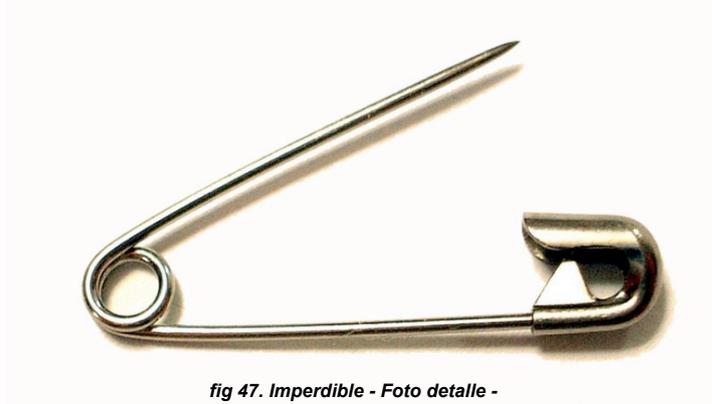


fig 47. Imperdible - Foto detalle -

3.1.1. Contexto

“Imperdible” fue una propuesta resultado de la Asignatura Video-instalaciones impartida por Vicente Ortiz Sausor dentro de las materias compartidas entre los Máster de Producción Artística y Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia. El proyecto trataba de reflexionar acerca de lo aprendido durante las clases, pretendía ser un análisis práctico de una Instalación artística que hiciera uso del vídeo como medio. A través de su desarrollo se buscaba explorar conceptos como el espacio expositivo, los nuevos medios, la colaboración, la interactividad, el video como soporte, el aura de la obra de arte, la reproducción y la perdurabilidad. El proyecto se mostró en marzo de 2008 en las instalaciones de la UPV en Valencia.

3.1.2. Descripción conceptual

El proyecto trataba de reflexionar acerca del concepto del paso del tiempo en relación con la obra de arte, las nuevas tecnologías y las experiencias personales. La idea surgió de la experiencia de sentarse junto al Mar a contemplar una puesta de Sol, se trata de una vivencia que aunque sucede cada día, siempre es diferente, simboliza el concepto de

belleza, de aura dentro de la naturaleza. Con la popularización de las tecnologías de la fotografía y el video no es infrecuente observar personas tratando de capturar, detener, tratar de preservar el momento en que el Sol poco a poco va desapareciendo en el Horizonte. El Arte puede entenderse como un deseo de compartir aquello que nos produce emoción en la vida. La instalación jugaba con el doble sentido de la palabra imperdible, un accesorio de ropa y a la vez “aquello que no puede ser perdido”. Se componía de una cortina formada por más de un centenar de imperdibles que sujetaban algo mas de cincuenta folios, ésta cortina sirvió de pantalla para la proyección de una grabación en video que recogía una puesta de Sol sobre el Mar tomada desde la playa de la Malvarrosa en Valencia. La instalación pretendía ser una metáfora de nuestra relación con los objetos, la necesidad de acumular momentos, y las tecnologías de captura y reproducción de la imagen. Para ello proponía un acto de colaboración o participación: Los espectadores eran invitados a retirar los folios, como tratando de llevarse la imagen representada, pero al retirar el folio se encontrarán con un papel vacío, la reacción usual en esta situación es arrugar el papel y dejarlo caer sobre el suelo. Al finalizar la instalación, la cortina ha desaparecido. Papeles arrugados se extienden por el suelo, se proyecta una oscura escena en el fondo de la sala. A modo de conclusión señalar que se buscaba hacer reflexionar sobre los soportes digitales, con fecha de caducidad, aunque solemos pensar que durarán siempre, se estableció una analogía entre la perdida del soporte de la instalación (la cortina de folios) y la duración de los soportes digitales. Se trata de una obra que juega con el concepto efímero de su duración.



fig 48 y 49. Imperdible - Montaje de la cortina de papel.

3.1.3. Desarrollo técnico

Para el proceso de grabación del video se escogió un día tranquilo, a mediados de la semana, en un periodo no vacacional, con la finalidad de lograr una toma en un solo plano, sin cortes, lograr la grabación completa de aproximadamente una hora de duración de la puesta de sol sobre el mar y el sonido de las olas. Era importante no tener cortes en la grabación tanto en la parte de sonido como en la de imagen para evitar tener que editar el video y solucionar problemas de saltos en la reproducción. Se prefirió invertir más tiempo en la localización y grabación del metraje que en un supuesto montaje para que el efecto de la reproducción fuera lo más realista posible. Los folios, alambre y los imperdibles se compraron en una de las populares tiendas de productos a bajo precio. El video-proyector se tomó prestado de la Universidad, como cámara se uso una cámara mini dv de bajo coste.

Presupuesto:

Concepto	Proveedor	Cantidad	Precio
Cámara dv	Carrefour	1	€199
Imperdibles	Todo a €	150	€15
Alambre	Todo a €	1	€3
Folios	Carrefour	500	€4
Cinta DV	Carrefour	3	€12
Videoprojector	UPV	1	-
Ordenador Portátil	Propio	1	-
Tornillería	Propio	-	-
Total			€233

fig 50. Presupuesto proyecto Imperdible

3.1.4. Proceso de montaje

La instalación fue montada durante una jornada con una duración de entre 5 y 6 horas, fue un proceso laborioso, consistente en fijar el alambre a las paredes con tacos y tornillos, y el ensamblaje de la cortina directamente sobre el alambre, situación del portátil y calibrado del videoprojector para ajustar la imagen al tamaño de la cortina.



fig 51 y 52. Imperdible - Obra en funcionamiento

3.1.5. Funcionamiento e interacción

Los espectadores son invitados a romper la cortina, a arrancar los folios, comprobar que están vacíos y arrojarlos al suelo. Se trata de colaborar en la finalización de la obra, alterar la estructura de la cortina, alterar la obra y dar por terminada la exhibición. Al ser una pantalla, se exploran nuevas formas de interacción, no se trata de simplemente observar la pantalla, sino de interactuar sobre ella.

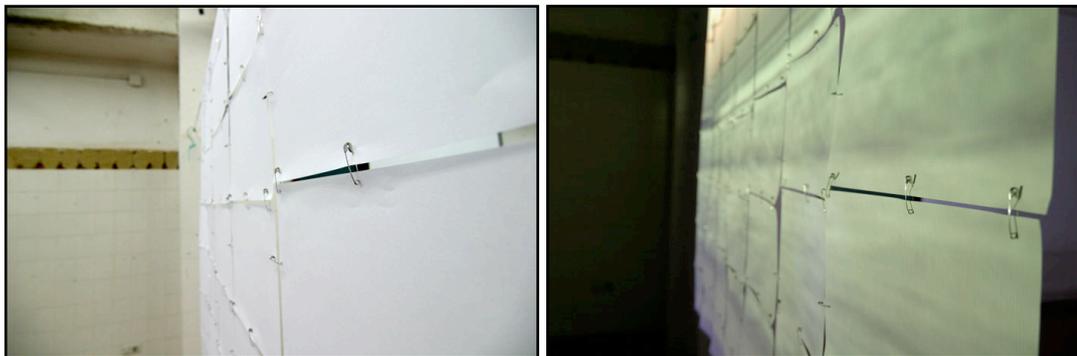


fig 53 y 54. Imperdible - Detalles de la cortina

3.1.6. Exhibición

La obra se exhibió dentro de las instalaciones de la UPV, se explicó a los espectadores, éstos comentaron y observaron, a continuación se les invito a colaborar, a tomar parte en la obra mediante la retirada de los folios que componían la cortina. Destacaremos especialmente que a diferencia de lo esperado los usuarios se mostraron reticentes a destruir por completo la obra y dejaron restos de la estructura, algunos folios colgando como negandose a que la obra desapareciera por completo.



fig 55 y 56. *Imperdible - Exhibición pública.*

3.1.7. Fallos y posibles soluciones

La estructura de la cortina aunque adecuada como soporte para la proyección no permitía una sencilla retirada de los folios. Estos al estar enganchados en sus cuatro lados mediante imperdibles, al resto de los folios, hacía que cuando un número de folios de la parte superior era retirado, la cortina se desprendía pero quedaban folios todavía enganchados a la parte superior. Sería conveniente utilizar un mayor numero de alambres en disposición horizontal de manera que se pudiera asignar un imperdible a cada folio y permitir que fuera retirado individualmente, de igual manera sería mas conveniente que el tamaño del papel fuera más pequeño y podría utilizarse un reproductor de DVD y videoprojector ocultos para una disposición más “limpia” del espacio expositivo.

3.1.8. Referentes artísticos relacionados

Félix González-Torres propone, en *“Untitled”* (1992/1993), una invitación a los espectadores a retirar pósters apilados en el centro del espacio expositivo, éstos llevan impresa la figura de un pequeño pájaro sobre un cielo cubierto. González-Torres produciría toda una serie de proyectos con diferentes impresiones e incluso caramelos dónde el espectador es necesario para completar la



fig 57. Félix González-Torres *“Untitled”*

obra, es necesario que retire lo que el artista le ofrece, mediante este recurso busca cuestionar el carácter único de la obra de arte. Se reflexiona acerca de el paso del tiempo y la inevitable muerte de los seres queridos y el Ser Humano en definitiva, se relaciona así con la generosidad de dar y la dificultad de dejar ir aquello que apreciamos. González-Torres empieza a producir sus obras de carácter efímero en el tiempo en que su pareja está sufriendo el deterioro provocado por la enfermedad del SIDA, el mismo artista moriría de la terrible enfermedad unos años después.

Joana Hadjithomas y Khalil Joreige producirán durante el año 1997 *“Circle of Confusion”* (Círculo de Confusión) una obra que reflexionaba acerca del conflicto armado en el Líbano. Para ello una fotografía dividida en tres mil



fig 58. Joana Hadjithomas y Khalil Joreige *“Circle of Confusion”*

partes, representando una vista aérea de Beirut después de la Guerra, es fijada sobre un gigantesco espejo. Cada pieza, numerada, lleva la inscripción *“Beirut no existe”*. Cuando el espectador retira la pieza la fotografía va desapareciendo, mostrando cada vez más el espacio expositivo y sus visitantes.

3.2. The Wheels of Technology

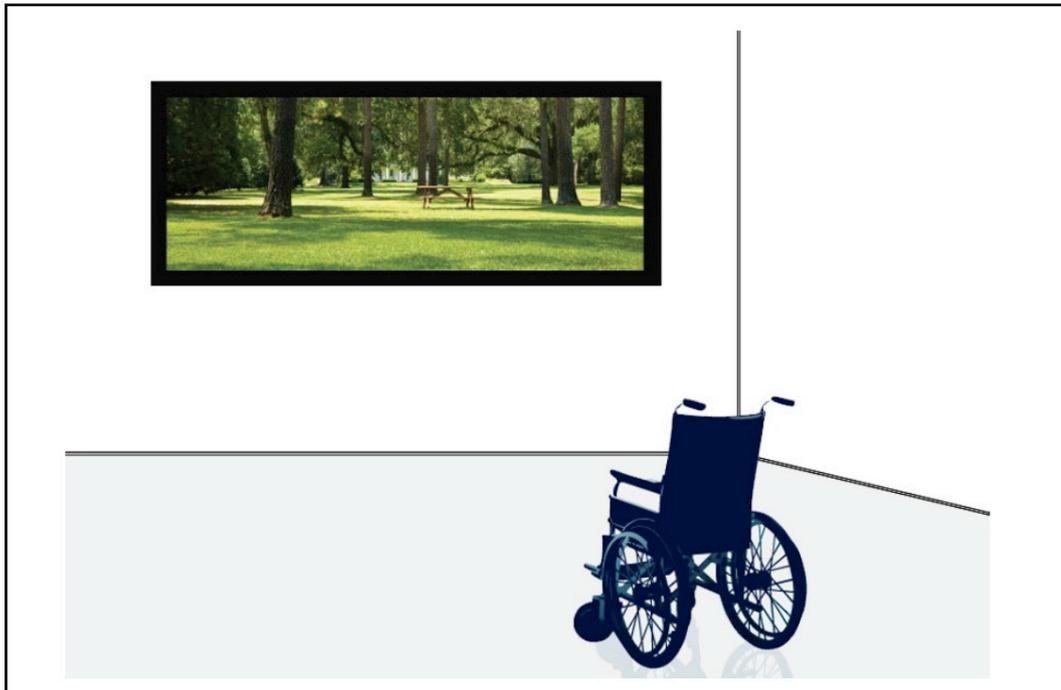


fig 60 - *The Wheels of Technology* - Esquema gráfico -

3.2.1. Contexto

El proyecto *“The Wheels of Technology”* (Las ruedas de la tecnología) surge como resultado de la colaboración entre el Máster en Artes Visuales y Multimedia de la UPV y el Festival Observatori 2008 *“After the Future - 9º Festival de investigación artística de Valencia”*. Con motivo del Festival se propuso a los alumnos del máster realizar proyectos para ser exhibidos en las instalaciones del Museo de Bellas Artes de Valencia Centro del Carmen. El proyecto fue mostrado en el mes de Junio de 2008. La temática del proyecto estaba relacionada con la influencia de las nuevas tecnologías de la comunicación en las relaciones personales. Se buscaba establecer relaciones entre los espectadores y la silla de ruedas. Un objeto con fuerte carga simbólica; la representación de mundos virtuales y la relación con el espacio cerrado en forma de cubo blanco característico de las salas de exposición. La instalación pretendía actuar como una imagen metafórica del individuo moderno frente al riesgo de convertirse en inválido emocional y a la vez invitaba a la participación del espectador

mediante la pregunta, ¿renunciarás a tú movilidad física?, ¿te sentarás en la silla de ruedas a cambio de explorar la representación del exterior?

3.2.2. Descripción conceptual

El proyecto pretendía reflexionar acerca de el uso de las tecnologías de la comunicación, la posible alienación del hombre en la postmodernidad, el espacio expositivo y las relaciones personales. La idea surgió a partir de la reflexión acerca de la cantidad de tiempo que pasamos inmóviles, sentados en una silla frente al ordenador, observando fotos y vídeos de lugares y personas. Este tiempo reduce el contacto con otras personas y la experiencia directa de los lugares. La instalación se concibió originalmente como una imagen con una fuerte carga simbólica, la silla de ruedas en el centro de la sala expositiva. Pretendía ser una representación metafórica de hombre en la Sociedad Postmoderna: el hombre necesitado de la ayuda de recursos tecnológicos (la silla de ruedas) para poder “moverse” por el mundo, un mundo que en numerosas ocasiones es meramente una representación de la realidad (mundo virtual). La silla además proponía la metáfora del la invalidez entendida como incapacidad del individuo para relacionarse (alienación tecnológica). Desde esta imagen a continuación se pensó en la necesidad de representar el mundo real, los escenarios públicos donde transcurre la vida social, que el hombre en las postmodernidad cada vez disfruta menos. Se escogieron tres lugares emblemáticos de la ciudad de Valencia: la Plaza del Ayuntamiento, La playa de la Malvarrosa y los Jardines del viejo cauce del río Turía, donde se realizaron fotografías a modo de panorama de 360° que fueron introducidas en una aplicación de software, adaptadas en forma cúbica en referencia al espacio expositivo y proyectadas sobre una de las paredes de la sala de exhibición. Por último fue necesario escoger un interface que permitiera interactuar con la aplicación, se escogió un ratón del tipo “trackball” anclado a uno de los brazos de la silla. El espectador debía decidir si se sentaba en la silla,

interactuaba con la instalación y se desplazaba virtualmente por las representaciones del exterior. Debía renunciar a su movilidad, convertirse en “inválido” a cambio de introducirse en la aplicación virtual.

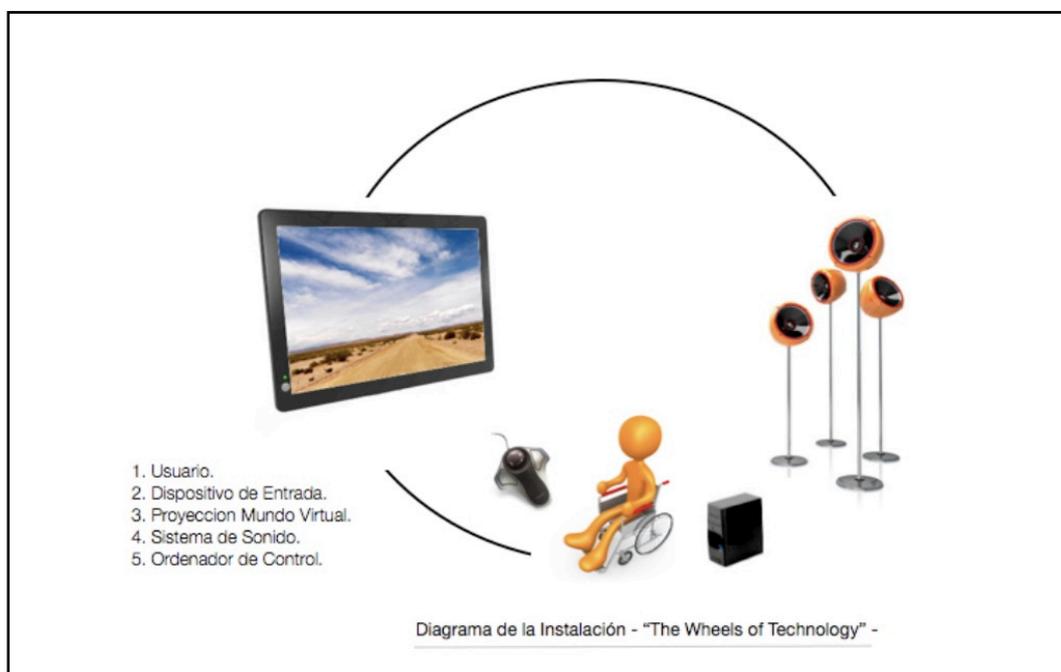


fig 61- The Wheels of Technology - Esquema de la instalación -

3.2.3 Desarrollo técnico

El proceso de captura de material para la creación de los entornos virtuales se realizó en varias jornadas, desplazándose a los diferentes espacios, se dispuso un cámara de fotografía, del tipo réflex digital, equipada con un objetivo gran angular, sobre un trípode, y se tomaron una serie de fotografías que posteriormente serían editadas mediante un programa de retoque fotográfico y dispuestas en la simétrica forma de un cubo para recrear este espacio mediante software.



fig 62 y 63. The Wheels of Technology - Material gráfico -

Software:

El desarrollo de la parte software se realizó mediante el programa Macromedia Director MX, nos pareció el más apropiado, debido a su capacidad para integrar cámaras 3D y programación (Lingo). Se utilizó un escenario principal, un mundo 3D (3D World), y dos sub-elementos: un entorno cúbico (Cubic Environment) y un controlador de cámara cúbico (Cubic VR Camera Controller)⁷⁶.

A continuación mostramos un extracto de la programación, el desarrollo completo se puede encontrar en el apartado de anexos.

Programación Entorno Cúbico.

```
property p3Dmember -- reference to the 3D member
property pCamera -- reference to the 3D sprite's camera
on beginSprite me
-- initiate properties and resetWorld
p3Dmember = sprite(me.spriteNum).member
p3Dmember.resetWorld()
pCamera = sprite(me.spriteNum).camera
-----
-- camera properties
-- set up the camera's vertical viewing angle
pCamera.fieldOfView = 130
-- position the camera
pCamera.transform.position = vector(0,0,0)
-- rotate the camera to point forward along the z axis
pCamera.pointAt(vector(0,0,-100))
-----
-- create a cube (box) with dimensions
-- create cube model resource
boxRes = p3Dmember.newModelResource("boxRes",#box,#back)
boxRes.width = 765
boxRes.height = 765
boxRes.length = 765
-- create a cube model from the model resource
boxMod = p3Dmember.newModel("boxMod",boxRes)
-----
-- create textures and shaders for faces of cube
-- create a list that contains all the image cast members
-- that will form the faces of the box
boxFaceNames = ["boxFront","boxRight","boxBack","boxLeft",\
"boxUp","boxDown"]
-- set up an empty list for the textures and shaders
boxTextureList = [] -- stores textures for each face
boxShaderList = [] -- stores shaders for each face
-- create a new texture and shader for each of the 6 faces of the box
repeat with side = 1 to 6
-- create texture and add to texture list
boxTextureList[side] = p3Dmember.newTexture("boxTexture"&side, \
#fromCastMember,member(boxFaceNames[side]))
-- set texture properties
```

⁷⁶ La programación se realizó siguiendo el ejemplo-tutorial de la página:
<http://www.deansdirectortutorials.com/3D/CubicVR/> Acceso 28/10/2009.

```

boxTextureList[side].nearFiltering = 1
boxTextureList[side].renderFormat = #rgba8880
boxTextureList[side].quality = #high
-- create a shader and add it to the shader list we created
-- (not to be confused with shaderList property)
boxShaderList[side] = p3Dmember.newShader("boxShader"&side,#standard)
-- set shader properties
boxShaderList[side].emissive = rgb(255, 255, 255)
boxShaderList[side].ambient = rgb(0, 0, 0)
boxShaderList[side].diffuse = rgb(0, 0, 0)
boxShaderList[side].specular = rgb(0, 0, 0)
boxShaderList[side].shininess = 0
boxShaderList[side].textureRepeat = 0
-- assign textures to shaders and shaders to box faces
boxShaderList[side].texture = boxTextureList[side]
boxMod.shaderList[side] = boxShaderList[side]
end repeat
-----
end
on keyUp me
go to frame 10
end
on rightMouseUp me
go to frame 10
end

```

En lo relativo a los materiales, se utilizó una cámara réflex digital, un objetivo gran angular, trípode, un videoprojector propiedad de la UPV, una silla de ruedas a uno de cuyos brazos se le acopló un ratón tipo trackball inalámbrico y bridas para la sujeción del ratón.

Presupuesto:

Concepto	Proveedor	Cantidad	Precio
E. fotográfico	Propio	1	-
Silla de ruedas	Liliana Mora	1	-
R. inalámbrico	El corte inglés	1	€35
Baterías ratón	El corte inglés	pack 12	€9
Videoprojector	UPV	1	-
Bridas	Todo a €	pack 50	1
Ordenador	UPV	1	-
Total			€45

fig 64. Presupuesto The Wheels of Technology

3.2.4. Proceso de montaje

El montaje se realizó en las instalaciones del museo, en los días previos a la exhibición, se trató de un montaje sencillo, se dispuso la silla en el centro de la sala, se ajustó el ratón inalámbrico mediante bridas a uno de los brazos de la silla, el videoprojector se montó sobre una peana en uno de los laterales de la entrada a la sala, se escogió la pared frontal para la proyección, siendo de esta manera visible desde el exterior de la sala, era importante que la exhibición funcionara como imagen desde el exterior, se tomó en cuenta el espacio expositivo siendo desaconsejable la proyección en los muros laterales.

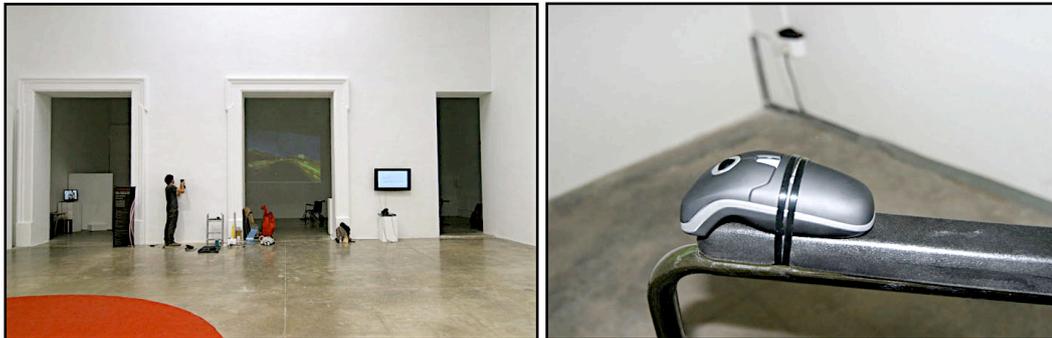


fig 65 y 66. *The Wheels of Technology - Espacio expositivo y detalle del ratón tipo trackball*

3.2.5. Funcionamiento e interacción

Los espectadores deben decidir si sentarse en la silla de ruedas, renunciar a su movilidad durante el tiempo, en el cual se mueven por los tres espacios recreados virtualmente. En un primer momento la silla de ruedas se encuentra vacía ocupando el espacio central de una sala de exposición, cuando el usuario decide participar y se sienta a interactuar, es observado como un inválido por el resto de los espectadores

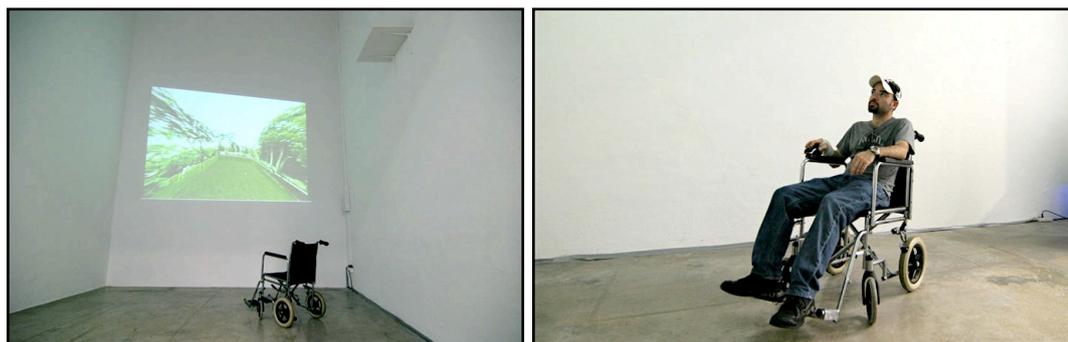


fig 67 y 68. *The Wheels of Technology - Exhibición e Interacción -*

3.2.6 Exhibición

La instalación se exhibió dentro del festival Observatori, durante un periodo de casi una semana, con gran asistencia de público. Señalar que los espectadores se animaban a sentarse en la silla e interactuar con la proyección. El sistema de ratón con trackball resultó algo confuso en un principio, ya que algunos usuarios presuponían que la interacción sería mediante el desplazamiento de la silla por la sala de exposición.

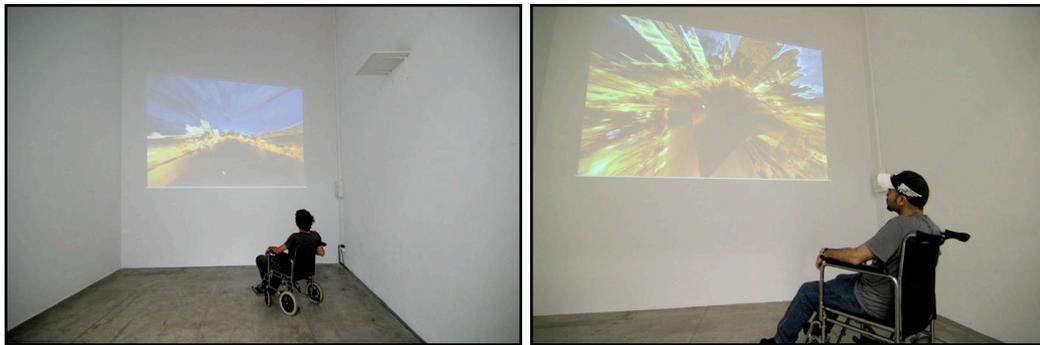


fig 69 y 70. The Wheels of Technology . Distintas tomas con público.

3.2.7. Fallos y posibles soluciones

El sistema de interacción a través de ratón inalámbrico no resultó el más adecuado, sería aconsejable adaptar otro tipo de interface tipo joystick y crear algún tipo de relación entre el movimiento de la silla a través de la sala y la navegación en el espacio virtual. Como solución viable se podría dividir el suelo de la sala en cuadrantes y colocar una cámara de video en el techo, que mediante un sistema de tracking-video detectara en que lugar se encuentra la silla. También sería conveniente reforzar la sensación de inmersión, ya que no resultó del todo satisfactoria, quizás porque el espacio de proyección estaba limitado a uno de los muros, al solo disponer de un proyector. Sería conveniente utilizar más proyectores y utilizar los muros laterales para reforzar la sensación de estar inmerso en un mundo virtual.

3.2.8. Referentes artísticos relacionados

Andy Warhol realiza en la década de los sesenta una serie de obras con el título “*Electric Chair*” (silla eléctrica). Su objetivo era elevar a icono un símbolo de las ejecuciones oficiales para promover en la sociedad la reflexión acerca del sistema judicial americano.

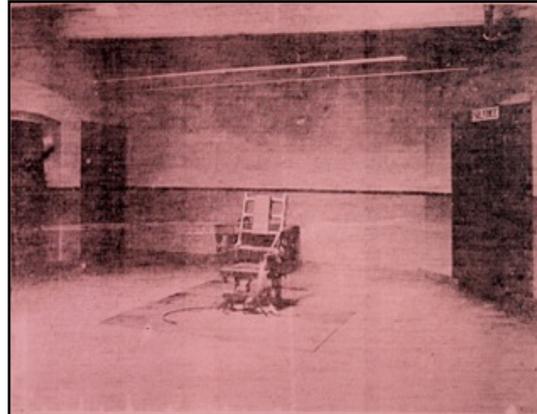


fig 71. Andy Warhol - “*Electric Chair*”

Emily Hartzell y Nina Sobell, producen “*Alicie Sat Here*”, (Alicia se sentó aquí) (1995) creando un vehículo motorizado que ponen a disposición de los espectadores para desplazarse por el espacio expositivo o por las calles colindantes. El vehículo llevaba una webcam acoplada en la parte trasera desde dónde transmitía vía internet su posición. Tanto los usuarios de la silla como desde Internet tenían acceso a las imágenes capturadas y ambos podían introducir comandos que permitían controlar conjuntamente el movimiento de la silla a través del espacio expositivo.



fig 72. Emily Hartzell y Nina Sobell “*Alicie Sat Here*”

3.3. White Shadow



fig 73. *White Shadow* - Esquema conceptual -

3.3.1. Contexto

El proyecto “*White Shadow*” surge de la colaboración con el grupo *Team 4040*⁷⁷, un colectivo de artistas formado en torno a la realización de proyectos que aborden la temática de las relaciones entre sociedad y tecnología. La mayoría de los integrantes del grupo residían en la ciudad de Linz (Austria) durante el periodo entre octubre del 2008 y septiembre del 2009. El grupo esta formado por 9 integrantes de diferentes nacionalidades: Jona Hoier (Austria), Ulrike Gollner (Austria), Ebru Kurbak (Turquía), Sho Kuwabara (Japón), Tiago Martins (Portugal), Michael Probst (Austria), Jeldrik Schmuch (Austria), Onur Sönmez (Turquía) y Jesús Cabrera Hernández (España). Con motivo de la celebración de la ciudad de Linz como capital europea de la Cultura 2009, el Festival Ars

⁷⁷

team 4040 - www.team4040.net Acceso 29/10/2009

Electronica⁷⁸, Linz09⁷⁹, y Voestalpine organizaron el evento “80+1 A Journey around the World”⁸⁰. Una comisión seleccionó quince proyectos bajo la premisa de explorar conexiones en tiempo real (live bits - real time) entre diferentes lugares del mundo, los cuáles serían desarrollados durante ochenta y un días en la plaza central de la localidad (Hauptplatz). El equipo Team 4040 presentó la propuesta “White Shadow” estableciendo una conexión en tiempo real entre la Ciudad de Méjico y Linz, la propuesta fue seleccionada para ser exhibida dentro de la temática de los movimientos migratorios y producida a lo largo de los meses de Octubre 08 a Julio 09 siendo exhibida en los días del 8 al 14 de Julio de 2009 en la ciudad de Linz.

3.3.2. Descripción conceptual

El proyecto pretendía incitar a la reflexión acerca de los movimientos migratorios y la percepción que de los inmigrantes se tiene en la sociedad europea. Para ello proponía un acercamiento a la cultura y gente de los países con mayor número de población emigrante, en su origen, en esta ocasión Méjico, uno de los países con mayor número de personas emigradas, principalmente residiendo en Estados Unidos, pero también en Europa. El concepto de las sombras hacía referencia a la manera en que los inmigrantes viven en ocasiones en la sociedad de acogida, sin lograr una completa integración y no siendo totalmente comprendidos, como sombras que deambulan en la sociedad. El proyecto consistía en una intervención en el espacio público de la ciudad de Linz (capital de la cultura europea 2009), conectando ambas ciudades, Méjico y Linz, mediante una conexión a través de internet en tiempo real. La instalación adaptaba la sombra del “*Monumento a Cuahémoc*”, último emperador Azteca y considerado como símbolo de identidad de la sociedad

⁷⁸ Ars electronica - www.aec.at Acceso 29/10/2009

⁷⁹ Linz 09 - www.linz09.at Acceso 29/10/2009

⁸⁰ 80+1 - www.80plus1.org Acceso 29/10/2009

mejicana. La sombra del monumento a Cuauhtémoc era proyectada en color blanco adaptando su forma a la estructura de la fuente situada en la zona sur de la plaza Hauptplatz en Linz. La proyección respetaba el movimiento y cambio de forma natural de la sombra en la ciudad de Méjico con relación al sol (a modo de reloj solar). La “sombra blanca” virtual era rellenada en tiempo real con las siluetas de las sombras de habitantes de la Ciudad de Méjico, capturadas en vivo en el interior del Museo de Antropología de Méjico. Debido al cambio horario y las 8 horas de diferencia entre las ciudades, la captura de la imágenes se producía en horas de luz natural en origen pero eran proyectadas durante la noche en el lugar de destino.

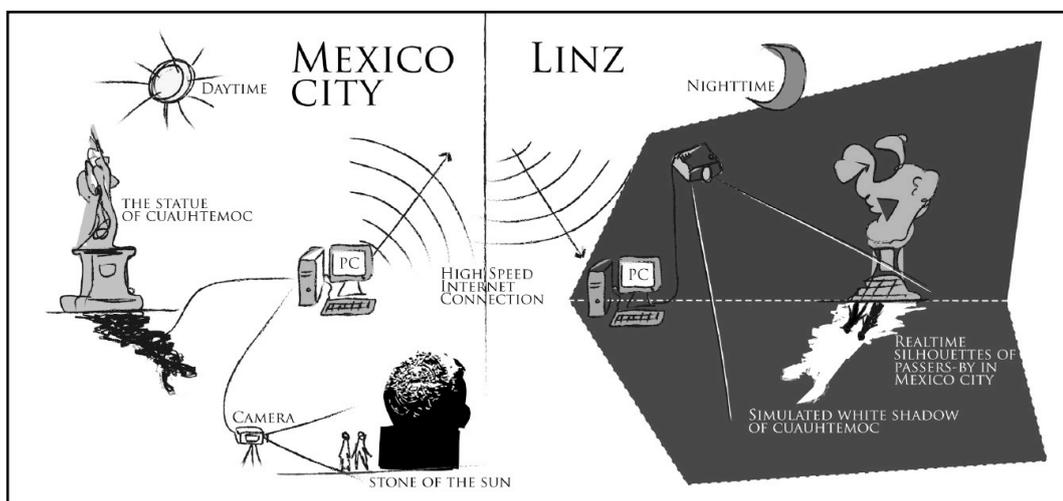


fig 74. *White Shadow - Esquema de la instalación.*

3.3.3. Desarrollo técnico.

Una videocámara capturaba las siluetas de los visitantes del museo de antropología en la Ciudad de Méjico, la cámara fue situada frente a la “Piedra del Sol”, uno de los monumentos más antiguos que se conservan de la cultura mejicana fechada alrededor del año 1479. Un ordenador situado en el museo extraía las siluetas del fondo y las enviaba a través de una conexión por internet a la ciudad de Linz. Estas siluetas eran proyectadas en tiempo real sobre la forma de la sombra blanca virtual del monumento a Cuauhtémoc. Para la proyección de esta sombra, una serie

de fotografías fueron tomadas en vivo en la Ciudad de Méjico. A partir de la fotografías se modeló y renderizó una forma en 3D que conformó la sombra proyectada. Se tuvieron en cuenta los cambios que la sombra experimentaba debido al movimiento del Sol y el paso de las horas, éste comportamiento fue recreado fielmente en la sombra virtual. En Linz desde uno de los edificios colindantes, un ordenador conectado a dos potentes proyectores, procesaba la imagen recibida en tiempo real desde Méjico y proyectaba la escena final desde una estructura instalada en el segundo piso de dicho edificio.



fig 75, 76 y 77. White Shadow . "Set up" en el Museo de Antropología de Ciudad de Méjico

Software

Para el desarrollo del software se usó una programación basada en C del tipo Open frameworks consistente en la detección de Blobs y cámara tracking, éste es un sistema que permite detectar y rastrear el movimiento de objetos según el contraste y la diferencia de los pixels contiguos. El sistema procesaba las imágenes de la cámara en el museo de antropología, extraía, mediante la detección de Blobs, la figura de los usuarios y enviaba estos datos en tiempo real mediante internet, al ordenador situado en el segundo piso del edificio en Hauptplatz. Allí otro ordenador procesaba los datos, los integraba con la sombra creada a partir de la forma del monumento a Cuauhtémoc y proyectaba la imagen resultante a través de los dos potentes proyectores situados en la

estructura creada en la ventana del edificio. En ésta misma ventana una pequeña cámara del tipo “webcam” conectada a un ordenador portátil grababa la escena y la emitía en directo en Internet a través del sistema Ustream en una página web creada para la difusión del evento. Esta emisión era accesible, tanto en el museo de antropología, dónde los usuarios podían contemplar sus sombras, como globalmente a través de Internet.

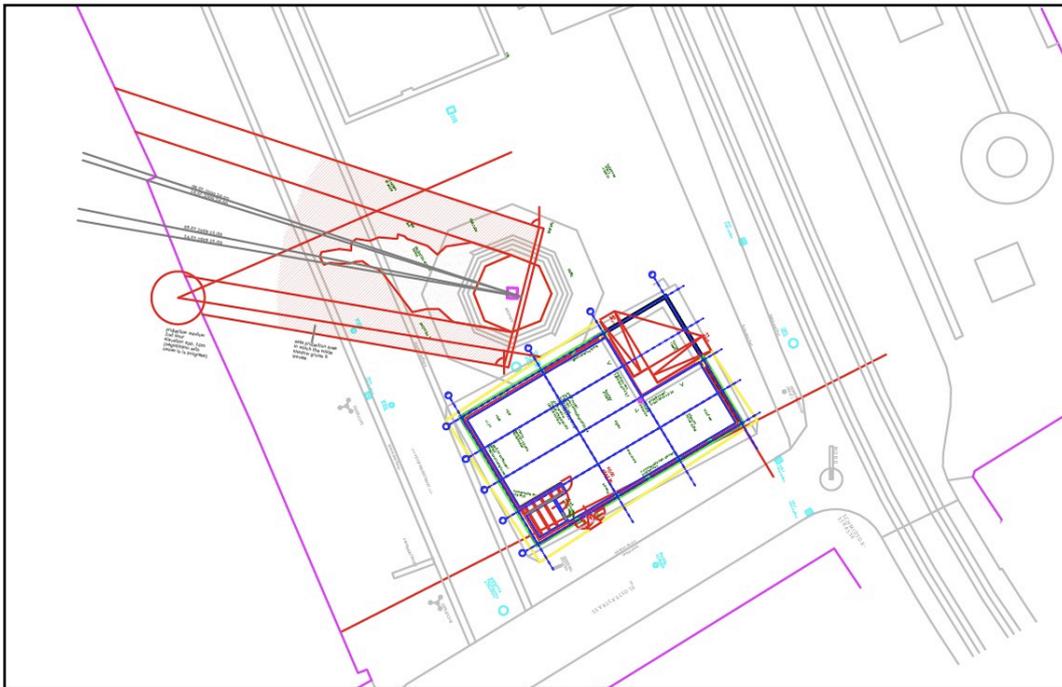


fig 78. White Shadow - Estudio preliminar . Tamaño y orientación de la sombra virtual

Señalar que por motivos de espacio, no desarrollaremos una descripción detallada de la parte software del proyecto, pero a continuación mostramos un extracto de la programación, el desarrollo completo se puede encontrar dentro del apartado anexos.

Programación correspondiente a la recepción de blobs

```
#include "wsBlobReceiver.h"
wsBlobReceiver::wsBlobReceiver()
: wsReceiver()
{
    blobs.clear();
}
```

```

wsBlobReceiver::~wsBlobReceiver()
{
    wsReceiver::close();
}
void wsBlobReceiver::setup() {
    currTime = 0;
    lastReceiveTime = 0;
    receiveTimeDiff = 0;
    framesPerSec = 0;
    receiveSize = 0;
    kbitsPerSec = 0;
}
void wsBlobReceiver::update() {
    int result = 0;
    if (wsReceiver::isReady()) {
        result = wsReceiver::receiveBlobs(blobs);
        if (result > 0) {
            this->receiveSize = result;
            //cout << "Received " << result << endl;
            //cout << "Received Size " << receiveSize << endl;

            currTime = ofGetElapsedTimef();
            receiveTimeDiff = currTime - lastReceiveTime;
            framesPerSec = 1.0f / receiveTimeDiff;
            kbitsPerSec = ((float)receiveSize / 128.0f) / receiveTimeDiff;
            lastReceiveTime = currTime;
        }
    }
}
void wsBlobReceiver::draw() {
    for( int i=0; i < blobs.size(); i++ ) {
        ofBeginShape();
        for( int j=0; j < blobs[i].nPts; j++ ) {
            ofVertex( blobs[i].pts[j].x, blobs[i].pts[j].y );
        }
        ofEndShape();
    }
    glLineWidth(3.0f);
    for( int i=0; i < blobs.size(); i++ ) {
        for( int j=1; j < blobs[i].nPts; j++ ) {
            ofLine( blobs[i].pts[j-1].x, blobs[i].pts[j-1].y, blobs[i].pts[j].x,
blobs[i].pts[j].y );
        }
    }
}

```

Materiales y Presupuesto:

El proyecto se realizó en base a la dotación de €10.000 correspondiente a las bases del concurso público. Partiendo de esta cantidad se cubrieron los distintos materiales y servicios necesarios, destacar que en todo momento se contó con la colaboración de Ars Electronica, Green Lemon, Museo Nacional de Antropología (Ciudad de Méjico), Linz '09 y Kunst Universidad de Linz (departamento de Interface Culture) que proporcionaron espacios y materiales sin los cuáles el proyecto no habría podido realizarse. En el cuadro anexo reproducimos uno de los presupuestos finales a modo orientativo.

White Shadow							€ 13,049.00
Item	Item Details	Name / Firm	Nº	Unit	Unit Price	Price	
material costs Linz							€ 5,750.00
Computer	Dell Precision T3400	AEC	1	piece	€ 0.00	€ 0.00	
Graphics Card	Asus ENGTX260	AEC	1	piece	€ 0.00	€ 0.00	
Monitor	Philips 170S9FB	AEC	1	piece	€ 0.00	€ 0.00	
Projector rent	PV 10.000 Ansi	PV - Group	7	day	€ 750.00	€ 5,250.00	
Projector rack	custom made	NN	1	all incl	€ 500.00	€ 500.00	
material costs Mexico							€ 3,573.00
Computer	Dell Precision T3400	www.dell.at	1	piece	€ 670.00	€ 670.00	
Graphics Card	Asus ENGTX260	Etec.at	1	piece	€ 366.00	€ 366.00	
Monitor	Philips 170S9FB	Etec.at	1	piece	€ 110.00	€ 110.00	
Camera	IDS uEye UI2220 c - sponsor?	IDS	1	piece	€ 1,027.00	€ 1,027.00	
Travel Expenses	Munich - Mexico City - Munich	British Airways	1	piece	€ 900.00	€ 900.00	
Travel Expenses	Acommodation and other expenses	NN	1	all incl	€ 500.00	€ 500.00	
personnel costs Linz							€ 1,494.00
Software Development	Image Processing	Tiago Martins	40	hours	€ 10.00	€ 400.00	
Software Development	Tracking	Jeldrik Schmuch	40	hours	€ 10.00	€ 400.00	
Hardware Setup	Computer Installation	Michael Probst	8	hours	€ 8.00	€ 64.00	
Hardware Setup	Installation of Projector	Michael Probst	7	day	€ 20.00	€ 140.00	
Hardware Setup	Calibrating Projector	Michael Probst	7	day	€ 20.00	€ 140.00	
Hardware Setup	Establishing Internet Connection	Tiago Martins	7	day	€ 20.00	€ 140.00	
Hardware Setup	Maintainance of the system 2 people à 3hours	Tiago Martins / Michael Probst	7	day	€ 30.00	€ 210.00	
personnel costs Mexico							€ 732.00
Hardware Setup	Computer Installation	NN	4	hours	€ 8.00	€ 32.00	
Hardware Setup	Connecting Camera	NN	7	day	€ 20.00	€ 140.00	
Hardware Setup	Calibrating Camera	NN	7	day	€ 20.00	€ 140.00	
Hardware Setup	Establishing Internet Connection	NN	7	day	€ 20.00	€ 140.00	
Hardware Setup	Maintainance of the system 2 people à 3hours	NN	7	day	€ 40.00	€ 280.00	
overhead							€ 1,500.00
Artist Fee	15% of Budget	Team 4040	1	all incl	€ 1,500.00	€ 1,500.00	

fig 79. White Shadow - Presupuesto preliminar

3.3.4. Proceso de montaje.

El proceso de montaje tuvo la dificultad añadida de la necesidad de actuar simultáneamente en dos lugares tan separados geográficamente. Desde que se estableció como definitiva, la localización en Ciudad de Méjico como escenario para la captura de imágenes, se desarrolló un proceso de investigación de los monumentos adecuados y sus

características. En un primer momento se pensó en la captura de las siluetas de los viandantes directamente a pie de calle junto al monumento escogido, pero detalles como la necesidad de iluminación y un color uniforme del fondo para una correcta sustracción de las siluetas (algo complicado en exteriores) y una adecuada conexión a Internet hicieron del Museo de Antropología la mejor elección. En esta localidad Mariana Delgado, una colaboradora en el proyecto, que conocimos gracias a Ars Electronica se encargó de la búsqueda del material en Méjico y su traslado al Museo. Días antes del inicio de la exhibición un integrante del equipo viajó a Méjico y se encargó de la configuración y puesta a punto del ordenador, conexión, cámara de captura y software. En Linz, el resto del equipo se encargó del calibrado de los proyectores, ordenadores, testeo y configuración del software y la conexión, desde una de las salas del segundo piso de un edificio con vistas a Hauptplatz, este espacio correspondía a la agencia de publicidad Green Lemon que permitió la utilización de sus instalaciones.

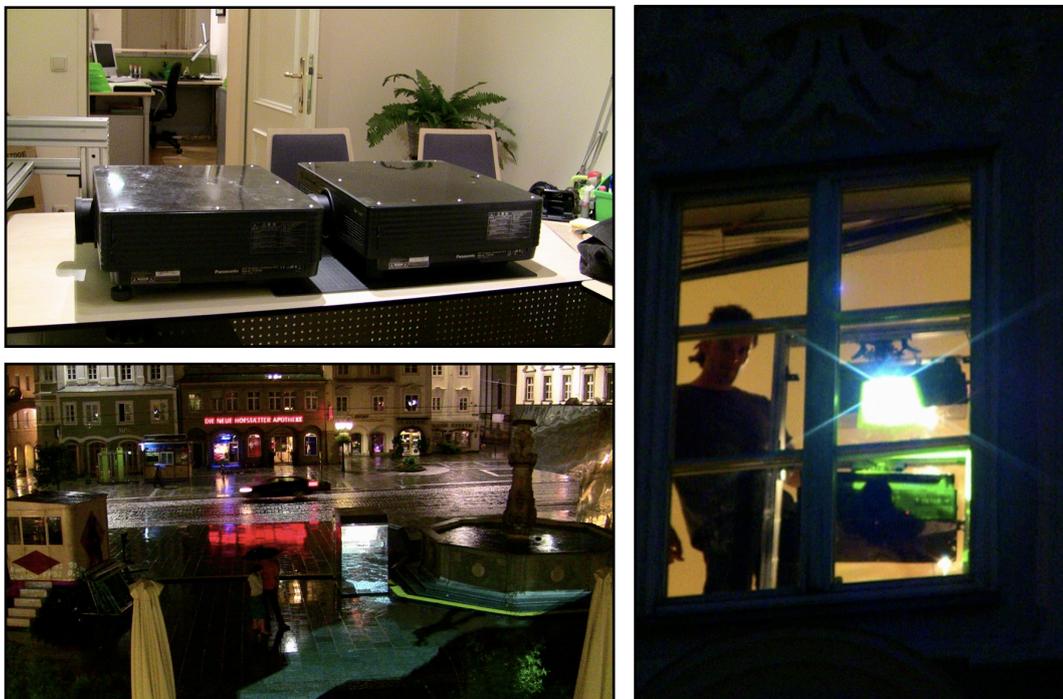


fig 80, 81 y 82 - White Shadow - Proyectores - Montaje y test de imagen -

3.3.5. Funcionamiento e interacción.

Los usuarios son la base de esta intervención. Dentro del Museo en Méjico participan en el proyecto, actúan como actores cuyos cuerpos virtuales se convierten en los datos que se transmiten a través de la red, sus siluetas son transmitidas vía Internet y proyectadas sobre la plaza central de Linz, dónde los paseantes se ven sorprendidos por la sombra artificial de color blanco que se extiende sobre la base de la fuente sur. Cuando se acercan, pueden observar que en el interior de la sombra unas siluetas actúan y se relacionan con ellos. Al acercarse a interesarse por aquello, se les comenta sobre el proyecto y se busca que haya un acercamiento entre las dos culturas. Se produce una comunicación entre ambos lugares, mediante la intervención del espacio público de la ciudad. A través de Internet la comunicación entre los dos lugares es en ambas direcciones y a la vez se abre un canal para que otra gente en otros lugares pueda ser testigo de la experiencia.

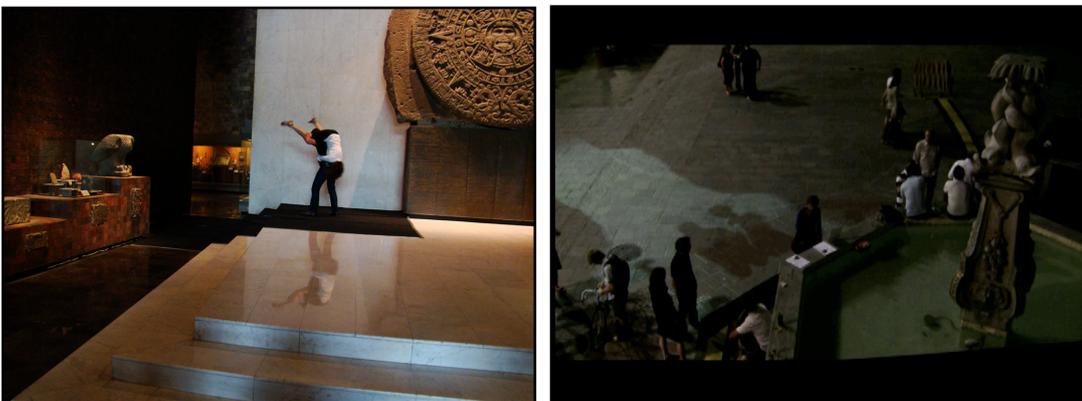


fig 83 y 84. *White Shadow - Interacción en el Museo de Antropología en Méjico y Hauptplatz Linz*

3.3.6. Exhibición

La exhibición tuvo lugar en Linz, durante los días 8 al 14 de Julio, entre las 21:00 y las 24:00 (14:00 a 17:00 en Méjico) dentro del marco de

las celebraciones de Linz como capital de la cultura 2009 y de los eventos “80+1” organizados por Ars Electronica para tal ocasión.



fig 85 White Shadow Exhibición .

3.3.7. Fallos y posibles soluciones.

El proyecto logró su propósito de traer a las calles de la ciudad de Linz las sombras de los usuarios en Méjico. Se produjo la conexión entre ambos lugares y los paseantes que observaron la intervención en directo, se acercaron y preguntaron acerca del proyecto, sin embargo el canal abierto en Internet tuvo menos repercusión. Si bien sirvió para establecer un proceso de “feedback” en los visitantes / performers en el museo, no tuvo demasiadas visitas o conexiones desde otros lugares, quizás por una promoción de evento un poco tardía, no demasiado clara o insuficiente. Otro de los problemas, éste dentro del ámbito técnico correspondió a la proyección de las siluetas que se realizó únicamente en la base de la sombra artificial de monumento, cuando hubiera sido mas efectivo reproducir estas siluetas a lo largo de toda la sombra.

3.3.8. Referentes artísticos relacionados.

Krzysztof Wodiczko produce en el año 2001 *"The Tijuana Projection"* (la proyección Tijuana), una proyección pública sobre el Centro Cultural Tijuana en Méjico. La proyección reflejaba los testimonios en directo de seis de las trabajadoras de la fábrica de maquillaje de la localidad. Estas trabajadoras son un ejemplo de la precaria situación en la que viven muchos de los residentes de Tijuana, emigrados desde poblaciones rurales en busca de una posibilidad de cruzar la frontera con USA, a menudo víctimas de explotación y abusos sexuales. Wodiczko diseñó un sistema que permitía grabar los testimonios de las trabajadoras y proyectarlos sobre los muros de Centro, una gran cúpula diseñada como teatro I-MAX, permitiendo a éstas contar sus vivencias y ser escuchadas en toda la explanada que rodeaba el centro y en dirección a la frontera con Estados Unidos.



fig 86. Krzysztof Wodiczko *"The Tijuana Projection"*

Rafael Lozano-Hemmer produce en el año 2005 *"Under Scan"* un proyecto para la Agencia East Midlands Development en Inglaterra donde unos video retratos son proyectados sobre el suelo de calles peatonales, pero no visibles debido a la potente luz



fig 87 Rafael Lozano-Hemmer *"Under Scan"*

de un gran proyector. A medida que los viandantes pasean por las calles, sus sombras hacen visibles las figuras, que se giran y se dirigen a ellos girando en dirección contraria cuando una sombra se retira del retrato.

conocimientos técnicos, la gestión de materiales, tiempo y el plan de trabajo adecuado para llevar a buen término la tarea de producir una instalación artística multimedia para un evento como el Festival Ars Electrónica.

En lo relativo a los lugares geográficos dónde se ha desarrollado el proyecto, la mayoría fue realizada en la ciudad de Linz en Austria, el proceso de recogida de material gráfico tuvo lugar en La Habana, Cuba durante una estancia de 3 semanas que tuvo lugar en el mes de Junio de 2009 dónde entramos en contacto con los diferentes artistas que son la base del proyecto. Por último la redacción de la siguiente memoria tuvo lugar en Berlín, Alemania, de Septiembre a Diciembre del mismo año.

3.4.2. Descripción conceptual

El proyecto "*Scratch it*" pretende ser una llamada a la reflexión acerca de los medios de comunicación, una metáfora de la necesidad de analizar y entender la masiva cantidad de informaciones que el individuo recibe cada día, dentro de la llamada "sociedad del capitalismo informacional". A su vez pretende ser un acercamiento a las prácticas artísticas que dentro del Arte Electrónico se están realizando en otro tipo de Sociedades. Se escogió la Sociedad Cubana por las peculiaridades de su sistema político, siendo un territorio donde el tipo de Sociedad no corresponde al modelo capitalista y con un menor acceso a las Tecnologías de la comunicación, nos pareció interesante centrar nuestra investigación en el tipo de arte dentro del ámbito de los Nuevos Media que allí se desarrolla, buscando establecer puntos en común y diferencias con el Arte que se practica dentro de los circuitos estandarizados.

Queremos aclarar que el proyecto no pretende ser una investigación rigurosa del arte o los artistas que allí trabajan, no hemos pues seguido un método científico, más bien lo contrario, partiendo nuestro trabajo

desde el ámbito de las Humanidades y las Bellas Artes, hemos pretendido un acercamiento dentro del ámbito social, buscando a través del contacto con otros artistas profundizar, aprender y desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo que nos permitiera acometer con un cierto criterio la realización de proyectos artísticos.

A continuación vamos a tratar de recapitular los distintos conceptos e ideas que acompañaron y modificaron el desarrollo del proyecto desde su concepción inicial hasta su exhibición pública con el interés de servir de referencia y mostrar el tipo de razonamiento que lleva a la producción de un trabajo artístico.

La idea de “*Scratch it*” (ráscalo) que en un principio llevó el nombre de “*Steam*” (vapor) surge en el transcurso de una de conferencia que el artista polaco Krzysztof Wodiczko impartió durante uno de los cursos de verano de El Escorial⁸¹, en dicha conferencia Wodiczko explicaba su proyecto “*If you see something*” (2005)⁸² (si ves algo). En dicho trabajo se pueden observar proyecciones de figuras que se aprecian borrosas tras un cristal translúcido. Mediante este trabajo Wodiczko pretende “dar voz”, presentar en un espacio público a aquellos que generalmente están privados de derechos como los inmigrantes ilegales. Las imágenes y comentarios que el artista fue desarrollando a lo largo de su ponencia evocaron la sensación de los viajes en autobús por lugares desconocidos en tiempos de lluvia y frío, en éstas circunstancias las ventanas se empañan debido a la condensación del vapor de agua, pero la curiosidad y el aburrimiento nos llevan a querer observar lo que hay tras los cristales, nos llevan a limpiar con las manos el cristal empañado. Estos conceptos se nos antojaron similares al consumo de información, de noticias o

⁸¹ El curso llevaba el título: “(Post) Memorias globales; Museo, Monumento y Desterritorialización” fue dirigido por Dña Ana María Guasch. Asistimos como oyentes bajo recomendación de nuestra tutora la Dra Salomé Cuesta Valera.

⁸² Wodiczko ha realizado una versión actualizada de este proyecto llamada “Guest” para el pabellón de Polonia en la 53rd Bienal de Venecia 2009. El proyecto puede verse en <http://www.labiennale.art.pl/> Acceso 2/11/2009.

referentes a través de los medios de comunicación, como la televisión o Internet. Estos medios no son en absoluto neutros o imparciales, nos transmiten la información pero se hace necesario un proceso de asimilación, de procesamiento crítico de la información. Metafóricamente hablando es necesario “limpiar” la ventana, consumir de una manera crítica aquello que se nos ofrece.



fig 89 - Krzysztof Wodiczko - Detalle "Guests"

En el proceso de recogida de información e investigación acerca del proyecto, consultamos numerosas fuentes buscando referencias que aportaran soluciones para un posible desarrollo de la idea inicial. Principalmente estábamos interesados en averiguar si alguien había realizado un trabajo semejante y de que manera. No encontramos demasiados trabajos que abordaran el tema del vapor en la manera que estábamos interesados, dentro del ámbito de la condensación de agua sobre cristales. El tipo de proyectos que más encontramos fueron aquellos que usaban vapor o algún otro tipo de gas y proyectaban sobre ésta superficie. El trabajo de Tony Oursler *"Influence Machine"* (2002) (maquina de influencia) nos puede servir como ejemplo.



fig 90. Tony Oursler "Influence Machine"

El trabajo mas relevante fue la obra de Hans Haacke “*Condensation Cube*” (1963 - 65) donde el artista convierte un cubo de plexiglas en objeto artístico. Este cubo contiene agua en su interior y debido al calor que existe en los museos y la diferencia de humedad

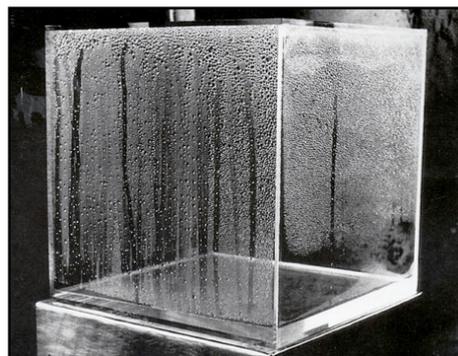


fig 91. Hans Haacke “*Condensation Cube*”

entre el interior y el exterior del cubo, consigue que sus paredes se condensen. Junto al equipo de profesores del Máster Interface Culture especialmente Laurent Mignonneau y Martin Kaltenbrunner analizamos las posibilidades de utilizar un muro de cristal o plexiglas, lograr que se empañara mediante la condensación de agua, y aplicar un sistema de tracking vídeo que nos permitiera comunicar a un ordenador que partes de la superficie eran desempañadas/limpiadas por los usuarios. Se hicieron diferentes pruebas con humidificadores eléctricos, sistemas de pequeñas canalizaciones de agua + teteras eléctricas y cristales conectados a placas Peltier⁸³, a través de las cuales llegamos a la conclusión de que era necesario buscar vías alternativas a la idea del vapor dejando aparcada esa variante para futuros proyectos, esta decisión se tomo principalmente por la dificultad de garantizar la seguridad de los usuarios frente a posibles quemaduras por el agua caliente. Frente a esta primera contrariedad nos preguntamos que otro sistema diferente del vapor podríamos utilizar para recrear la idea metafórica de los usuarios limpiando la información que se les trasmite. La solución llegó a través de la observación de las experiencias de la vida cotidiana; en una tienda nos encontramos con una tarjetas de sorteo del tipo “*rasca y gana*”. Ésta nos pareció la solución perfecta, la interactividad se mantenía intacta, los usuarios debían de limpiar una pantalla para poder acceder a la información, y además introducía otros conceptos como el de la economía a través de la moneda como interfaz o él de la

⁸³ Un sistema que a menudo se utiliza en informática para enfriar sistemas calientes como aquellos en los que el procesador es sometido a un trabajo intensivo.

suerte, la lotería que supone nacer en un lugar u otro y los grandes cambios que supone tanto socialmente como en lo relativo a la economía o la cultura.



fig 92. Detalle tarjeta "rasca y gana"

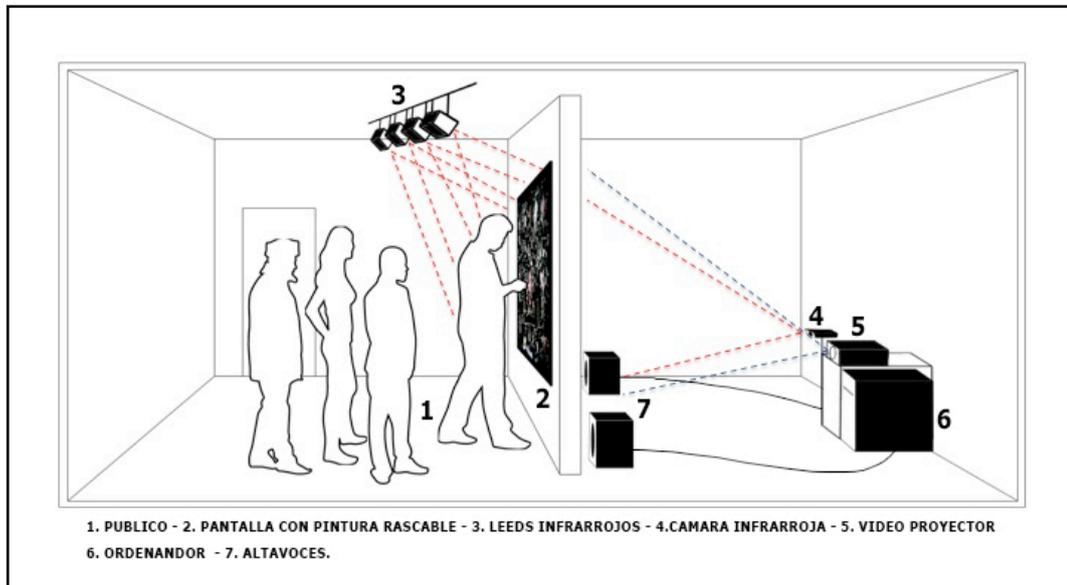


fig 93. Scratch it Esquema de la Instalación.

3.4.3. Desarrollo técnico.

A la hora de acometer el proyecto teníamos claro que la parte gráfica era uno de los elementos más importantes de la instalación, la información a la que los usuarios podían acceder mediante la "limpieza o rascado" de la superficie no debía ser banal o poco interesante ya que hubiera restado credibilidad a la obra. Como hemos mencionado antes, escogimos Cuba y los artistas cubanos por las peculiaridades que se manifiestan en la isla desde el punto de vista económico, cultural y político. Una de las características que conceptualmente resultaba más relevante para el proyecto era el aislamiento de la población cubana. Con las dificultades que tienen los cubanos para salir del país, una de las pocas formas de acercarse al arte e ideas de los artistas que residen en la isla es hacerlo directamente, viajando a la isla y entrevistando a sus protagonistas de primera mano.

Con esta idea en Junio de 2009, viajamos a Cuba para realizar una serie de entrevistas a artistas cubanos cuya producción estuviera relacionada con el uso de las Nuevas Tecnologías y el Arte por ordenador. Previamente a nuestro viaje habíamos establecido contacto con varias personas que nos pudieran ayudar a localizar a los diferentes artistas relacionados. Entre ellos mencionar y agradecer especialmente a las Dras María José Martínez de Pisón y Salomé Cuesta Valera que me facilitaron el contacto de D. Jorge Fernández director del centro de arte contemporáneo Wilfredo Lam en La Habana. Este centro es entre otras cosas responsable de la organización de la Bienal de La Habana. Gracias a Fernández y Mayrelis Peraza, que también trabaja en el Centro, establecimos contacto con Rewell Altunaga uno de los artistas que finalmente aparece en el proyecto y quién nos puso en contacto con un buen número de artistas que habían participado en los Salones “REC” y “Un Mundo Feliz”⁸⁴ y que conformarán la base de los protagonistas de las entrevistas (7 de las 9 entrevistas que finalmente formarán parte de la obra fueron a participantes en éstos salones) . Señalar que la mayoría de ellos están relacionados con el Instituto Superior de Arte (ISA) en La Habana, dónde tuvo lugar la filmación de las entrevistas. Debemos mencionar también a D. Luis Toledo Sande, consejero cultural de Cuba en España quien nos ayudó a ponernos en contacto con la curadora Ada Azor que nos organizó otra serie de entrevistas en La Habana. Éstas se realizaron en casa de Samuel Riera Méndez, otro de los artistas que aparecen finalmente en el proyecto. Por último otra serie de entrevistas se realizaron en las instalaciones de Centro Pablo de la Torriente Brau, organizador de un Salón de Arte Digital. Otro artista que finalmente seleccionamos fue Angel Alonso, entrevistado en el propio centro. El número total de entrevistas fue de diecisiete, de las cuales nueve formaron parte de la instalación final. Agradecer especialmente al resto de los artistas que finalmente no incluimos en la instalación su aportación.

⁸⁴ Según nos comentaba Rewell Altunaga prácticamente dos de los únicos salones que sobre Arte y Nuevas Tecnologías (dentro del género y mas allá del simple uso de ordenadores) han tenido lugar en Cuba. “REC” tuvo lugar en diciembre de 2008 y “Un Mundo Feliz” en abril de 2009.

Las grabaciones se realizaron durante varias jornadas con una videocámara sobre trípode y en formato AVCHD⁸⁵. Se utilizó este tipo de formato para poder ajustar posibles errores de encuadre o iluminación posteriormente en la edición. Para que todas las entrevistas tuvieran un estilo uniforme y poder ser integradas conjuntamente, se escogió un fondo blanco como elemento común a todas ellas. La temática de las entrevistas fue relativa a la situación de los artistas que trabajan con Nuevas Tecnologías en Cuba, se hicieron preguntas relativas a los trabajos específicos de los artistas y como afrontaban las distintas limitaciones que sufre la isla. También se les requirió que explicaran cuales eran las temáticas que abordaban y sus métodos de trabajo.

A continuación reproducimos un extracto de una de las entrevistas, el desarrollo completo y el resto de las entrevistas se puede encontrar dentro del apartado anexos.



the revolutionary process that Cuba had to go through to understand all these events.

SAMUEL RIERA

Soy un concepto que estoy manejando ahora, en estos momentos que es para mi un concepto que tiene que ver mucho con la actualidad, que se llama el artista pulpo, es un artista que de alguna manera conoce de todos los medios, no es que los domine a fondo, pero de alguna manera juego con todos los medios y soportes a utilizar dentro del arte, hago video-arte, he hecho arte en la net, he hecho arte-correo, estoy pintando, grabo.

Con relación un poco a los nuevos medios, en relación a Cuba podemos decir que todavía son insuficientes, yo he impartido muchas conferencias con relación a eso también y siempre me queda esa insatisfacción de alguna manera de siempre concebir un arte con relación a los nuevos medios, siempre desde una óptica tercermundista, aunque ahora los planteamientos con relación al tercer mundo hayan cambiado y las nuevas estéticas, las nuevas corrientes hayan cambiado, ya no se habla del tercer mundo se habla de la globalización, en fin ya vivimos dentro de un mundo globalizado, pero aun seguimos viviendo dentro de esos parámetros bien estandarizados en el proceso de construcción del la obra de arte. Siempre como que hacemos un arte, como que recogemos del primer mundo o sea nosotros recogemos la chatarra que el primer mundo deshecha.

fig 94 - Scratch it - Detalle entrevista Samuel Riera

⁸⁵ Advanced Video Codec High Definition - Uno de los formatos de Video en Alta definición.

Las entrevistas tuvieron una duración media de treinta minutos y fueron realizadas en español. En la edición y montaje se eliminó la parte relativa a las preguntas del entrevistador, se ajustó el volumen, se retocó la imagen y ajustaron los encuadres e iluminación, reduciendo el material final a nueve pistas de alrededor de cinco minutos de duración cada una. A partir de éstas, se extrajeron los textos y se subtitularon al inglés. Se escogió el idioma inglés por ser el idioma estándar de este tipo de proyectos y por ser la finalidad una exhibición en un Festival de carácter internacional.

Las nueve entrevistas finales se dispusieron en torno a un cuadrante del tipo 3X3 considerando la resolución necesaria, la distancia del espacio expositivo con relación a la ubicación del proyector y el tamaño de la pantalla, la superficie de plexiglas sobre la cual se iba a proyectar. Para un ajuste óptimo se compuso mediante edición un archivo que integraba las 9 entrevistas con sus correspondientes subtítulos en inglés y se extrajeron en archivos independientes las 9 pistas de audio de cada entrevista.

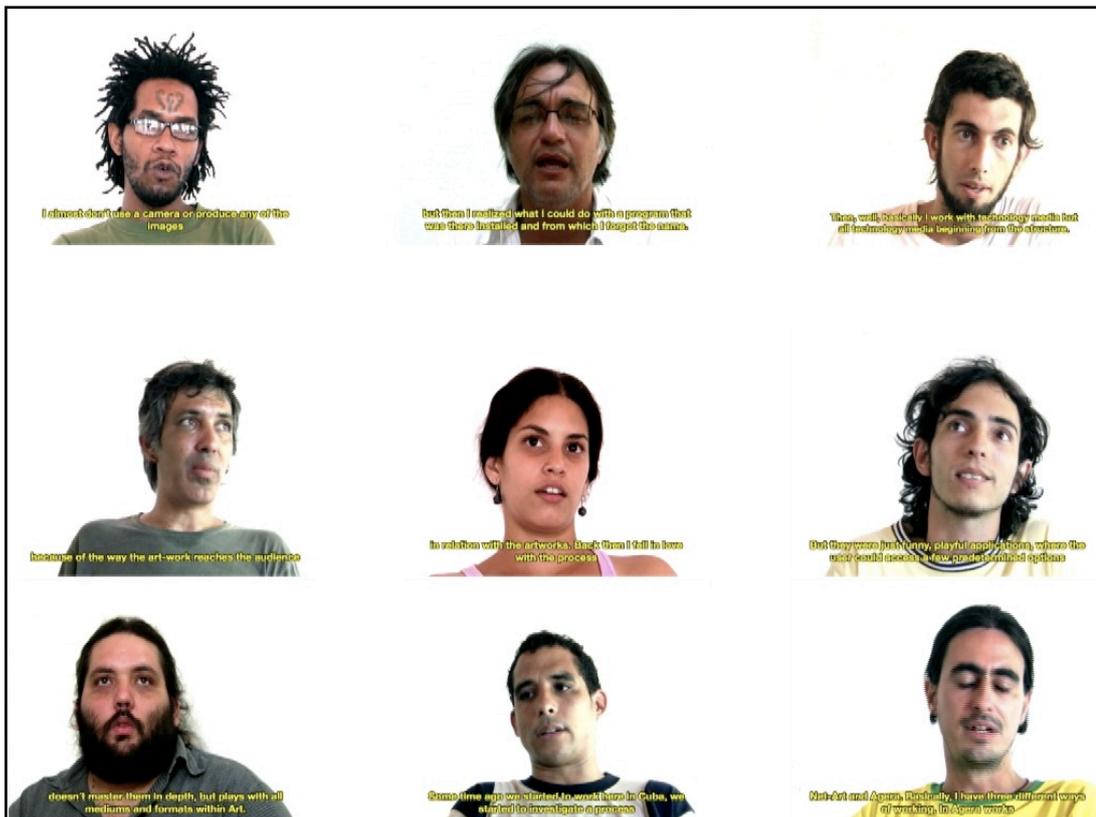


fig 95 - Scratch it - Video Composición -

Software

Tras la composición del material gráfico mediante programas de edición de vídeo (principalmente Adobe Premiere y After Effects), el segmento encargado de la interactividad con los usuarios se programó mediante un sistema de detección de Blobs y cámara tracking, realizado bajo el lenguaje de programación C en Open Frameworks. El sistema monitorizaba mediante una cámara de vídeo y un sistema de luz infrarroja la cantidad de superficie rascada de cada uno de los cuadrantes, correspondientes a cada una de las entrevistas y elevaba el volumen de cada entrevista de acuerdo a la cantidad de superficie descubierta de cada cuadrante. Cuanto más visible era la figura de cada una de las entrevistas mas alto era el sonido de dicha entrevista.

Aunque el primer prototipo a pequeña escala lo realizamos mediante detección de Blobs y cámara tracking no basado en luz infrarroja, mediante un patch en el programa VVVV, en la instalación final tuvimos que utilizar una programación en C, debido a que VVVV tenía problemas para gestionar el tamaño del video y las 9 pistas de sonido simultáneas. En lo relativo a la detección de Blobs y cámara tracking fue necesario utilizar un sistema basado en luz infrarroja, ya que las zonas oscuras de la grabación se confundían con lugares no rascados/visibles. A continuación reproducimos la sección principal de la programación utilizada, el resto de la programación así como el vídeo y los sonidos se puede encontrar dentro del apartado anexos:

```

#include "testApp.h"
#include "stdio.h"

//-----
testApp::testApp(){

}

//-----
void testApp::setup(){
    bsetup=true;
    printf("loading video\n");
    movie.loadMovie("SCRATCH_IT.mov");
    movie.play();
    movie.setVolume(0);
    printf("loading sounds\n");
    volumes=new float[NUM_SOUNDS];
    memset(volumes,0.0f,NUM_SOUNDS);

    sounds[0].loadSound("sounds/1.mp3");
    sounds[1].loadSound("sounds/2.mp3");
    sounds[2].loadSound("sounds/3.mp3");
    sounds[3].loadSound("sounds/4.mp3");
    sounds[4].loadSound("sounds/5.mp3");
    sounds[5].loadSound("sounds/6.mp3");
    sounds[6].loadSound("sounds/7.mp3");
    sounds[7].loadSound("sounds/8.mp3");
    sounds[8].loadSound("sounds/9.mp3");

    for(int i=0;i<NUM_SOUNDS;i++){
        sounds[i].setVolume(volumes[i]);
        sounds[i].setLoop(true);
        sounds[i].play();
    }

    vidGrabber.setVerbose(true);
    vidGrabber.initGrabber(320,240);

    colorImg.allocate(320,240);
    grayImage.allocate(320,240);
    grayBg.allocate(320,240);
    grayDiff.allocate(320,240);
    bLearnBakground = true;

```

```

        threshold = 80;
    }

//-----
void testApp::update(){

    for(int i=0;i<NUM_SOUNDS;i++){
        volumes[i]=0.0;
    }
    contourFinder.calculateVolumes(volumes);
    for(int i=0;i<NUM_SOUNDS;i++){
        sounds[i].setVolume(volumes[i]);
    }

    movie.idleMovie();

    vidGrabber.grabFrame();

    if (vidGrabber.isFrameNew()){
        colorImg.setFromPixels(vidGrabber.getPixels(), 320,240);
        grayImage.setFromColorImage(colorImg);

        if (bLearnBakground == true){
            grayBg = grayImage;           // the = sign copies the
pixels from grayImage into grayBg (operator overloading)
            bLearnBakground = false;
        }

        // take the abs value of the difference between background and
incoming and then threshold:
        grayDiff.absDiff(grayBg, grayImage);
        grayDiff.threshold(threshold);

        // find contours which are between the size of 20 pixels and 1/3 the w*h
pixels.

        // also, find holes is set to true so we will get interior contours as well....
        contourFinder.findContours(grayDiff, 2, (340*240)/3, 10, false); // f i n d
holes
    }
}

//-----
void testApp::draw(){
    if(!bsetup)

```

```

        movie.draw(0,0,1024,768);
    else{
        vidGrabber.draw(20,20);
        grayImage.draw(360,20);
        grayBg.draw(20,280);
        grayDiff.draw(360,280);

        // then draw the contours:

        ofFill();
        ofSetColor(0x000000);
        ofRect(360,540,320,240);
        ofSetColor(0xfffff);
        glPushMatrix();
            glTranslatef(360,540,0);
            contourFinder.draw();
        glPopMatrix();
    }
    /* finally, a report:

    ofSetColor(0xfffff);
    char reportStr[1024];
    sprintf(reportStr, "bg subtraction and blob detection\npress ' ' to capture bg
\nthreshold %i (press: +/-)\nnum blobs found %i", threshold, contourFinder.nBlobs);
    ofDrawBitmapString(reportStr, 20, 600);
    */
}

//-----
void testApp::keyPressed (int key){
    switch (key){
        case 's':
            this->sync();
            break;
        case 'b':
            bLearnBakground=true;
            break;
        case 't':
            threshold--;
            printf("threshold: %i\n",threshold);
            break;
        case 'T':
            threshold++;
            printf("threshold: %i\n",threshold);
            break;
    }
}

```

```

        case 'd':
            bsetup=!bsetup;
            break;

        }
    }

//-----
void testApp::keyReleased(int key){

}

//-----
void testApp::mouseMoved(int x, int y ){

}

//-----
void testApp::mouseDragged(int x, int y, int button){

}

//-----
void testApp::mousePressed(int x, int y, int button){

}

//-----
void testApp::mouseReleased(int x, int y, int button){

}

//-----
void testApp::resized(int w, int h){

}

//-----
void testApp::sync(){
    for(int i=0;i<NUM_SOUNDS;i++){
        sounds[i].setPosition(0.0);
    }
    movie.setPosition(0.0);
}

```

Materiales y Presupuesto:

Concepto	Proveedor	Cantidad	Precio
E.Vídeo	Propio	1	-
Vuelo Madrid - La Habana	IBERIA	1	€550
Alojamiento La Habana	Familia	21 días	-
Maderas y listones 1.60 x 2.50 m 5m	Kunst Uni	2 maderas y 6 listones	€200
Videoprojector	Kunst Uni	1	-
Tela negra	Mercadillo Berlin	6 m	€12
Ordenador	Kunst Uni	1	-
Tornillería	Bauhaus	-	€30
Plexiglas 2 x 150m	Bauhaus	2	€270
Leds Infrarrojos	Jeldrik Schmuch	4	-
Pintura Acrílica	Bauhaus	12	€60
Sacos de cemento	Bauhaus	2 x 20 kg	€2
cadena blanca	Bauhaus	1m	€4
Altavoces	Kunst Uni	2	-
Pantalla de retroproyección	OK center	3 m	-
Pintura Plástica	Bauhaus	1	€8
Rodillos y material de pintura	Bauhaus	-	€15
Cámara firewire	Jeldrik Schmuch	1	-
Moneda cubana	-	-	€20
Cableado	Kunst Uni	-	-
Cinta Americana	Bauhaus	2	€9
Total			€1180

fig 96 - Presupuesto Scratch it -

Proceso de construcción de la pantalla/muro de proyección y ajuste de la tela de retro-proyección, primeros test de imagen.



fig 99, 100, 101 y 102. Scratch it - Proceso de montaje -

En lo relativo al tipo de pintura empleado para cubrir la pantalla se pidieron presupuestos a imprentas para la impresión de la superficie de la pantalla con el mismo material de rasca, compuesto por un barniz y una tinta especial, de las tarjetas de lotería, pero la necesidad de realizar el proceso mediante una maquinaria especial desaconsejó su utilización, ya que hubiera sido necesaria la impresión completa de al menos cuatro paneles de plexiglas y su precio se disparaba. Tras varias pruebas con distintos tipos de pinturas, escogimos la pintura acrílica por su consistencia y a la vez facilidad de ser retirada/rascada con la ayuda de una moneda. Aunque en un principio nos decantábamos por la utilización del color plata, la composición con virutas de metal de esta pintura hacía que fuera extremadamente difícil su retirada. Tras varias pruebas nos decidimos por la combinación de una capa de pintura blanca como base y dos capas de pintura negra, ambas acrílicas y con un periodo de secado entre cada aplicación.



fig 103 y 104 - Scratch it - Pruebas con distintos tipos de pinturas y colores

El sistema de interacción con las acciones de los usuarios es bastante sencillo, en un lado del muro pantalla se colocan unos potentes focos de luz infrarroja (luz no visible por el ojo humano) y en el otro lado una cámara conectada a un ordenador, detecta la luz infrarroja que cruza la pantalla. La pintura acrílica actúa como muro, no dejando pasar la luz en un principio y permitiendo su paso cuando es retirada por los usuarios.



fig 105 y 106. Scratch it - Cámara firewire y foco de leds infrarrojos.

Tras el montaje de la instalación se hicieron las primeras pruebas de software, la pantalla se dividía en cuadrantes en la captura de la imagen permitiendo al sistema saber que área de cada entrevista era más visible y ajustar el volumen del sonido en concordancia.

El aspecto final de la instalación tras las pruebas de software era el siguiente, en la parte superior podemos observar los focos de leds infrarrojos:

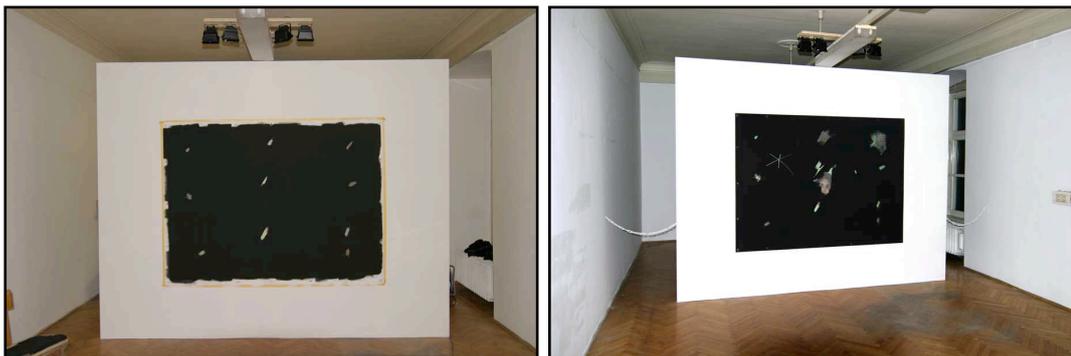


fig 107 y 108 - Scratch it - Pruebas de Software.

A continuación mostramos en detalle los elementos de la instalación en su parte técnica:



fig 109 y 110 - Scratch it - Esquema de la instalación - Backstage -

3.4.5. Descripción del funcionamiento y la interacción.

El tipo de interacción con la obra era doble, por un lado se trataba de una interacción simple, los usuarios eran invitados a coger una moneda de una peana cercana y “rascar” la pantalla. De esta manera mediante la interfaz de una moneda establecíamos la primera metáfora: el usuario “limpia”, extrae la información que se le ofrece. A medida que se limpiaba la pantalla, se iban descubriendo las diferentes entrevistas, entonces se producía la segunda interacción, ésta del tipo tecnológico. Mediante el sistema de Leds infrarrojos y cámara tracking, las entrevistas iban subiendo su volumen en relación a la cantidad de superficie descubierta, se producía la segunda metáfora: la sobre-información de todos los entrevistados hablando cada vez más alto, a la vez y en español hacía imposible comprender lo que los entrevistados estaban diciendo. En este

punto los usuarios podían experimentar el aspecto lúdico de la instalación. Cubriendo el espacio de una u otra entrevista podían silenciar al personaje correspondiente. La tercera metáfora se producía mediante la posibilidad de los usuarios de dejar sus propios mensajes en la pantalla, el usuario podía contribuir introduciendo información en el sistema. A medida que las entrevistas se van descubriendo, se aprecia que los entrevistados llevan subtítulos en la parte inferior. Producimos la significación última de la obra, en un escenario avasallador de 9 voces con sus entrevistas a gran volumen, los usuarios pueden descubrir la parte correspondiente a los subtítulos y comprender lo que los personajes están narrando.



fig 111 - Scratch it - Detalle interacción con el público.

Analicemos los diferentes elementos de la Instalación en relación a la interactividad con el público:

Espacio: Mediante la división de la sala expositiva en dos mitades una accesible y otra reservada a los elementos técnicos, por un lado mostramos el funcionamiento de la obra pero a su vez reducimos el espacio por el cual los visitantes pueden moverse.

Moneda: Mediante el uso de monedas cubanas cuyo valor no esta reconocido internacionalmente, despojábamos a la moneda de todo valor, excepto el simbólico, fuera de su contexto la moneda cubana sirve como alusión a los sistemas económicos y como interfaz, pero no tiene valor como dinero de curso legal.



fig 112 - Scratch it - Detalle monedas cubanas.

Pantalla: Tiene una doble utilidad, por un lado sirve de escenario para las entrevistas, pero a su vez es el lugar dónde los usuarios pueden dejar sus mensajes. En torno a ella y sus connotaciones se articula toda la instalación.



fig 113 Scratch it - Detalle pantalla -

Pintura: su color negro y el hecho de que quede reducida a suciedad en el suelo de la instalación se convierte en una alusión metafórica a los intereses ocultos que mueven el intercambio de información dentro de la Sociedad del Capitalismo Informacional.

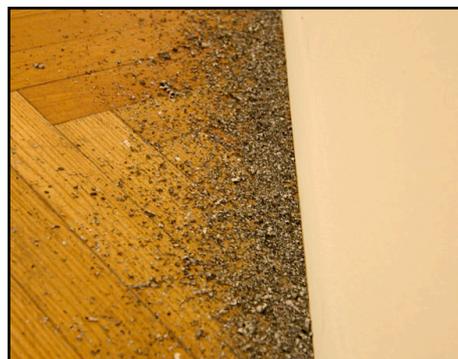


fig 114. Scratch it - Detalle restos de pintura -

Sonido: El sonido tienen una parte primordial, por un lado hace referencia al exceso de información, por otro establece un juego con los usuarios, que pueden modificarlo a través de su interacción con la pantalla, y por último atrae la atención de los visitantes del museo en otras salas cuando la mayoría de la pantalla esta descubierta y las entrevistas son radiadas a gran volumen.

Información: El intercambio de información es el tema conceptual que da sentido a toda la obra. Mediante el uso de recursos como la escritura, tanto en los subtítulos como en los mensajes que los usuarios pueden dejar, establecemos un juego-intercambio de

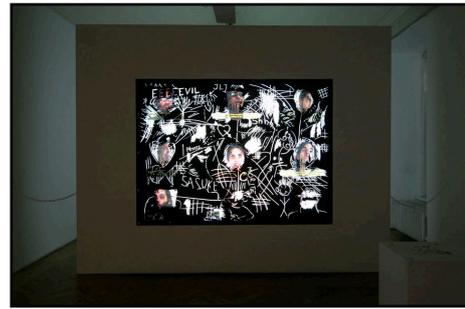


fig 115. Scratch it - Detalle Instalación

datos, similar al que se produce en la sociedad. El refuerzo mediante información gráfica (el vídeo de los personajes: el sonido e imágenes de las entrevistas) nos permite desarrollar todo un ambiente inmersivo que se articula en torno al concepto de información y su asimilación.

3.4.6. Exhibición

La Exhibición tuvo lugar durante el Festival Ars Electrónica 09 en la primera semana de Septiembre. Con una gran afluencia de público, observamos que los usuarios participaron activamente durante todo el periodo de exhibición. A modo de conclusiones extraídas de la observación de los usuarios percibimos que uno de los elementos más atractivos para el visitante fue la capacidad de escribir mensajes, de aportar su propia información y construir él mismo todo un elemento gráfico, estético, alrededor de la pantalla, que actuaba así como un cuadro, un espacio en el que los usuarios podían desarrollar su creatividad y aportar contenido a la instalación

A través del análisis del comportamiento de los usuarios, percibimos que si bien el elemento de los subtítulos era necesario para la comprensión general de la instalación, su disposición condicionaba el resultado estético de la intervención por parte de los usuarios.

A modo de prueba decidimos, durante el transcurso de uno de los cambios de panel, retirar los subtítulos del video para observar la diferencia en la composición de los usuarios.



fig 116 y 117. Scratch it - Detalle con y sin subtítulos .

3.4.7. Fallos y posibles soluciones.

Señalar que debido a la necesidad de ajustar el presupuesto lo más posible, sólo se compraron dos paneles de plexiglas, que se iban alternado cada dos días. El plexiglas se retiraba y en su lugar se colocaba el nuevo panel. El panel retirado era completamente rascado, limpiado y de nuevo se le aplicaba pintura listo para el siguiente turno. Esta situación no sólo provocó que se tuviera que trabajar más para tener listo el panel para cada turno, sino que impidió que se pudieran conservar los paneles con la dibujos y mensajes, resultado de la intervención del público. En posteriores montajes será más adecuado disponer de los paneles necesarios que eviten la necesidad de reutilizar el panel.

Sería aconsejable disponer de una manera más adecuada los subtítulos sin alterar su legibilidad. Observamos que su forma alteraba el resultado estético de los paneles tras la exhibición, mientras que las formas que dejaban apreciar los rostros de los personajes tenían una integración más estética.

3.4.8. Referentes artísticos relacionados.

Frank Fietzek produce en 1993 *"Tafel"* (pizarra). Un monitor movable gracias a su disposición sobre rieles permite a los visitantes descubrir frases virtualmente ocultas en la pizarra. Es una instalación que reflexiona sobre el concepto de "memoria". A su vez muestra un ejemplo de interactividad en el que los usuarios deben de desplazarse por un muro/ pizarra para ir descubriendo el contenido oculto de la instalación.

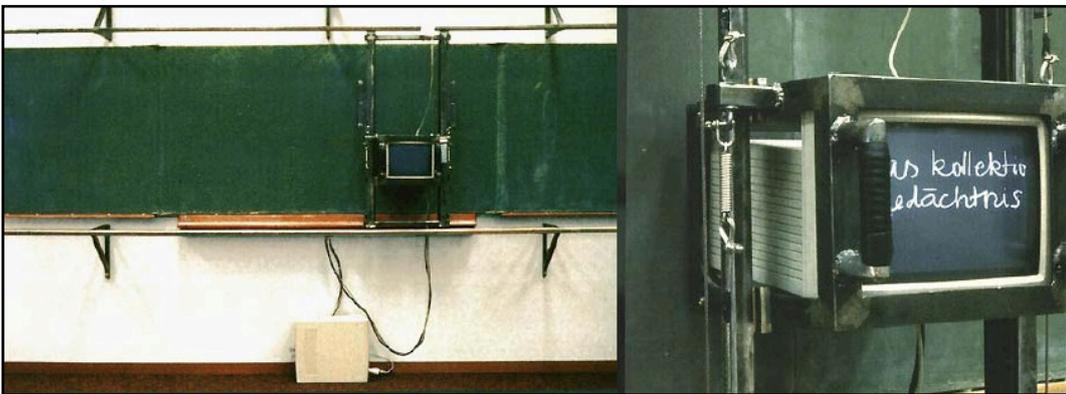


fig 118 y 119. Frank Fietzek *"Tafel"*

Yoan Capote en *"Dinero Bilingüe"* hace una reflexión sobre el sistema económico en Cuba. Yoan fusiona una moneda de un peso cubano con una moneda de 25 centavos de dólar estadounidense produciendo una metáfora de la situación de aislamiento en Cuba y la situación de los cubanos en Cuba, con dos monedas que circulan libremente en la isla, pero que producen diferencias entre una población supuestamente igualitaria, entre los que reciben divisas del exterior y aquellos que han de sobrevivir únicamente con la moneda cubana.



fig 120. Yoan Capote *"Dinero Bilingüe"*

CONCLUSIONES

Mediante la realización del Máster hemos pretendido establecer unos métodos de trabajo que nos sirvieran de guía en la realización de proyectos artísticos dentro del complicado escenario de la práctica artística contemporánea. Los conceptos asimilados, las experiencias prácticas y las conclusiones extraídas de la exhibición pública de los proyectos aquí mencionados, nos ha permitido desarrollar un pensamiento crítico acerca de los elementos que conforman la base de la práctica artística dentro del escenario del Media Art.

Los conceptos de autoría, medio, público y espacio expositivo han sido críticamente analizados tanto desde un acercamiento teórico como práctico. Las cuatro propuestas realizadas muestran una evolución en nuestra manera de entender estos conceptos, desde una concepción inicial que podíamos calificar como romántica a una inmersión cada vez más profunda tanto en los conceptos como en las tecnologías relacionadas. Las reacciones de los usuarios han sido analizadas con detenimiento. Hemos tratado de no caer en una generalización simplista, intercambiando los escenarios de nuestras propuestas: desde las aulas de la universidad a los museos y festivales especializados, espacios públicos y sociales. Hemos intentado promover un acercamiento a sociedades externas a la nuestra, pretendíamos así tomar distancia y extraer conclusiones que nos permitieran seguir produciendo proyectos que puedan considerarse críticamente válidos dentro del ámbito artístico del Media Art.

Finalmente hemos desarrollado y consolidado unos métodos de trabajo tanto individualmente como en grupo, que nos animan a seguir produciendo trabajos artísticos y continuar en nuestro desarrollo personal y profesional, tratando de contribuir en la creación de conocimiento académico, dentro del ámbito de las Bellas Artes y el Media Art.

ANEXOS

- 1. Transcripción de las entrevistas del proyecto Scratch it**
- 2. Dossiers de los proyectos**
- 3. Apariciones en catálogos o prensa**
- 4. Contenido del DVD**



ANGEL ALONSO

Mi primer contacto con el medio de la computadora fue precisamente viviendo en Europa en Suecia, durante la década del 90. Ahí había una computadora en la casa que yo ni siquiera sabía bien como funcionaba al principio pero vi que..., me di cuenta de que podía hacer en un programa que había ahí que no recuerdo el nombre, unas pequeñas animaciones, podía dibujar con esa computadora y un poco para ilustrar mis cartas en email y sin ninguna intención como con las que hacía mis cuadros e instalaciones en mi carrera artística, un poco aparte de lo que yo consideraba arte en el sentido convencional de la palabra, empecé a hacer estos dibujos para ilustrar mis cartas sin ninguna pretensión artística. Me dio la oportunidad de imaginarme que estaba haciendo cine, y de pronto lo estaba haciendo de verdad, yo siempre soñé con hacer cine, con hacer animación pero antes de que existiera la computadora domestica esa a la que todos tenemos acceso, de la casa y los programas era muy difícil, yo tenía que haber estado entonces digamos, muchos años de colorista en un estudio de animación, haciendo una animación que no me interesaba, que no era mi propia idea, y la computadora me permitió operar con la misma independencia de un escritor o un pintor pero en la línea cinematográfica, o sea yo a mis animaciones les hago la música, les hago la banda sonora en general, les hago las imágenes, le hago las voces... Actuo un poco como Chaplin ¿no?, que iba haciendo sus películas y se le iban ocurriendo las cosas, al final era un guión coherente que parece que se hizo al principio pero no, yo como él no puedo hacerlo de principio a fin, yo voy digamos dibujando algunas cosas y eso me sugiere, que este personaje me sugiere, que es así. Voy creando personajes y voy incorporandolos.

No trabajo correctamente los programas en el sentido académico, o sea si me ve un profesor de Flash y ve como yo trabajo el Flash, me dice que todo eso está mal pero el resultado está bien, por ejemplo pongo muchos layers, muchas capas, en vez de utilizar los recursos que organizas todo en carpetas, yo no sé hacer nada de eso, yo aprendí mal y lo sigo haciendo mal porque aprendí sin profesor y entonces hago un montón de layers, que están en el mismo proyecto y que gente me dice como puedes trabajar así, me confundiría mucho, pero así fue como aprendí y ya lo hago muy rápido. Prácticamente en un mes y medio he hecho una animación de 26 minutos, con estos pocos recursos, con una sola computadora, y ya le estoy poniendo el sonido pero bueno en fin esas son las mismas ideas que como artista plástico yo tengo en mis instalaciones en mis cuadros, pero digamos que el medio digital me apasiona más actualmente porque soy muy inquieto a la hora de crear y entonces no se me agota la obra tan rápido, la obra siempre es cambiante, no hay un original que eso se queda así, eso va a ser para museos o para... esta fuera también del mercado, la obra digital está siempre simplemente abierta a renovaciones, si existe una película y te parece que pasó el tiempo y quieres renovarla..., a mí me pasó una cosa interesante, yo tenía que participar en un evento y el animado

que se llamaba el apocalíptico: la historia de un hombre que esta en la carretera desnudo y una mujer lo recoge, le enseña las ventajas de la ciudad, le enseña el telefono celular y la internet y todo eso y él decide volver a la carretera porque no se encuentra a gusto, es un apocalíptico usando el término de Eco.

Yo tengo una obra por ejemplo que fue primero un cuadro, en serigrafia la hice, no fue un cuadro fue un dibujo que lo llevé a serigrafía, esa obra era un hombre que corría en ruedas y se veía que sus pies habían quedado atrás o sea los mismos pies que correspondía dibujarselos ahí aparecían atrás y lo que había en el lugar de los pies que el hombre estaba adelantado era una rueda y se llamaba tecnología, era lo que pasaba con la tecnología desde cierto punto de vista, puedes irte con ruedas delante de tus propios pies y entonces ese hombre quedaba desmembrado perdiendo una parte vital de si mismo al irse las ruedas. El concepto era un poco apocalíptico también. Yo creo que eso esta incorporado a mi generación, yo me forme en los 80 que en Cuba fueron como los 60 en otros países, en cuba los 80 fue como la Revolución del 68, pero en el caso de nosotros que también dentro de un sistema social diferente, lo que queríamos era renovarlo, un poco perestroikiano a veces sin ser totalmente así. Muy soñadores, los artistas nos llenamos de ese hábito de la critica social. Ya los artistas que se formaron después no tienen eso, no tienen eso incorporado porque pertenecen a una generación mas descreida, a la indiferencia esta de la patineta de los 90 y de la dejadez por las utopias pero bueno la revolucion puede saltar un par de generaciones.

Lugar de la entrevista : LA HABANA - CUBA

CENTRO PLABLO DE LA TORRIENTE BRAU

Fecha: JUNIO 2009



FERNANDO LOPEZ

Lo que estoy haciendo desde hace bastante poco tiempo hacia acá es trabajar con los nuevos medios, mas bien lo que tiene que ver con multimedia, interactiva y eso que es lo que hasta ahora me ha llamado mas la atención por la historia de como llega la obra al espectador o como el espectador consume la obra, es una postura totalmente expectativa de alguna manera, o sea de llegara al lugar y solo mirar y pensar que se yo, sino que si no interactuas con la pieza, la pieza no existe, no te brinda la información o el concepto, y eso es lo que mas me llama la atención, en este caso. ese motivo.

Bueno hasta ahora las pocas obras que he echo tienen un sentido bastante sociopolitica es como que tomo de la realidad en la que vivimos toda la historia de la propaganda sociopolitica de este pais que se yo, del mismo tema este de que nos dan un cumulo de información todos los dias que nos hace pensar una cosa y en realidad vivimos otra y entonces jugando un poco con eso, con la ironía de la información que puede ser falsa o verdadera pero que te va construyendo una realidad un poco ajena a la que vivimos. Quizas es un poco utopico la idea de que el artista pueda restaurar de alguna manera el medio o la sociedad pero creo que esa es mas mi intención mas que crear un conflicto politico o destacarme por eso , no quiero ser un personaje politico ni me interesa para nada, nada que tenga que ver con eso, mas bien llamar la atención sobre cosas , si puede servir para realmente cambiar algo bien, y si no bueno por lo menos llamar la atención sobre el fenomeno.

Bueno la más reciente es una multimedia que pretende ser el lanzamiento de una supuesta nueva empresa cubana que trabajaría con maquinarias rusas que se han dejado en desuso, fabricas que se han cerrado y bueno que el ocio se las ha comido, la corrupción, el desuso, etc. Y entonces a partir de ahí saco fotografías de maquinarias viejas y voy inventando otros supuestos nuevos productos jugando con esta nueva empresa que se asociaría a empresas que si existen de verdad y crearían esos nuevos productos para un supuesto mejor desarrollo de la economía del pais, productos que mejorarían la alimentación, productos que mejorarían el deporte, las esferas mas importantes de las que se habla a través de los medios reales de comunicación y entonces simulando todo eso una plataforma del lanzamiento de una empresa nueva, fue la visualidad que tuvo a parte de las maquinas para que la gente pudiera acceder a la información a traves de la multimedia y eso, fotografías también, el icono de la empresa y esas cosas.

Pero no los medios son muy difíciles de utilizar en ese sentido , casi imposible, una pieza como esa no la pondrían en los medios de difusión y no tendría tampoco ninguno sentido porque bueno con la televisión no puedes interactuar , es ver lo que te ponen y ya .

Quizas si en un medio donde todo el mundo tenga acceso a la información , todos controlamos un poco la información, todos podemos falsearla, o crear información nueva, falsa o verdadera a partir de lo que hay, pero aqui si es un fenomeno bastante controlado por el gobierno y no es que el gobierno diga mentiras o verdad sino que no tienes punto de comparación, o sea no hay contraparte y no tienes manera de confrontar opiniones, de confrontar informaciones, es lo que te dicen y ya o lo crees o no lo crees pero incluso aunque no lo creas no tienes posibilidad de concretar otra cosa. La libertad es un poco relativa quizas un poco siempre se disfrazan las cosas , quizas el mundo del arte aqui sea un poco el mas libre para hablar de ciertas cosa pero tampoco se puede ser demasiado abierto o demasiado directo y bueno hay que jugar con eso.

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



JORGE L. DEL VALLE

Mi trabajo en el contexto particular de las Artes Plásticas , es mas que todo sobre video aunque tambien hago trabajos de sonido. Prácticamente no uso la cámara ni produzco ninguna de las imagenes que uso en mis videos por lo general lo que hago es de alguna manera hurtar toda una gran información que forma parte de lo que se llama el culto o el dialogo visual universal y es ahí donde creo que en la manipulación de esas imagenes donde se insertan los nuevos medios, por toda una operatoria que tiene que ver con el uso del internet y que tiene que ver con el uso de las redes de video de los materiales audiovisuales que se filtran en ciertas zonas de la intelectualidad y de la no intelectualidad. Los distintos materiales que constituyen paradigmas y los distintos tipos de publico y digamos después que se estructura toda esa forma de investigación empieza a resultar un gran material visual que termina siendo la materia prima de las obras que produzco.

Ahora lo que tengo es obra que de alguna manera han surgido de ese proceso de trabajo y entonces he querido ampliar mas ese tipo de estrategia dentro de mi obra y es donde digamos ahora quiero hacer un grupo de trabajo donde son la construcción del paso virtual, donde yo de alguna manera trace como decir toda una logica como estrategia para que la gente realice el video que posteriormente yo voy a usar dentro de mi trabajo.

Digase, recién expuse una obra que se llama "Cuba Sweet Dream" donde son alrededor de 300 y pico de videos de personas durmiendo y a partir de esa obra particularmente surgió la idea de hacer un sitio web donde las personas podían, es decir yo creaba en ese sitio web toda una especie de panfleto de protesta donde la expresion de esa protesta venia siendo el acto de filmarte a ti mismo durmiendo y ese acto de filmarte a ti mismo durmiendo como una especie de grito de libertad y era lo que tu subias a ese sitio sobre la base de esa filosofia de vida, de alguna manera y entonces ese material es el que yo utilizaba, es decir planeo utilizar, seguir utilizando en las próximas obras porque esta pieza "Cuba Sweet Dream" es una obra que quiero que cada vez que se muestre sea diferente y aumente en cantidad de videos cada vez que se muestre.

A partir de todo ese sentido tambien de manipulación de los medios, de comunicación, de la necesidad de auto expresion también del individuo y mas que todo un concepto que yo trabajo mucho en mi obra que es el hecho de legitimar instantes que de alguna manera el individuo en el contexto cotidiano no concientiza o como que no los toma, no les `presta toda la atención y la lectura esa lenta de esos fenómenos, de alguna manera con la obra yo lo que hago es detener, poner un detenimiento.

Mis obras son obras muy sencillas que duran mucho tiempo, por lo general son pequeños eventos apenas imperceptibles, que se convierten en eternos loops de video que pueden durar 2, 3 horas en una gran sección visual pero de un evento prácticamente detenido, también esta toda la idea de, de alguna manera construir un discurso sobre el propio video, de las nociones del propio video de esa noción de principio, desarrollo y fin, que esta presente como una ley temporal dentro de toda producción audiovisual, se diluya, que el espectador sienta que se pierde y como que se encuentra descolocado ante ese tipo de obra mas que todo en función de la idea del instante infinito, de un instante de vida que de pronto puede resultar eterno, esa necesidad de controlar que tiene el ser humano, de controlar algo, de controlar mas que todo su propio tiempo y el tiempo del otro y mas o menos sobre esa base discursan casi todos los trabajos.

Yo creo que produzco arte, si yo tengo una historia bastante, muy personal que al final ha sido como el, los cimientos de toda la piramide de mi trabajo en todos los aspectos, yo no creo en la idea de los grandes públicos ni las grandes personas que entiendan mi trabajo, de hecho no es algo que persigo con mi obra, yo creo que el arte es construir algo que de alguna manera fluya con las conexiones de la vida, me gusta pensar que el espectador de mi obra es el tipo que de alguna manera pasa por un lugar y que coincide con la obra, no que va a ver la obra sino que coincide con ella, e insisto en el hecho de coincidir, de construir sucesos para que coincidan con la gente porque solamente desde la coincidencia creo que tu puedes llegar a la necesidad real del arte, es decir solo cuando el arte forma parte o de alguna manera se conecta a tu dinamica cotidiana puede surtir el efecto deseado.

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



JOSE FIDEL GARCIA

Bueno, básicamente lo que yo hago es generar un arte de transgresión que siempre parte de un agente externo, de la estructura y ese mismo agente va a ser modificado a partir de la propia creación de la obra, entonces, bueno, básicamente lo que trabajo es con todo medio tecnológico, pero todo medio tecnológico que parta de la estructura.

Por ejemplo hay un proyecto que lo hice en Dinamarca hace como 3 años que se llama estado, físicamente es un software, un virus, pero que está diseñado utilizando las cuatro características necesarias de un estado, de los estados reales no? Como estructura, es decir básicamente lo que hace es que se propaga por la red prácticamente autónomamente, está diseñado para colarse en cualquier ordenador no? Se mete en el Bios de la máquina y te aloja un estado en la máquina pero el rollo está en que el estado funciona de forma autónoma no? es decir es como la..., básicamente la obra lo que está haciendo es poniendo como en crisis el propio análisis del estado como entidad no? Es decir basando en dos principios que es la no dependencia y la autonomía del propio sistema no? Todo a raíz de programación está diseñado en base a ese principio hasta tal punto que la obra es imperceptible, si está funcionando el medio y no la puedes ver.

Hace poco acabo de realizar otra pieza que es parte de 5 proyectos, la obra anterior se llamaba Estado, esta se llama bomba lógica, precisamente por que lo que hace es utilizar el principio de bomba lógica que es como aprovechar el propio mecanismo para sacar información y alojarte como una información, como un sistema que se pueda anotar en un documento y entonces básicamente la pieza está diseñada para infiltrarse en el circuito cerrado de CCTV en la Habana Vieja, que escojo la Habana Vieja y escojo una galería en el medio de la Habana Vieja precisamente porque en ese momento en Cuba se empezó a propagar, eso fue como hace un año, el mecanismo de los CCTV en Cuba no? y entonces básicamente la pieza lo que hace es que se infiltra en el sistema de CCTV de la policía y lo retransmite por banda ciudadana es decir lo que hace es generar como un canal, un acceso y la pieza físicamente es una estación, una estación de radio y televisión, de radio transmisión que funciona como un canal entra la información y la retransmite por banda ciudadana con lo cual cualquier persona tienen acceso a la banda policial o a las cámaras del estado, secretas no?

Yo no me, es decir esto del rollo del arte tecnológico lo veo como un mecanismo y como un medio no? es decir a mí me interesa a partir de fenómenos que encuentro, generar un análisis, desarrollar una idea a partir de ahí, si el medio es este, utilizo este, no es que haga arte tecnológico o utilice arte en la Red porque es el medio de ahora, depende de la idea y del fenómeno con el que está tratando.

Es la búsqueda de cosas a medios que han sido como desechados por la propia rapidez de la propia tecnología, no? que si te pones a verla, la tecnología es que va a una velocidad que se deja demasiada información atrás no? y precisamente esa es la información que me interesa a mí que básicamente es la información con la que trabajan por ejemplo los movimientos terroristas, son tecnologías alternativas. Entonces es así no? es hibridación, es múltiples búsquedas. Esto que yo hablaba de Cuba, en Cuba para mí y es como yo trabajo me sucede otra cosa que si creo que es bien diferente a muchas otras zonas del exterior, por lo menos que yo he visto, que tiene que ver con que como no trabajas con una tecnología de punta sino que trabajas con tecnología de reciclaje, es decir la búsqueda de tecnología y el mecanismo para hacer los medios casi siempre es de reciclaje, es lo que en el mundo entero ya fue desechado no? y yo creo que se le puede sacar muchísimo más, tecnologías que ya pasaron, como que pasaron de moda por los grandes centros de poder que te dicen esto es lo que tienes que usar ahora y que al final y al cabo son super útiles en este momento.

Aquí en Cuba pasa un fenómeno un poco raro no? es que al final en Cuba se ha desarrollado mucho lo que es algo así como la especialización, si algo tiene Cuba es que ha desarrollado gran cantidad de especialistas entonces es muy fácil encontrarte un doctor en ciencia en esto un doctor en ciencia en lo otro, es decir tienes campo para introducirte en otras búsquedas que te puedan aportar nuevas soluciones que al final es el método de trabajo más efectivo no? Y de la misma manera lo hago con empresas, de pronto me interesa trabajar con tal tipo de empresa y busco ahí, de ahí es donde mayormente saco los recursos.

Es que todo viene de ahí entendeis? es decir yo parto de un análisis que al fin y a cabo estamos mediados por la tecnología, completamente y que hasta que la tecnología esta mediada por los mecanismos de control que al final es lo que a mí me interesa analizar no? o los mecanismos de poder y entonces básicamente toda tecnología tiene 10 años de anticipación en el contexto militar no? y después que salga a la sociedad es decir si el medio viene de lo militar de un medio con ánimo de control pues es un mecanismo para controlar no?

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



KEVIN BEOVIDES

Yo divido mis trabajos, los divido en tres tipos no? uno que seria el de la literatura hipertextual o supernarrativa, otro que seria el net-art y otro que sería el agera. Basicamente tengo 3 sesiones distintas no? de trabajo, con el agera lo que persigo mas bien es demostrar la homogeneidad que hay en el mundo digital, el echo de que cualquier cosa puede ser digitalizada, o casi cualquier cosa por no ser absoluto, y una vez digitalizada todo se convierte sencillamente en números, por lo tanto todo queda reducido al mismo plano, la misma dimensión, a esta dimensión numérica que tiene las cosas que se puede suponer que tienen las cosas detrás, es ese sentido entonces cualquier cosa puede ser convertida en cualquier cosa, puede ser reinterpretada como cualquier cosa. Una de las cosas mias es convertir textos a imagenes, uno de los trabajos que hago.

Con respecto al net-art, exploro de manera bastante libre el medio, no hago ningún statement en particular, lo exploro de una manera bastante libre. por que lo que me interesa mucho es el problema de la interpretación de como se interpreta y de la relación del autor, o sea del espectador con la obra, que es una relación atípica, es una relación que ha cambiado mucho, por ejemplo el espectador de internet es completamente distinto al espectador de cine, al espectador de televisión, al espectador de una galeria, es un espectador mucho mas activo, mucho mas analitico y al mismo tiempo parecerá contradictorio pero no lo es, al mismo tiempo es un espectador mucho mas disociado, mucho mas intranquilo, no es un espectador que preste la atención que prestan los espectadores en una galería, una pagina web tiene que atrapar al espectador en cosa de 5-6 segundos, sino el tipo se va, y me interesa mucho esa relación que guarda la obra con el espectador en la red, es una relación atípica, distinta que vale la pena explorar todavía y con respecto a la situación lo que mas me interesa es el paralelismo, me asombra o me intriga mucho el hecho de que tu vas por la calles caminando y hay cientos de personas que te están pasado por el lado todo el tiempo, personas que coinciden contigo ese segundo nada mas y después siguen su vida, una vida completamente distinta, que uno no tiene ni idea de lo que sienten, y a veces uno quisiera apartar toda esa vida, con todo ese paralelismo que implica y vivir un poco en comunión con todo eso, con todos esos universos que fluyen alrededor de uno que uno no puede atrapar nunca no? y eso es lo que trato un poco de plasmar ahí en la literatura hipertextual, los distintos métodos, los métodos narrativos de esa forma de literatura.

Los trabajos en internet, de cubanos en internet si que tienen sus características mas o menos diferenciales sin llegar a ser, o sea como todo conjunto de obras artisticas creadas en un contexto determinado siempre están marcadas por determinados tipos de pensamiento y determinado tipo de forma de ver la vida que es inevitable a no ser que

uno se lo proponga. Sí tiene estas características diferenciales e incluso tiene características técnicas muy particulares, las limitaciones técnicas de la red se reflejan como características técnicas en las obras sin lugar a dudas, que se yo, las imágenes siempre son imágenes que pesan muy poco o los videos tienen mala definición, la música tiene problemas a veces con el audio.. eso es lógico además porque yo me preocupé particularmente por que los cubanos puedan ver mi sitio web y cuando tu sabes que el espectador tiene 1kbyte o 2kbyte por segundo de conexión, uno tiene que preocuparse por que las imágenes pesen poco, por que los videos pesen poco, por que todo pese poco, lo menos posible.

Básicamente y desgraciadamente una de las características que tiene es la falta de interacción que tienen las piezas, el Net-art presupone no solo un espectador bien preparado, que aquí en Cuba no lo hay, aquí los críticos solo saben usar internet explorer, siino tambien presupone un artista preparado, para programar o para ..., los artistas cubanos no están acostumbrados a programar, no están acostumbrados a este tipo y por eso las piezas son poco interactivas, son piezas más bien, que muestran lo que van a mostrar y ya, no tienen..., no interactúan con el usuario por lo general, esa es otra de las características negativas del Net Art en Cuba. Otra característica negativa también es la falta de una comunidad, el Net Art en algunos países, todo lo que es la zona artística del internet en otros países se basa en una comunidad fuerte que ha establecido con el Net Art vínculos a través del internet mismo... en Cuba no existe esta comunidad.

La institución Arte, como tal es una institución sacrosanta y en muchos sentidos anquilosada, el dinamismo que tienen los nuevos medios, el dinamismo que tiene el internet cogió por sorpresa a la institución Arte, la cogió por completo por sorpresa y no se ha adaptado. Por decirlo de alguna manera, si el Arte lo que trata de responder a la pregunta que cosa es Arte? Si eso es lo que trata de responder el arte la autocrítica inmanente del artista, la autocrítica inmanente del movimiento y la conciencia creadora, lo que tratan de responder es a la pregunta que cosa es arte? de revelar las distintas determinaciones de ese concepto y de extender más allá las fronteras del gusto para digamos exponer las cualidades mismas del concepto, si eso es lo que intenta hacer el arte, que es mi opinión, entonces explorar el medio e internet, o sea explorar el medio, la internet, es como el llamado de estos tiempos, es la frontera que toca.

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



NAIVY PEREZ

Digamos que mi trabajo en mi etapa que yo estuve de performance creamos una relación muy estrecha con el papel del espectador y el público y el comportamiento del público con respecto a las obras, entonces que un poco que me fui enamorando de todo ese proceso que existía a la hora de ya tener la obra ahí, de como funcionaba la obra por si sola una vez que la exponías en algún lugar, es decir fuera de lo que tu has hecho. Y un poco mi trabajo en internet que también ha cogido mucho más este tipo de prácticas ya que lo que he hecho, las obras que he hecho en net-art necesitan la participación de un público más bien activo por que casi que ellos se convierten en artistas también.

Y hay obras que a veces salen un poco del drama político porque tampoco es una tangente ahí que nos interesa, ni que vamos a arreglar el mundo, ni nada en ese sentido, o sea la obra sigue siendo la obra a pesar de las dificultades técnicas y la política a un lado que una u otra curaduría de alguna manera si tenga, gire alrededor de un tono, no político, sino a partir de las limitaciones reales que tienes, no solo que es internet sino también las instituciones, muchas no reconocen este tipo de arte como arte, en el caso de los videojuegos, es ... videojuegos, es un hobby, es perder el tiempo y no son capaces de entender eso como un nuevo género, como una manifestación, como un movimiento tan válido como el performance, la intervención, la instalación, la pintura, la escultura, y eso yo creo que atenta tanto como el hecho de no tener un internet a "Full"

El tema del público es una cosa que aquí no nos limita, a la hora de hacer los trabajos, los trabajos van como deben ir los trabajos, pero te das cuenta cuando estás en la galería que hay como una..., un distanciamiento a la hora de interactuar con la obra que requiere una interactividad sobre todo porque en el Arte lo que históricamente se entiende que la obra está ahí y como el cuento de que "se mira y no se toca" un objeto museable que tocarlo implica poder romper la obra, y demás y demás. En el caso de estas piezas exigen que el público participe e interactúe con ellas. Esa es la primera, una de las cosas que atenta, toda la cultura que hay con respecto a la obra, que vamos a un museo o a una galería y la otra es que el público cubano, la mayoría no está familiarizado con este tipo de no vamos a hablar de tecnología, porque tener una máquina no implica tener supertecnología, tener un ordenador como hablábamos ahorita es como tener el televisor pero igual aquí no hay una familiarización con tocar el mouse, ni de como funciona el mouse para la mayoría de los espectadores que tenemos en la galería y entonces es un poco complicado porque observan la obra un tanto de lejos como si fuera la cámara esta que estoy viendo yo con el trípode y ya y a lo mejor la obra implica que yo me pare detrás de la cámara y la empiece a mover y te cambié el encuadre y ya, eso sencillamente no pasa, entonces constantemente la solución que le hemos dado que no es la más... no es la ideal pero igual funciona es una persona que ellos mismos siempre le

dicen, bueno como funciona la obra? - mire sientese, usted puede... no se que, y entonces ya la persona se sienta en la obra y mas o menos como que logra entender algo.

No es la historia de venirse a hacer uno el importante porque tiene lo último y que tú no me entiendes a mí ... o sea no es la idea, nosotros cuando presentamos estas cosas es con mucha humildad sobre todo para ver si te pueden entender, si al final la mayoría de las instituciones logran ver en esto como una practica artística tan válida como cualquier otra y que no tienen que esperar que venga un critico importante una vaca sagrada y diga esto si es importante, entonces todo el mundo a bueno esto sí es importante.

Empezamos haciendo lo que queremos hacer en cuanto a obra, lo realizamos y ya lo tratamos de insertar porque el artista plástico siempre tiene una ambición sino no tuviera mucho objetivo, de presentar lo que esta haciendo, enseñarlo y vive todo lo que hay alrededor de mostrar la obra y sencillamente funciona así.

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



REWELL ALTUNAGA

Trabajo como artista visual y curador en relación sobre todo a cosas que tienen que ver con las nuevas tecnologías, hace algún tiempo empezamos a trabajar desde una investigación aquí en Cuba, que partía de como este proceso se ha ido desarrollando desde 1992, 93 en el mundo que cogió fuerza con la aparición del internet y como ahora 2008, 06 07, este periodo que fue cuando empezamos a investigar de verdad, solamente había algunos casos aislados de artistas que estaban trabajando con el medio y entonces decidimos Mayrelis Peraza, yo, Jose Rolando Rivero, otro muchacho que no esta aquí empezar a investigar sobre las personas que estaban haciendo eso y casualmente nos dimos cuenta que se conocían a nivel institucional 2 pero si había otros casos de gente que estaba incursionando con mayor o menor profundidad en el medio y decidimos empezar a promover de manera no institucional, por que la institución no estaba, no esta, todavía preparada para acoger este tipo de arte, porque no tiene infraestructura tecnologica ni siquiera tienen internet en la mayoría de los casos y por otra parte desconocen como es que opera este tipo de arte, en algunos casos no solo lo desconocen sino que tienen un poco de recelo aludiendo a veces a que eso ni siquiera es arte, que eso es lo de menos poque yo no creo que lo importante sea hablar en términos de si es o no es arte simplemente es un proceso que lo esta haciendo un artista y ya eso es lo que importa.

Tenemos un interes fundamental en relación a trabajar con las tecnologías sobre todo con el caso de Internet, dado que en Cuba padecemos de la dificultad de no tener acceso a internet libre, mas alla de que sea un fenomeno politico, puede ser un fenomeno politico pero puede ser un fenomeno también economico como se alude debido a la banda ancha, pero mas alla de eso no se distribuye equitativamente la conexión, sea poca o sea mucha y mas bien nos basamos en una red interna filtrada, sobre lo que es la World Wide Web mundial, entonces solo en algunos casos podemos acceder a internet muy precariamente, no se pueden abrir la mayoría de las paginas, los sitios, los eventos y todo se pierde. La comunicación con el resto del mundo con respecto sobre todo a lo que nos interesa a nosotros que es la obra es bastante limitada, entonces bueno creo que en ese sentido desde el arte y haciendo un poco presión, un poco de fuerza estamos trabajando sobre la idea de obras que no denuncien como texto a nivel discursivo como texto el problema politico en si pero creo que es algo que esta implicito desde la obra al punto desde que se trabaja con este medio porque de alguna manera trabajar con internet en Cuba es enfrentarse a una dificultad y a un problema que es politico aunque la obra no sea politica por que sencillamente lo que hace que exista la carencia de internet fundamentalmente es una situación politica, creo que es algo que nosotros y el sistema de nosotros debe, le conviene en un momento determinado superara eso... pacificamente, me parece que es un poco la idea de todo este proceso curatorial, de toda esta

investigación, esta en promover y entender que la conexión, estar navegando para la mayoría de las personas en el mundo es algo trivial es algo como tener, no se es algo tan domestico como tener un televisor o ver las noticias de un periodico o algo así para nosotros la internet es un poco que se convierte en un ansia y hay una mezcla entre deseo y frustración.

No es muy difícil imaginarse que la mayoría de los artistas van a tener una inclinación a un discurso que denuncie o represente o ilustre en el caso de lo mas normal este tipo de circunstancias o sea estas restricciones, van a estar de una forma implícitas en las obras de los artistas. Problemas geograficos, problemas politicos y las cosas entre centro y periferia y ese tipo de discurso que caracteriza al tercer mundo y sobre todo a latinoamerica, entonces la relación con Cuba hace que la situación tercermundista, periferica y politica en este caso acentue mas esta diferencia con el resto del mundo.

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



SAMUEL RIERA

Soy un concepto que estoy manejando ahora, en estos momentos que es para mi un concepto que tiene que ver mucho con la actualidad, que se llama el artista pulpo, es un artista que de alguna manera conoce de todos los medios, no es que los domine a fondo, pero de alguna manera juego con todos los medios y soportes a utilizar dentro del arte, hago video-arte, he hecho arte en la net, he hecho arte-correo, estoy pintando, grabo.

Con relación un poco a los nuevos medios, en relación a Cuba podemos decir que todavía son insuficientes, yo he impartido muchas conferencias con relación a eso también y siempre me queda esa insatisfacción de alguna manera de siempre concebir un arte con relación a los nuevos medios, siempre desde una óptica tercermundista, aunque ahora los planteamientos con relación al tercer mundo hayan cambiado y las nuevas estéticas, las nuevas corrientes hayan cambiado, ya no se habla del tercer mundo se habla de la globalización, en fin ya vivimos dentro de un mundo globalizado, pero aun seguimos viviendo dentro de esos parámetros bien estandarizados en el proceso de construcción de la obra de arte. Siempre como que hacemos un arte, como que recogemos del primer mundo o sea nosotros recogemos la chatarra que el primer mundo deshecha.

Pero intento ser, por lo menos lo que más me interesa es provocar una idea, un valor determinado que tenga relación con mi manera de ver el arte y con la manera en que se está concibiendo el arte en mi mundo, y en lo que me está rodeando y esa es una concepción que siempre la voy a defender por encima de todo que me parece que es el único valor que tengo, que no es el medio en sí, sino lo que quiero decir con un medio, y es lo que más me importa en estos momentos.

Que cosa es "Marabú"? Marabú es una planta, es una planta salvaje que se está dando en Cuba que en estos momentos se ha convertido en una especie de alien, es una planta que te cubre todos los campos, tiene unas espinas muy grandes y es una planta africana, se importó a Cuba y ha cundido en todos los campos de Cuba, todos, se puede decir que casi el 70% de las tierras cubanas están llenas de Marabú. Nosotros decidimos viendo y analizando todo el proceso histórico que eso muchas veces la gente no lo tiene consciente, no analiza los procesos de la vida cotidiana y uno debe aprender constantemente de esos procesos es que no debemos cometer los mismos errores que se cometieron al inicio de la revolución, no podemos desechar o eliminar las cosas simplemente porque sean negativas o no, simplemente es conocerlas y mientras más las conoces, más las estudias las integras, las aprovechas y a la misma vez las desechas. Marabú no lo puedes cortar, no lo puedes cortar, en fin como no puedes eliminar de cuajo el Marabú psicológico, como no puedes eliminar de cuajo la vida del cubano, los muertos en Angola, como no puedes eliminar de cuajo la cantidad de decepciones del pueblo

cubano, como no puedes eliminar del pueblo cubano un proceso revolucionario como el que existió, son todos esos aspectos entiendes, entonces todos esos procesos se llevan a un proceso de transculturación o sea llegas a un proceso, analizando así psicológicamente estamos viviendo un proceso de transculturación un proceso de redefinición del lenguaje, redefinición de la cultura cubana y a través de un fenómeno tan común como el Marabú y esta ejemplificado ahí, entonces no lo puedes eliminar de cuajo, tienes que aprender de él, aprender de esa realidad y como transformarla.

Los procesos de divulgación, los mecanismos de llegar a las personas siguen siendo un poco lentos no los puedes equiparar o igualar a una sociedad capitalista donde los medios de difusión o los mecanismos para los medios de difusión son mucho mas amplios. Por ejemplo te voy a quitar la televisión, te voy a quitar la radio, son los dos medios por excelencia donde mas comunicación hay, la radio a veces se puede premiar si hay determinadas cosas pero no siempre llega, que te queda? olvidate del satélite, olvidate de todas esas cosas, que te queda el mail, quien posee el mail ? ya, un sector determinado que no me puedo excluir yo estoy privilegiado dentro de ese sector que podemos comunicarnos con un sector muy parecido que opera bajo el sistema mail y un sector internacional pero como no todo el mundo tiene correo electrónico yo no le puedo decir a la gente del barrio, aquí que tengo un barrio marginal que vivo aquí al doblar yo no puedo llegar a ese sector que es el sector que mas me interesaría porque para que quiero llegar al sector... a veces el sector intelectual es bueno llegarlo porque también necesitas crear conciencia dentro de ese sector pero realmente si quiero crear conciencia voy crearlo allí , entonces la divulgación se complejiza porque aun tu no puedes divulgar un proyecto que no tienes bien amarrado, operamos ya te digo dentro del circuito pero a manera de filosofía de pensamiento pero tambien en el orden fisico que tu te apoyas de ese medio para atraer a determinada gente es complicado.

Por favor mi mail lo leen a diario, ahí saben como yo pienso, como yo hablo y como yo digo, y que es lo que quiero decir y que es lo que no quiero decir, entonces ahí, tengo que operar ahí, porque es conveniente operar ahí porque saber de todos y cada uno, es tambien una forma de control. Si eso es Arte o no bueno ya eso...

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

DOMICILIO DE SAMUEL RIERA

Fecha: JUNIO 2009



YUSNIER MENTADO

Yo fabricaba pequeños shows, interactivos, y los colgaba en internet para que la gente interactuara, pero eran shows mas bien chistosos, donde estaba lo lúdico, donde el espectador, el usuario podía acceder a determinadas opciones que estaban preestablecidas ya de antemano. Después, con el tiempo empecé a investigar sobre el medio, sobre el género, sobre cual eran las peculiaridades técnicas, cual eran las preocupaciones de los artistas, cual eran las preocupaciones de las instituciones, de los críticos, como una obra que esta basada en tecnología puede quedar desfasada y como puede perderse en el tiempo. A raíz de esto surgieron varias propuestas que giran alrededor del tema sobre todo de eso de la permanencia de la obra, y entonces por ende del artista, y como desde la posición de cubano, insular, las condiciones, las peculiaridades del medio acá en Cuba, o sea del internet como tal, la conexión lenta... la conexión off line en muchas ocasiones, como eso en determinados momentos, como artista net te desvincula del mundo, te hace desaparecer por instantes, por momentos y la obra un poco que refleja, la pieza refleja un poco el estado ese del artista net cubano. Digamos que es un discurso que viene ligado a ti aunque no lo quieras es pero se aunque uno no este consciente de ese discurso, esta ahí implícito, dada por la misma condición, entonces ahí surgen varias propuestas, varias obras donde las preocupaciones giran en torno a esto, esta el ejemplo de "Cookie" que es una pieza que es solo una frase, una pagina que tiene solo una frase en ingles que traducida diria que **"no quiero alcanzar la inmortalidad por mi trabajo sino simplemente no muriendo"** que es una frase de Woody Allen donde el también trabajo con el tema este del autor y la obra y la permanencia.

Quizas si viviese en Europa o si viviese en otro lugar mis preocupaciones fueran otras porque tendría una conexión constante, una conexión mas full, podría estar visualizando films online a tiempo real, cosa que no sucede acá, entonces las preocupaciones fueran otras. Pienso que lo local esta precisamente en eso en la preocupación que un artista quizás de este género aquí en Cuba aborde el tema.

Las preocupaciones sociales y las preocupaciones culturales siempre son quizás las que... el mayor paquete de preocupaciones de un artista, mas alla de la economía, el medio ambiente, todo esto entra dentro del paquete de preocupaciones culturales y preocupaciones contextuales, del contexto en que uno se desenvuelve, por que al final una persona piensa en el contexto donde vive como ve las cosas, como le han enseñado a ver las cosas como el se niega a ver las cosas. Y eso de una manera inconsciente a veces, otras consciente depende del tipo de discurso que uno quiera manipular, que uno quiera dar a conocer o lo disfraza o lo dice explicito, hay muchas maneras de decir una cosa, depende, ya te digo es como el timbre en la voz, el dagueo de una persona normal,

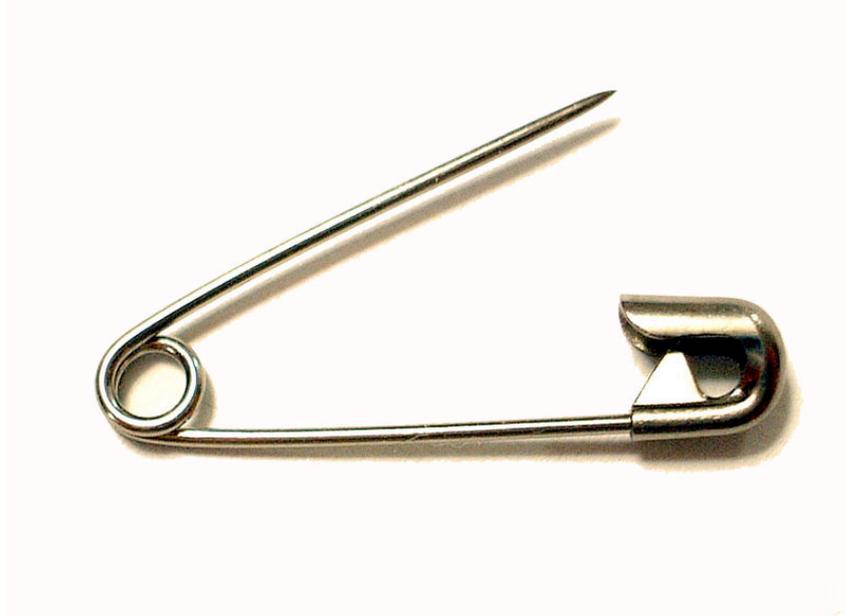
cada cual tiene su propia manera de decir las cosas, quizás no tan directa, quizás un poco dándole la vuelta, quizás.. pero los problemas sociales, los problemas culturales es una cosa que el artista en general nunca escapa a ello, en determinados momentos quizás no quiera diga, yo no quiero tocarlo pero cuando ves la obra tu dices: " oye pero lo estas tocando" .

Tu tienes cierta libertad de navegar el sitio que quieras, el sitio que no quieras pero siempre va a haber ... te vas a encontrar con un proxie, te vas a encontrar con un ... y la idea del control, de la manipulación que siempre también va a estar presente: "yo quiero ir por acá" pero no es porque tu quieras ir por acá es que te pusieron eso para que te fueras por acá, o sea es una idea de libertad pero siempre va a estar condicionada. Estamos inmersos en agruparnos para lograr quizás una interdisciplinaria de la que hablábamos un poco, para ir madurando también estas obras porque nos hemos dado cuenta que igual estamos en pañales todavía, estamos empezando pero pienso que hasta ahora las propuestas han sido válidas, desde la misma condición y como eso también va a ir creando nuestro propio sello.

Lugar de la entrevista : LA HABANA CUBA

I.S.A - INSTITUTO SUPERIOR DE ARTE

Fecha: JUNIO 2009



**- IMPERDIBLE -
INSTALACION ARTISTICA**

1. Planteamiento - base conceptual - esquema de la instalación .

grabaciones, podremos recordarlos y estarán teñidos de nostalgia, pero ni con la mas avanzada tecnología podremos volver a revivir dichos momentos, solo recordarlos, por lo tanto “los habremos perdido”.

CONCEPTO

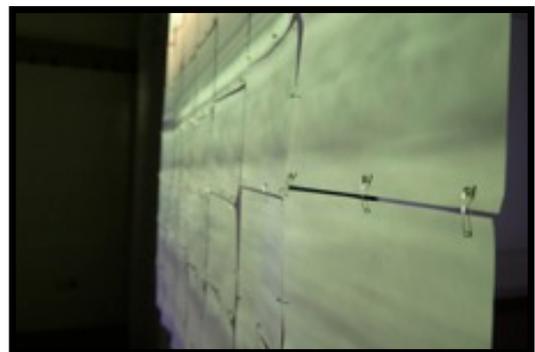
Desarrollar una videoinstalación que reflexione acerca de los elementos técnicos y de cómo confiamos en la tecnología para que tratar de “no perder” momentos en nuestra vida, nos ayudamos de fotografías, grabaciones en video, etc. Esperando que gracias a dichas técnicas podamos “capturar” momentos importantes en nuestras vidas.



Sin embargo los momentos se viven y no es posible revivirlos de igual manera con el paso del tiempo, con la ayuda de

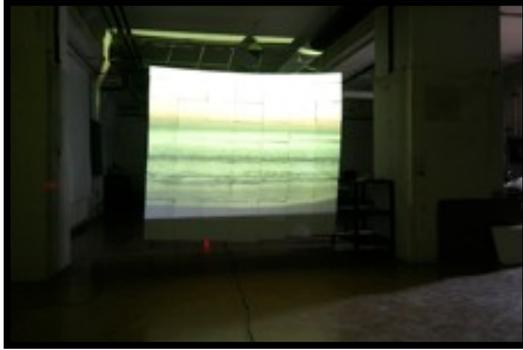
DESAROLLO

La pieza consta de la creación de unas cortinas formadas a partir de folios enlazados a través de imperdibles, que sirven como escenario de la proyección (con la ayuda de un video-proyector), de una escena, que representa las olas del mar chocando contra la playa en el transcurso de un anochecer con lo que la pieza poco a poco se va oscureciendo.

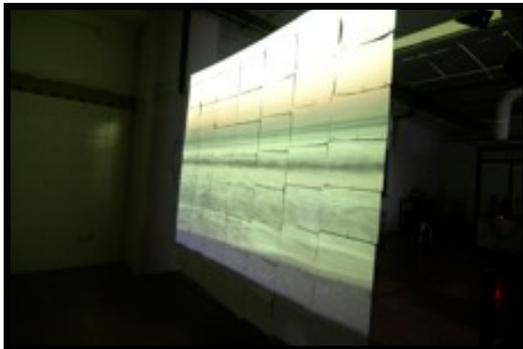


INTERACCION

Los espectadores de la pieza pueden descolgar los folios de la cortina con la esperanza de llevarse la imagen que allí se proyecta, pero al retirar el folio de la proyección lo único que consiguen es un folio en blanco, que arrugaran y tiraran al suelo.



Se produce la metáfora, de los elementos técnicos: confiamos en ellos para atrapar momentos, pero lo único que pueden hacer es reactivar recuerdos mas adelante, de prácticamente la misma manera que lo haría una pintura o una descripción literaria.



Tras la contemplación de la pieza, de las cortinas iniciales, solo quedan recuerdos, los folios arrugados en el suelo, los imperdibles desperdigados y la imagen proyectada esta vez sobre la pared del fondo. La imagen queda teñida en negro debido al anochecer aludiendo de nuevo al carácter temporal de la técnica, del mismo modo que se oscurecen y estropean los negativos antiguos.

METAFORA

Ni gracias a la más avanzada técnica podemos cambiar el concepto invariable del paso del tiempo y la imposibilidad de revivir los momentos, podremos recordar dichos momentos teñidos de nostalgia, o podremos vivir otros nuevos, podremos capturar en fotografías o videos las imágenes de dichos momentos pero cada vez que los contemplemos de nuevo, no serán lo mismos ya que nosotros el espectador habremos cambiado.



El proyecto es una reflexión sobre el invariable paso del tiempo, los recuerdos, la memoria y nuestra vana esperanza de que gracias a la técnica pretendemos sin éxito detener el tiempo y congelar los momentos.

Jesus Cabrera Hernandez.



- THE WHEELS OF TECHNOLOGY - INSTALACION ARTISTICA

UNA RELACION HOMBRE - MAQUINA

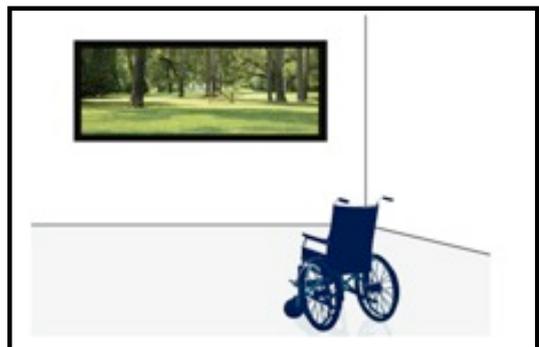
Alienación Tecnológica
¿Invalidez Social ?

CONCEPTO

Desarrollar una instalación artística que reflexione acerca de la influencia que la tecnología tiene sobre el comportamiento humano en nuestros días.

El proyecto pretende cuestionar el abuso de la tecnología, proponiendo al usuario la metáfora de la transformación hombre - cyborg. El hombre utiliza la ayuda de la tecnología, cada día, para resolver sus necesidades, pero en ciertos momentos dicha tecnología provoca un efecto de alienación privando al hombre del contacto y la relación directa con el mundo que le rodea, se crea la necesidad de vivir en mundos virtuales, imaginarios, tecnológicos, y se rehúye el contacto personal. Es un tipo de invalidez emocional, que se manifiesta en la imposibilidad de relacionarse sin la ayuda de la máquina.

El proyecto, trata de advertir, mediante el uso de esa misma tecnología, acerca de esta situación, para ello propone un juego interactivo que invita al usuario a renunciar a su movilidad física sentándose sobre una silla de ruedas para poder interactuar con una aplicación que le propone navegar por varios mundos virtuales. Así las ruedas de la tecnología, van avanzando, llegando a un punto en que dejamos de cuestionarnos su uso y admitiendo como cotidiano y natural un comportamiento autómatas



INSTALACION

El sistema gira alrededor de una silla de ruedas, situada en el centro del escenario, obligando al usuario a sentarse en ella para controlar la proyección que un cañón de video emite en la pared situada frente a él.



La proyección consta de 3 mundos virtuales creados mediante la tecnología Quicktime VR, que permite la navegación y el salto entre 3 escenarios: Parque, Ciudad Y Playa. Dicha navegación se realiza mediante un interface tipo Trackball anclado a uno de los brazos de la silla. Un pequeño ordenador situado tras la silla ejecuta el programa y procesa los datos de entrada, enviandolós al cañon de vídeo. Un sistema de sonido y una baja iluminación acompañan la proyección reforzando la inmersión en el espacio virtual.

INTERACCION

El usuario debe de sentarse en la silla, renunciar a su movilidad, convertirse en inválido, cyborg... para poder controlar el sistema. Mediante el trackball se sumerge en la proyección y navega a través de los tres mundos virtuales que representan espacios abiertos que contrastan con el espacio limitado y cerrado de la sala.



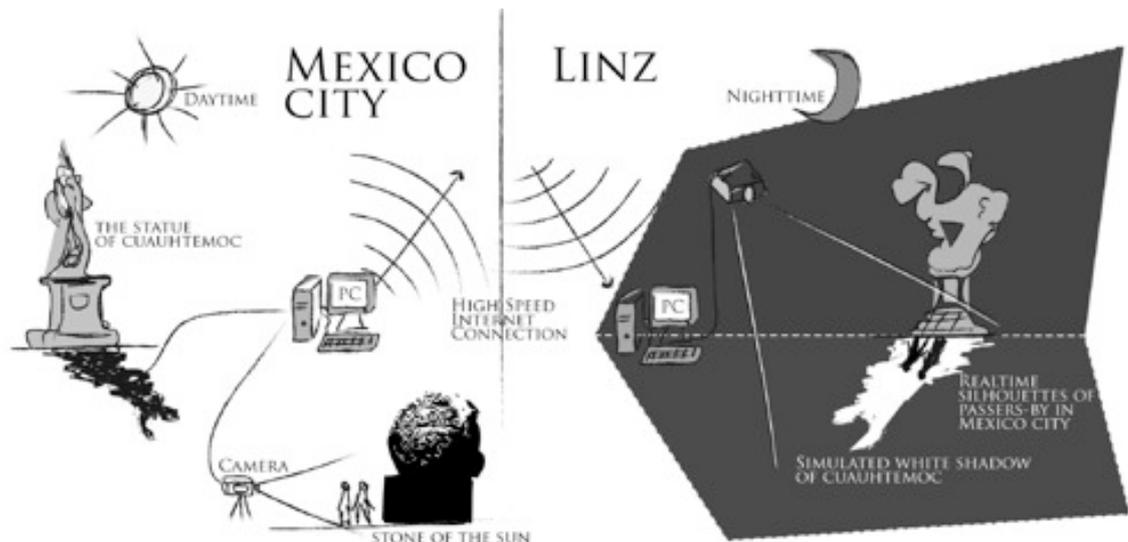
METAFORA

La pieza invita a una reflexión acerca del uso de la tecnología, no pretende hacer una crítica del uso de esta, sino de su abuso, trata de inducir al usuario a cuestionar los cambios sociales que se han producido en los últimos años en relación con el comportamiento de los humanos, no sólo con las maquinas y objetos tecnológicos que cada día nos acompañan, sino también acerca de los cambios producidos en la manera en que nos relacionamos con las personas que nos rodean y los espacios que habitamos.



La metáfora se crea a partir del elemento simbólico y con connotaciones de inválidez de la silla de ruedas. Un elemento que supone uno de los primeros recursos tecnológicos que ayudan al ser humano (con problemas de movilidad) a relacionarse con el mundo que le rodea. Del mismo modo que el impedido físico se encuentra generalmente recluído en una sala, habitación debido a sus problemas físicos, el inválido emocional escoge en ocasiones renunciar a abandonar esa reclusión por la promesa que la tecnología le propone de otros mundos, otras relaciones, alienando al individuo y difucultando el enriquecedor contacto directo con el mundo físico, no virtual que nos rodea.

Jesús Cabrera Hernández



- WHITESHADOW - INSTALACION ARTISTICA

White Shadow es una instalación de arte interactiva que se compone de un reloj solar telemático que conecta gente en dos lugares remotos a través de la sombra de dos monumentos. La sombra (blanca) del Monumento a Cuauhtémoc en la Ciudad de México es remotamente adaptada a Hauptplatz en Linz, adaptándose a la que sería la forma de su sombra original. Esta Sombra es rellena en tiempo real con las sombras de habitantes de la Ciudad de México.

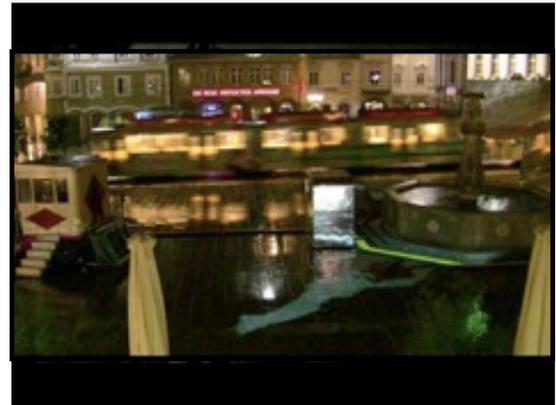
White Shadow propone un juego entre el cambio de la percepción del tiempo y la distancia y los problemas relacionados con la temática de La Inmigración. El monumento a Cuauhtémoc, el último emperador Azteca orgullosamente proyecta su sombra durante el día en la Ciudad de México, la forma y orientación de esta sombra cambia (y la vez marca) el paso de las horas. Al mismo tiempo, la noche cae sobre Linz y la plaza central es iluminada por la blanca sombra de la Estatua a Cuauhtémoc, delimitando la distancia en tiempo y espacio entre estos dos remotos lugares. Además la Sombra Blanca se convierte en un canal que permite a los habitantes de la Ciudad de

México delimitar este hueco en el espacio-tiempo a través de sus sombras, permitiendo que de alguna manera estén remotamente presentes en Linz pero también convirtiéndolos en sujetos anónimos y limitando su presencia tanto en tiempo como en espacio.

Con este propósito, una videocámara es colocada en frente de la Piedra Solar en el Museo Nacional de Antropología en la Ciudad de México para capturar imágenes de paseantes durante el día. Un ordenador entonces extrae las siluetas de la gente separando estas del fondo. Estas siluetas son enviadas a Linz, donde a esta hora es de noche (geográficamente hay 8 horas de diferencia con la Ciudad de México). Esto permite la proyección de estas imágenes en el espacio abierto de la Plaza central de Linz, (Hauptplatz).



Las siluetas de los habitantes de México enviadas son recibidas por un ordenador en Linz y recompuestas en negro sobre la Sombra Blanca del monumento a a Cuauhtémoc, renderizado para adaptarse a la sombra que proyectaría a la misma hora en su lugar original. La imagen resultante es entonces proyectada sobre el suelo de la Plaza Central de Linz, (Hauptplatz), en una manera en la cual la Sombra Blanca parece que se adapta a la estructura de una forma diferente, la de una fuente localizada en la parte Sur de la Plaza.

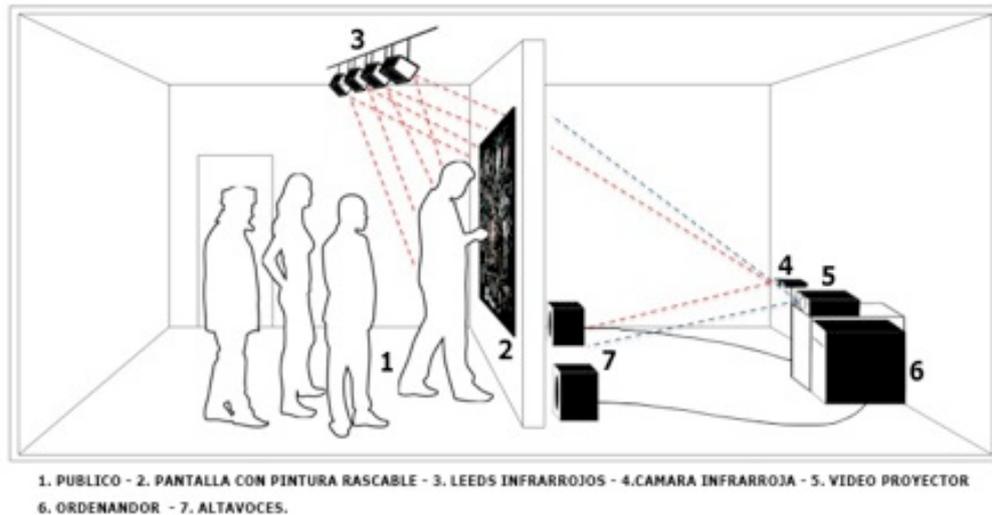


Concepto & Producción por Team 4040: Jesus Cabrera Hernandez (ESP), Jona Hoier (AUT), Ulrike Gollner (AUT), Ebru Kurbak (TUR), Sho Kuwabara (JPN), Tiago Martins (POR), Michael Probst (AUT), Jeldrik Schmuch (AUT), Onur Sönmez (TUR).

Team4040 esta integrado por miembros de diferentes nacionalidades, con experiencia en diferente campos tanto artísticos como científicos.

White Shadow es comisionado por 80+1 A Journey Around the World. Ars Electronica, voestalpine, Linz09





- SCRATCH IT - INSTALACION ARTISTICA

1. Planteamiento - base conceptual - esquema de la instalación .

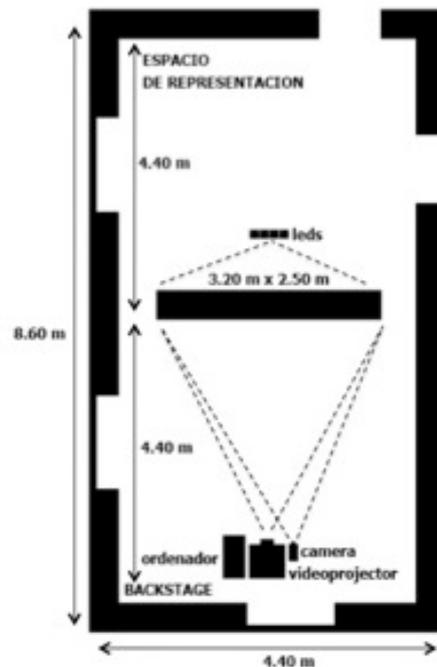
La idea del proyecto es cuestionar la estructura de los medios de comunicación, el problema de la globalización y la diferente percepción que sobre Arte y Sociedad se establece en dos lugares en diferentes lados del Mundo.

Una serie de entrevistas bajo la temática de los nuevos medios , arte y sociedad fueron realizadas en Cuba a artistas relacionados con la temática. Cuba es un país con unas características especiales en las que el acceso a los medios y la tecnología esta restringidos o al menos limitados. Estas entrevistas fueron proyectadas en Linz, Austria, durante el festival Ars Electronica. Permitiendo a sus visitantes interactuar y recibir información acerca de los puntos de vista que sobre Arte y Tecnología tienen los artistas en Cuba.

El proyecto trataba de reflejar la diferente concepción que sobre estos temas se tiene en dos bien diferenciadas sociedades. Para ello, se desarrollo una estructura que contenía un gran pantalla en plexiglas transparente de 2 m x 1.50m

en la que se proyectaban 9 entrevistas en un cuadrante de 3 entrevistas a lo largo y 3 lo ancho, cada una con sus subtítulos correspondientes.

Esta pantalla se recubrió con una pintura acrílica de color negro, con la característica de que podía ser retirada rascando con la ayuda de una moneda. A medida que los visitantes rascaban la pantalla descubrían las entrevistas de los artistas cubanos.



Se instalo un sistema de leds infrarrojos y una video cámara que recogía la luz que de los leds al atravesar las zonas rascadas por los visitantes. Se desarrollo un software que analizaba en que zona correspondiente a cada entrevista había mas espacio rascado y según estos datos elevaba el sonido de dicha entrevista a traves de un sistema de sonido. Cuanto mas parte era descubierta de una entrevista mas volumen tenía. Cuando la mayor parte de todas las entrevistas estaba descubierta todos los artistas hablaban a la mayor intensidad y simultaneamente en una analogía de la dificultad de captar el mensaje cuando se produce una sobre-información. En esta situación no es posible entender lo que se escucha debido a la excesiva y confusa información pero el usuario puede rascar y leer las zonas con los subtítulos de cada una de las entrevistas.

La pieza es una metáfora acerca de la necesidad de analizar e interpretar la información que los medios de comunicación de masas nos transmiten. La interacción de los usuarios rascando-limpiando la pantalla es una metáfora acerca de la necesidad de analizar criticamente la información que se nos transmite. Cuando la mayor parte de la pantalla esta visible se produce un exceso de información especialmente a traves del sistema de sonido, metáfora de bombardeo informativo, y es necesario leer los subtítulos, esto es seleccionar aquella información que nos interesa.

La sala divide en dos mitades refleja la separación entre los dos mundos. La interacción a través de una moneda (referencia a la situación económica) es una invitación a la necesidad de acercarse de una manera simple a conceptos complejos. Para ello se propone la vuelta a acciones simples como descubrir lo oculto en un rasca-gana de lotería. Metáfora de la necesidad de entender y analizar complejos conceptos tales como la información, el arte y la sociedad.



Jesus Cabrera Hernandez.

Jesús Cabrera Hernández

The Wheels of technology



El proyecto pretende cuestionar el abuso de la tecnología proponiendo al usuario la metáfora de la transformación hombre-cyborg a través del simbolismo de una silla de ruedas y una pantalla de proyección.

El hombre utiliza la tecnología cada día para resolver sus necesidades, pero en ciertos momentos dicha tecnología provoca un efecto de alienación privando al hombre del contacto y la relación directa con el mundo que le rodea; se crea la necesidad de vivir en mundos virtuales, imaginarios, tecnológicos, y se huye del contacto personal. Se crea así un tipo de invalidez emocional que se manifiesta en la imposibilidad de relacionarse sin la ayuda de la máquina.

El proyecto trata de advertir, mediante el uso de esa misma tecnología, acerca de esta situación. Para ello propone un juego interactivo que invita al usuario a renunciar a su movilidad física sentándose sobre una silla de ruedas para poder interactuar con una aplicación que le propone navegar por varios mundos virtuales. Así, las ruedas de la tecnología van avanzando llegando a un punto en que dejamos de cuestionarnos su uso y admitimos como cotidiano y natural un comportamiento automático.

La pieza invita a una reflexión acerca de la tecnología, no pretende hacer una crítica de su uso, sino de su abuso; trata de inducir al usuario a cuestionar los cambios sociales que se han producido en los últimos años en relación al comportamiento de los humanos, no sólo con las máquinas y objetos tecnológicos que cada día nos acompañan, sino también acerca de los cambios producidos en la manera en que nos relacionamos con las personas que nos rodean y los espacios que habitamos.

The project aspires to question the abuse of technology, proposing to the user the metaphor of the human-cyborg transformation through the symbolism of a wheelchair and a projection screen.

Man uses technology every day to solve his necessities, but in certain moments the same technology provokes an effect of alienation depriving man of direct contact and relation with the world that surrounds him, creating the necessity of living in virtual worlds, imaginary, technological, and fleeing personal contact. In this way an emotional invalidity is created which manifests in the impossibility of relating without the help of machines. The project deals with warning, through the use of this very same technology, about this situation. It proposes an interactive game which invites the user to renounce their physical mobility by sitting in a wheelchair to be able to interact with an application that proposes navigating through various virtual worlds. In this way, the wheels of technology advance, reaching a point in which we cease to question its use and accept as normal and everyday automaton behaviour.

The piece invites us to reflect on technology, not trying to criticize its use, but rather, trying to induce the user to question the social changes which have been produced in recent years in relation to the behaviour of mankind, not only with everyday machines and technological objects, but also concerning the changes produced in the way in which we relate with the people around us and the space we inhabit.

www.jesuscabera.com/wheels

Team 4040

White Shadow

White Shadow is an interactive art installation composing a telematic sundial that connects people on two remote locations via a monument's shadow. A white shadow of the Monument to Cuauhtémoc in Mexico City is remotely

cast at the Hauptplatz in Linz, matching the original shadow's shape. This white shadow is then populated in real-time by the shadows of Mexico City inhabitants.

The tradition of constructing sundials goes far back to the obelisks built in 3500 BC and has played an important role in the developments in various fields of science, which led to our current state of knowledge regarding science and technology. Today's technology is able to bring us closer to things situated on the other side of the world almost in real-time. Distance and time are interpreted as things that we can skip with the help of modern communication networks. What we acknowledge as "reality" has changed and extended far beyond what exists in our field of vision. Today, distance is not only the space between us and objects, but also a modifier of how we can relate to these objects and a conditioner of the dynamic experience generated. We can reduce the time needed to access far away locations, but we are also altering our perception of that place.

White Shadow embodies a play between the changing of our perception of time and distance and issues related to human migration. The Monument to Cuauhtémoc, the last Aztec ruler, proudly casts its shadow during daytime in Mexico City, the shape and orientation of its shadow changing with (and marking) the passing hours. At the same time, night has fallen in Linz and the main square is illuminated by the white shadow of Cuauhtémoc's Statue, bounding the distance in time and space between the two locations.

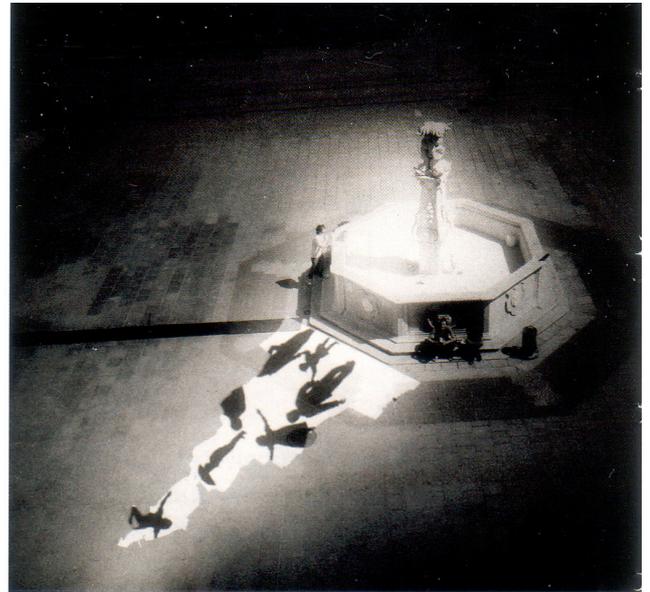
Furthermore, the white shadow becomes a channel which allows the inhabitants of Mexico City to also bound this time-space gap via their shadows, enabling them in a way to be remotely present in Linz but also anonymizing each individual and limiting his/her presence in both time and space.

To achieve this, a camera is placed in Mexico City to capture images of people passing by during daytime. A computer then extracts the silhouettes of people from the background. These silhouettes are then streamed over to Linz, where it is nighttime (geographically 8 hours difference from Mexico City). This allows for projecting images in the open space of the Hauptplatz. The streamed silhouettes of Mexico inhabitants are received by a computer in Linz and composited in black against a white shadow of the Cuauhtémoc Monument, rendered so as to match the shadow being cast at the same time by the monument in its original location. The resulting image is then projected on the ground of the Hauptplatz, in a way that the white shadow seems to be cast by another structure of different shape—namely the fountain in the south part of the square.

Concept and Production: Jesus Cabrera Hernandez (ES), Jona Hoier (AT), Ulrike Gollner (AT), Ebru Kurbak (TR), Sho Kuwabara (JP), Tiago Martins (PT), Michael Probst (AT), Jeldrik Schmuck (AT), Onur Sönmez (TR)

Supported by Frima Green Lemon—<http://www.green-lemon.com/>

Supported by Festival de México en el Centro Histórico, Museo de Antropologías



CONCEPTUAL INTERACTION

Scratch It

Jesus Cabrera Hernandez

The project aspires to question the structure of media, globalization and the individual perception of Art and Society on two sides of the world. A series of interviews and footage on the theme of Information, Media Art and Society will be recorded in Cuba, a country with an environment in which the access to the media is limited. This footage will be projected in Linz, Austria during the Ars Electronica Festival, bringing to this event the points of view on art, technology, information and society that Cuban citizens have. This is an attempt to reflect on the meaning of these terms in different societies. A screen will be made and covered with a silver rub-off surface. As people scratch part of it they uncover the projection of the Cuban footage. The metaphor of the necessity to deconstruct the information that the media transmit to us will be reflected—with the interaction of different users the big picture can be revealed. A separation between the two worlds will be made and the necessity of simple approaches to complex

subjects. The idea of global human nature is countered with the answer of coming back to a simple natural interface, like scratching a surface with our hands and a coin, claiming as a metaphor to understand and deconstruct broad concepts like information art and society.



353



Comunidad



El tema de la migración será abordado por el colectivo Equipo 4040, a través de un juego de sombras que reproducirá en la ciudad austriaca la silueta de la escultura de Cuauhtémoc. Foto: Cortesía Equipo 4040

¿Qué te pareció esta noticia?

Calificala

ENVIA



Imprimir COMPARTIR Comentarios al Autor

09-Julio-2009

Cuauhtémoc migra a Austria

Patricia Cordero y Luis Carlos Sánchez

Sobre el pavimento se distingue la silueta de Cuauhtémoc, el último Emperador Azteca. Es la sombra que proyecta la escultura del cruce de Reforma e Insurgentes en la Ciudad de México, pero el escenario se encuentra al otro lado del mundo, en la plaza principal de Linz, Austria.

Se trata de White Shadow (Sombra blanca), una instalación de arte interactiva que opera a la manera de un reloj solar, conectando a los habitantes de ambas ciudades, a través de sus propias sombras y las de sus monumentos.

Comisionados por el proyecto 80+1. Un viaje alrededor del mundo (que toma su nombre del clásico de Julio Verne) y que es organizado por el festival internacional Ars Electronica en 20 ciudades del mundo, el colectivo Equipo 4040 trabaja desde México para proponer un juego a partir de los cambios en la percepción del tiempo y la distancia, e incentivar la reflexión sobre las problemáticas de la migración, permitiendo a los habitantes de la capital mexicana transitar de manera virtual por el centro de Linz.

"Tratamos de abrir un canal entre México y Austria. La mayor parte del tiempo los migrantes viven en una dimensión desconocida, no siempre aceptada pero que existe y que es importante para la economía", explica Ulrike Gollner, una de las nueve integrantes del grupo artístico.

White Shadow funciona a través de un programa de computadora que captura las siluetas de la gente que pasa frente a la Piedra del Sol, en el Museo Nacional de Antropología, y que se transmiten en tiempo real a una sombra blanca del monumento a Cuauhtémoc estampada sobre la plaza principal de la ciudad austriaca.

La silueta del gobernante azteca proyecta su sombra de manera cambiante para marcar el transcurso del día en México y la llegada de la noche en el país europeo.

"Reproducimos la silueta exacta de la estatua para que la gente encuentre la diferencia de la hora entre México y Linz. Queríamos tener movimiento y hablar sobre la migración, por eso pensamos en capturar a la gente y combinarla con el reloj de sol. Quisimos mostrarle a la gente una metáfora a partir de sus sombras, reflejando la manera en que los migrantes se mueven (entre sombras)", señala Gollner.

Páginas 1 de 2

ENVÍA TUS COMENTARIOS

Envíanos tus opiniones y si quieres contar con todas las funcionalidades de comentarios como responder a tus los participantes, necesitas acceder tu cuenta en el [LOGIN](#)



Foto: Hannes Markobsky

Beim Projekt von Jesus Cabrera Hernandez sprechen die InterviewpartnerInnen auch über Freiheit

Die Linzer Kunstuniversität präsentiert interaktive Projekte Luftbilder und Freiheitsgedanken

Die diesjährige StudentInnenausstellung des Lehrgangs „Interface Cultures“ an der Linzer Kunstuniversität präsentiert im Rahmen der Ars Electronica interaktive Projekte und aktuelle Konzepte. Ein Rundgang zahlt sich aus, da die Arbeiten auf die pfiffige und kluge Anwendung Neuer Medien ausgerichtet sind.

Die Ausstellung steht unter dem Motto „Do-It-Yourself“: Die StudentInnen von Christa Sommerer produzieren und organisieren die Werkschau. Das Gesamtkunstwerk ist gelungen.

Die Themen sind politischer und greifbarer geworden. Besonders sehenswert ist der Beitrag von Andreas

Zingerle: Er stattete Brieftauben auf „sanfte“ Art mit Kameras aus, sodass sie sich nicht beim Fliegen gestört fühlten. Die Kameras lieferten Luftaufnahmen, die an Spionagebilder erinnern. Im Hintergrund steht eine umfassende Recherche über Brieftauben, die für politische Zwecke in Kriegszei-

ten missbraucht wurden.

Der Spanier Jesus Cabrera Hernandez drückt dem Besucher eine kubanische Münze in die Hand. Mit der Münze streift man eine Schicht auf einem Bildschirm ab und legt InterviewpartnerInnen frei, die über ihre Erfahrungen mit Globalisierung sprechen.

Im Rahmen der Ars Electronica ist übrigens die Universität „MIT Media Lab“ aus Massachusetts am Campus der Kunstuni zu Gast. VR

● Kunstuniversität am Hauptplatz, Finanzgebäude Ost: bis 8. September, 10 - 19 Uhr

Contenido del DVD

- ➡ Copia de la Memoria en formato PDF
- ➡ Formulario depósito tesis de máster
- ➡ Código - Programación completa proyectos:
 - The Wheels of Technology
 - White Shadow
 - Scratch it
- ➡ Video entrevistas proyecto Scratch it
- ➡ Subtítulos en inglés proyecto Scratch it
- ➡ Vídeo fragmentos de los proyectos:
 - Imperdible
 - White Shadow
 - Scratch it

LISTA DE FIGURAS

- ▶ **fig 1.** Esquema de relaciones en el arte.
- ▶ **fig 2.** Esquema cronológico estudios de máster
- ▶ **fig 3.** Marcel Duchamp “Fountain”
- ▶ **fig 4.** John Cage 4’ 33”
- ▶ **fig 5.** Allan Kaprow “ 18 Happenings en 6 partes”
- ▶ **fig 6.** George Brecht “Water Yam”
- ▶ **fig 7.** Andy Warhol “Do it yourself drawing of flowers”
- ▶ **fig 8.** Joseph Beuys
- ▶ **fig 9.** Joseph Beuys “7000 Oaks”
- ▶ **fig 10.** Dan Graham “Performer, Audience, Mirror”
- ▶ **fig 11.** Dan Graham “Two consciousness projections”
- ▶ **fig 12 y 13.** Nam June Paik “ Participation TV” y “Random Access”
- ▶ **fig 14 y 15.** Hélio Oiticica “Penetráveis” y Lygia Clark “Rede Elástico”
- ▶ **fig 16 y 17.** Kit Galloway & Sherie Rabinowit “Hole in Space”
- ▶ **fig 18.** Kit Galloway & Sherie Rabinowit “Electronic Cafe”
- ▶ **fig 19.** Robert Adrian X “24 horas ininterrumpidas de telecomunicación
- ▶ **fig 20.** Roy Ascott “La Plissure du Texte: A Planetary Fairy Tale”
- ▶ **fig 21.** Dieter Froese “Not a Model for Big Brother’s Spy Cycle”
- ▶ **fig 22.** Judith Barry “Maelstrom”
- ▶ **fig 23.** Jeffrey Shaw “Legible City”
- ▶ **fig 24.** Agnes Hegedus “Handsight”
- ▶ **fig 25.** Paul Sermon “Telematic Dreaming”
- ▶ **fig 26.** Christa Sommerer y Laurent Mignonneau “Interactive Plant Growing”
- ▶ **fig 27 y 28.** Adrian Piper “What it’s like, what it is #3”
- ▶ **fig 29.** Antonio Muntadas “The File Room”
- ▶ **fig 30.** Mirosław Rogala “Lovers Leap”
- ▶ **fig 31 y 32.** Maurice Benayoun “World Skin”
- ▶ **fig 33.** Jill Scott. “Beyond Hierarchies”
- ▶ **fig 34.** George Legrady “Pockets full of memories”
- ▶ **fig 35.** David Small “Illuminated Manuscript”
- ▶ **fig 36.** Giselle Beiguelman “Egoscopio”
- ▶ **fig 37.** Blast Theory “Can you see me know?”
- ▶ **fig 38.** Rafael Lozano-Hemmer “Alzado vectorial”
- ▶ **fig 39.** Esquema elementos específicos de una Instalacion Interactiva de Medios Digitales

- ▶ **fig 40.** Olafur Eliasson. “The Weather Project”
- ▶ **fig 41 y 42.** Lawrence Malstaf “Shrink” & “Nemo Observatorium”
- ▶ **fig 43.** Ann Veronica Janssens “Blue, Red and Yellow”
- ▶ **fig 44.** Douglas Gordon “10ms 1”
- ▶ **fig 45.** Pierre Lévy - Los diferentes tipos de interactividad.
- ▶ **fig 46.** Daniel Rozin “Wooden Mirror”
- ▶ **fig 47.** Imperdible - Foto detalle
- ▶ **fig 48 y 49.** Imperdible - Montaje de la cortina de papel.
- ▶ **fig 50.** Presupuesto proyecto Imperdible.
- ▶ **fig 51 y 52.** Imperdible - Obra en funcionamiento.
- ▶ **fig 53 y 54.** Imperdible - Detalles de la cortina
- ▶ **fig 55 y 56.** Imperdible - Exhibición pública
- ▶ **fig 57.** Félix González-Torres “Untitled”
- ▶ **fig 58.** Joana Hadjithomas y Khalil Joreige “Circle of Confusion”
- ▶ **fig 60.** The Wheels of Technology - Esquema gráfico
- ▶ **fig 61.** The Wheels of Technology - Esquema de la instalación
- ▶ **fig 62 y 63.** The Wheels of Technology - Material gráfico
- ▶ **fig 64.** Presupuesto The Wheels of Technology
- ▶ **fig 65 y 66.** The Wheels of Technology - Espacio expositivo y detalle del raton tipo trackball
- ▶ **fig 67 y 68.** The Wheels of Technology - Exhibición e Interacción
- ▶ **fig 69 y 70.** The Wheels of Technology . Distintas tomas con público.
- ▶ **fig 71.** Andy Warhol - “Electric Chair”
- ▶ **fig 72.** Emily Hartzell y Nina Sobell “Alicie Sat Here”
- ▶ **fig 73.** White Shadow - Esquema conceptual
- ▶ **fig 74.** White Shadow - Esquema de la instalación
- ▶ **fig 75, 76 y 77.** White Shadow . “Set up” en el Museo de Antropología de Ciudad de Méjico.
- ▶ **fig 78.** White Shadow - Estudio preliminar . Tamaño y orientación de la sombra virtual
- ▶ **fig 79.** White Shadow - Presupuesto preliminar
- ▶ **fig 80, 81 y 82.** White Shadow - Proyectoras - Montaje y test de imagen
- ▶ **fig 83 y 84.** White Shadow - Interacción en el Museo de Antropología en Méjico y Hauptplatz Linz
- ▶ **fig 85.** White Shadow Exhibición .
- ▶ **fig 86.** Krzysztof Wodiczko “The Tijuana Projection”
- ▶ **fig 87.** Rafael Lozano-Hemmer “Under Scan”
- ▶ **fig 88.** Scratch it - Detalle -
- ▶ **fig 89.** Krzysztof Wodiczko - Detalle “Guests”
- ▶ **fig 90.** Tony Oursler “Influence Machine”

- ▶ **fig 91.** Hans Haacke “Condensation Cube”
- ▶ **fig 92.** Detalle tarjeta “rasca y gana”
- ▶ **fig 93.** Scratch it Esquema de la Instalación.
- ▶ **fig 94.** Scratch it - Detalle entrevista Samuel Riera
- ▶ **fig 95.** Scratch it - Video Composición
- ▶ **fig 96.** Presupuesto Scratch it
- ▶ **fig 97.** Scratch it - Esquema de relacion de la instalación con el espacio
- ▶ **fig 98.** Scratch it - Boceto instalación
- ▶ **fig 99, 100, 101 y 102.** Scratch it - Proceso de montaje
- ▶ **fig 103 y 104.** Scratch it - Pruebas con distintos tipos de pinturas y colores
- ▶ **fig 105 y 106.** Scratch it - Cámara firewire y foco de leds infrarrojos.
- ▶ **fig 107 y 108.** Scratch it - Pruebas de Software.
- ▶ **fig 109 y 110.** Scratch it - Esquema de la instalación - Backstage
- ▶ **fig 111.** Scratch it - Detalle interacción con el público.
- ▶ **fig 112.** Scratch it - Detalle monedas cubanas.
- ▶ **fig 113.** Scratch it - Detalle pantalla
- ▶ **fig 114.** Scratch it - Detalle restos de pintura
- ▶ **fig 115.** Scratch it - Detalle Instalación
- ▶ **fig 116 y 117.** Scratch it - Detalle con y sin subtítulos
- ▶ **fig 118 y 119.** Frank Fietzek “Tafel”
- ▶ **fig 120.** Yoan Capote “Dinero Bilingüe”

BIBLIOGRAFÍA

- ▶ ALBERRO Alexander & STIMSON Blake - Conceptual Art: a critical anthology. (MIT Press, Cambridge & London, 1999)
- ▶ ASCOTT, Roy - Telematic Embrace: visionary theories of art, technology and consciousness (University of California press, Berkeley & Los Angeles, 2003)
- ▶ BAUDRILLARD, Jean - Cultura y Simulacro (traducción de Pedro Rovira, Editorial Kairós Barcelona, 1978).
- ▶ BENJAMIN, Walter - La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos Interrumpidos I, (Taurus, Buenos Aires, 1989)
- ▶ BENJAMIN, Walter - The work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and other Writings on Media (Harvard University Press Cambridge & London 2008).
- ▶ BORRIAUD, Nicolas - Estética Relacional (Adriana Hidalgo ed. Buenos Aires, Argentina 2006).
- ▶ BORRIAUD, Nicolas - Radicante (Los sentidos/artes visuales. Adriana Hidalgo ed. Buenos Aires. Argentina. 2009)
- ▶ BISHOP Claire - Installation Art: A Critical History. (Routledge Nueva York, USA. 2005)
- ▶ CULLER, Jonathan - Barthes a very short introduction (Oxford University Press, New York, USA 2002)
- ▶ CHANDLER, Annmarie & NEUMARK, Norie - At a Distance. Precursors to Art and Activism on the Internet (MIT Press, Cambridge & Londres, 2005)
- ▶ CHIESA, Lorenzo - Subjectivity and Otherness. A philosophical reading of Lacan (MIT Press, Cambridge & London, 2007)

- ▶ DAFYDD Jones ed, Dada Culture Critical texts on the Avant Garde (Rodopi Editions B.V. Amsterdam & Nueva York 2006)
- ▶ FISHWICK, Paul A - Aesthetic Computing (MIT Press, Cambridge & London, 2006)
- ▶ FRIELING, Rudolf ed. - The Art of Participation: 1950 to Now. Catálogo de la Exposición Museo de Arte Moderno de San Francisco (Thames & Hudson, NY & Londres, 2008)
- ▶ GIANNETTI, Claudia - Arte en la era electronica, perspectivas de una nueva estética. (Claudia Giannetti ed., Barcelona, 1997)
- ▶ GUTTING, Gary - Foucault a very short introduction (Oxford University Press, New York, USA 2005)
- ▶ GRAHAM, Allen - Roland Barthes (Routledge, London & New York, 2003).
- ▶ GROYS, Boris - Art Power (Cambridge, MA, MIT Press USA 2008)
- ▶ HOPKINS, David - Dada & Surrealism, A very short introduction (Oxford University Press, New York, 2004)
- ▶ JONES, Amelia ed - A companion to Contemporary Art since 1945 (Blackwell Publishing Ltd, Malden USA, 2006)
- ▶ LEVY, Pierre - Cibercultura, La cultura de la Sociedad Digital (Anthropos Ed, Barcelona, 2007)
- ▶ LOVEJOY, Margot - Digital Currents. Art in the Electronic Age (Routledge Taylor & Francis, New York & London, 2004)
- ▶ NOBLE, Joshua - Programming Interactivity: A Designer's Guide to Processing, Arduino and open Frameworks (O'Reilly Media USA, 2009)
- ▶ MACDONALD Sharon & BASU Paul - Ed.- Exhibition Experiments (Blackwell Publishing, Malden USA & Oxford UK, 2007)
- ▶ MANOVICH, Lev - The Language of the New Media (MIT Press, Cambridge & London 2001)

- ▶ RAN, F - A history of Installation Art and the Development of New Art Forms. Technology and the Hermeneutics of Time and Space in Modern Postmodern Art from Cubism to Installation (Peter Lang Publishing, Nueva York, 2009)
- ▶ SOMMERER, Christa; JAIN Lakhmi C; & MIGNONNEAU, Laurent ed. The Art and Science of Interface and Interaction Design (Springer, Berlin 2008)
- ▶ VV.AA. - El cambio social en España. Visiones y retos de futuro (Centro de estudios andaluces, Sevilla, 2006)

Direcciones en Internet.

- ▶ BENJAMIN, Walter "El autor como productor" http://caosmosis.acracia.net/wp2pdf/texto_de_caosmosis.pdf Acceso 1/11/2009
- ▶ GIANNETTI, Claudia - *NETáforas Directorio de espacios físicos y virtuales dedicados al media art.* www.artmetamedia.net Acceso: 7/10/2009.
- ▶ GIANNETTI, Claudia. *Agente Interno* web: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_Agente.pdf. Acceso: 15/10/2009
- ▶ <http://avm.webs.upv.es> Acceso 1/11/2009
- ▶ www.team4040.net Acceso 1/11/2009
- ▶ <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf> Acceso 18/10/2009
- ▶ http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget#Asimilaci.C3.B3n Acceso: 25/10/2009
- ▶ <http://www.deansdirectortutorials.com/3D/CubicVR/> Acceso 28/10/2009.
- ▶ Ars electronica - www.aec.at Acceso 29/10/2009
- ▶ Linz 09 - www.linz09.at Acceso 29/10/2009
- ▶ 80+1 - www.80plus1.org Acceso 29/10/2009
- ▶ <http://www.labiennale.art.pl/> Acceso 2/11/2009.