

CTRL LAG

UNA PROPUESTA PROCESUAL SOBRE LA MÁQUINA 24/7, ENTRE LA VIDEOVIGILANCIA Y EL CINE EXPERIMENTAL

PROYECTO FINAL DE MÁSTER
MÁSTER OFICIAL EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE VALENCIA



REALIZADO POR
MARIO MARTÍNEZ SANTAMARIA

DIRIGIDA POR
DRA. DÑA. SALOMÉ CUESTA

VALENCIA SEPTIEMBRE 2012

CTRL LAG

UNA PROPUESTA PROCESUAL SOBRE LA MÁQUINA 24/7,
ENTRE LA VIDEOVIGILANCIA Y EL CINE EXPERIMENTAL

PROYECTO FINAL DE MÁSTER
MÁSTER OFICIAL EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTOS DE PINTURA Y ESCULTURA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE VALENCIA

REALIZADO POR
MARIO MARTÍNEZ SANTAMARIA

DIRIGIDA POR
DRA. DÑA. SALOMÉ CUESTA

VALENCIA SEPTIEMBRE 2012



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

AVM
Artes Visuales & Multimedia
Máster Oficial- UPV

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	Pág 6
1. Planteamiento del proyecto	Pág 7
2. Precedentes	Pág 9
2.1. Proyecto expositivo. <i>Big Freeze</i>	Pág 10
2.1.1. Planteamiento	Pág 11
2.1.2. Características. Elementos significativos	Pág 13
2.1.3. Conclusiones	Pág 13
3. Área de estudio	Pág 14
3.1. La videovigilancia en la era digital	Pág 15
3.1.1. Una nueva videovigilancia. Nuevos factores	Pág 16
3.2. Opentopia. Acceso a cámaras abiertas	Pág 18
3.3. Cámaras en el territorio. Localizaciones y archivos	Pág 22
4. Marco teórico y referencial	Pág 24
4.1. Tecnologías de control en el espacio público	Pág 25
4.1.1. Nacimiento del CCTV. De la industria militar a la ingeniería civil	Pág 26
4.1.2. El ojo-cámara. Virtualidad y visión remota	Pág 28
4.1.3. Panoptismo. Poder y visibilidad	Pág 31
4.1.4. La mirada del controlador	Pág 33
4.1.4. Echelon. La vigilancia global	Pág 36
4.1.5. Estado de excepción. La legitimación del gobierno total	Pág 38

4.2. El cine como máquina de guerra	Pág 41
4.2.1. El cine en la era digital. Cine como interfaz	Pág 42
4.2.2. La interfaz continua. Ausencias de montaje	Pág 43
4.2.3. El tiempo perceptivo. El cine contra el montaje	Pág 45
4.2.4. Duración continúa. Remake, Andy Warhol y Wolfgang Staehle	Pág 48
4.2.5. Cine.ojo / cine-maquínico	Pág 50
4.2.6. Sleep. El cuerpo auto-pornográfico	Pág 52
4.2.7. Usos tácticos. El uso del streaming en las protestas del 15m	Pág 53

5. Memoria práctica

5.1. Control Lag	Pág 57
5.1.1. <i>Capturas Simples</i> . ¿Pero Que estoy mirando?..	Pág 60
5.1.2. <i>Los Controladores</i> . Capturando la mirada del otro..	Pág 61
5.1.3. <i>Where</i> . Hacer funcionar la máquina.....	Pág 64
5.1.4. <i>Time Landscape</i> . La ciudad como escenario....	Pág 65
5.1.5. <i>This is short kiss</i> . Un palimpsesto en real-time..	Pág 67
5.1.5.1. Motivación	Pág 68
5.1.5.2. Proceso	Pág 70
5.1.5.3. Visibilidad	Pág 71
5.1.6. <i>Not Joined Yet?</i> El error como acontecimiento.	Pág 72
5.1.7. <i>Exposure</i> . Usos incorrectos del software.....	Pág 74
5.1.8. <i>Sleep</i> . Imágenes robadas mientras duermes....	Pág 76
5.1.9. <i>Estudios estructurales de negación</i>	Pág 77
5.1.10. <i>Huelga</i> . Capturas durante la huelga general en España el 29/09/10.....	Pág 78
5.1.11. <i>While</i> . Capturas simultaneas el 29/09/10.....	Pág 80

5.1.12. <i>Atenas</i> . Protestas en streaming.....	Pág 81
5.1.13. <i>Sol</i> . Capturas de una revolución en streaming 24/7	Pág 82
5.1.14. <i>Estado de excepción</i> . Capturas en Ecuador el 30/09/10	Pág 84
5. Conclusiones	Pág 85
6. Bibliografía	Pág 86
7. Recursos Electrónicos	Pág 87

0. INTRODUCCIÓN

Este proyecto se adscribe a la línea de investigación de Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social del Máster oficial en Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia, en su sub-línea de Dispositivos Fílmicos, concretamente entre vide-vigilancia y cine experimental.

El proyecto se constituye según una metodología cualitativa, híbrida de recopilación de casos de estudio y proyecto aplicado. Parte de los casos de estudio son el resultado de un trabajo de campo realizado durante tres años, donde se han documentado una serie de acciones de registro. Un grupo de micro-prácticas de controlador con la finalidad de explorar un área artística enfocada al proceso y con resultados de carácter dinámicos.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

La investigación se ha articulado entorno a la investigación práctica, a través de ella determinados conceptos y casos se van articulando y construyendo el recorrido seguido. Producida en condiciones de inmersión prolongada como usuario-observador en sistemas webcam, CCTV (Closed Circuit Television), Cámaras IP y streaming, bajo un estado que podríamos denominar de vampirización tele-cinematográfica. La investigación tiene un carácter de exploración experimental, decididamente superficial, donde los referentes son llamados en relación a un proceso práctico, atravesando, arrastrando o desplazando la dermis que configuran las imágenes del proyecto. Una investigación práctica subjetiva fruto de una experiencia interesada en cómo es atravesada por lo externo, por un conjunto de ordenaciones de mundo, por una o toda la historia. Soy consciente de que este es un ejercicio a pequeña escala y de las limitaciones de este documento respecto de los planteamientos de investigación, hay que entenderlo como una búsqueda de procesos de investigación artística en rutas de construcción y de-construcción de subjetividad. Quizás este modelo de investigación tratase de realizar un proceso de intersección/transacción de la investigación práctica y la pequeña historicidad de fases y elementos, de buscar de forma coherente cómo hacer entender con suficiente claridad el camino recorrido durante este periodo.

El área de estudio ha sido acotado por un trabajo de campo sobre los diferentes tipos imágenes en tiempo real o directo podemos acceder desde un ordenador en red, interesándonos aquellas fuentes que proceden de dispositivos fijos de captura, donde no se produce ningún tipo de montaje sobre el tiempo de grabación. Hemos detectado unas tendencias, que aparecen como nuevos fenómenos en este tipo de cámaras autónomas. Una nueva relación del hombre con las imágenes que llegan a ser percibidas en la distancia con la ayuda de un ojo-máquina.

Hemos recogido diferentes acercamientos que el mundo del arte y especialmente el cine, han tratado los procesos perceptivos de mirar a través de la máquina. Entendiendo que desde este ámbito se han producido las lecturas y las propuestas mas interesantes, pues hay un cine sobre el propio aparato cinematográfico, donde entender la máquina y el proceso por el cual uno u otro efecto se produce es objeto de una investigación fílmica, especial interés tendría poder trazar una línea entre el cine-ojo de Dziga Vertov, preocupado en mostrar el interior del proceso cinematográfico, con el ojo-máquina de Haroun Farouki, una prótesis de visión que se extiende por la industria militar llegando a lo social.

El proyecto práctico sin estar enfocado a la producción de un trabajo o obra específica, a iniciado procesos de experimentación y producción que marcan diferentes líneas de trabajo. Partiendo de una concepción cinematográfica durante el proyecto se han abordado sin limitaciones los espacios de la representación continua, la imagen en “tiempo real” o los dispositivos de video-vigilancia como parte de un mismo fenómeno perceptivo. El recorrido final, el camino trazado ha sido fruto de este proceso de inmersión, dominado por la actualidad, donde entran en relación gran cantidad de factores, desde las relaciones de poder que se

establecen con la visibilidad, como aparato de control, o una prótesis comunicativa en el tejido social, económico y político.

2. PRECEDENTES

Este proyecto puede entenderse como una continuación de la propuesta desarrollada entre 2009-2010 para el “*Espai d’Art La Lloteta*”, dicho proyecto no llegó a materializarse; ahora ha sido reabsorbido y modificado a partir de los contenidos aprendidos en las distintas asignaturas del máster, entendiendo por lo tanto esta primera fase como un trabajo de campo previa a la investigación, que aquí se desarrolla y que nos ayudara a definir y acotar futuras líneas de investigación. El trabajo realizado entonces marca ya unas zonas de conflicto entre los sistemas de video-control, privacidad y cultura cinematográfica que continúan presentes en este trabajo. Podremos comparar los cambios y replanteamientos que se han producido desde el inicio de este proceso.

El material documental registrado durante este trabajo de campo ha sido incluido en el proyecto práctico, algunos de estos materiales han sido reelaborados, o manipulados para elaborar nuevas propuestas.

2.1 PROYECTO EXPOSITIVO. *Big Freeze*

Big Freeze era un proyecto expositivo, que por medio de tres espacios diferentes que emulaban zonas de monitorización integrando mobiliario y sistemas de reproducción de vídeo, así imágenes procedentes de sistemas de videovigilancia se mostraban en un espacio oficina, un espacio educativo y un espacio de consulta.

Se definía como un proyecto de instalación audiovisual sobre la video-¹ vigilancia y la cultura mediática. La sala estaba dividida en tres espacios, en primer lugar encontrábamos una decena de monitores construyendo un espacio panóptico, desde el que poder visualizar una veintena de grabaciones de webcam en espacios públicos.

En un segundo espacio encontrábamos cinco sillas pupitre unas pequeñas pantallas integradas, a modo de cabinas individuales donde los vídeos nos mostraban espacios privados, donde la gente trabaja o descansa, en la última sala encontraríamos un ordenador, allí podríamos hacer nuestras propias búsquedas por Internet con un listado de miles de webcam abiertas por todo el mundo.

En la entrada al edificio donde se encontraba el espacio expositivo, estaba programado instalar una cámara de vigilancia para el control de los trabajadores que se encuentran en recepción. Ésta sería emitida en

¹ Ya en 1995, Elías Pérez presento un proyecto sobre esta problemática, la exposición: *De sordos a mudos, la acción comunicativa vigilante.*

directo dentro de la sala principal de la exposición. Se pretendía cuestionar la manera en que los sistemas de control mediante la imagen, entran en contacto con una cultura mediática cinematográfica en expansión.

2.2. PLANTEAMIENTO

Conceptualmente se partía de la base de un terreno de disolución público-privado, y la vulnerabilidad de los sistemas de vídeo control de uso privado, recopilando imágenes de a priori carácter documental de aquello a lo que se podía llegar a acceder en la red, para ejecutar posteriormente manipulaciones.



Boceto de Big Freeze, imágenes de webcam manipuladas

El título de aquel proyecto “*Big Freeze*” hacía evidente referencia al *Big Brother* de 1984 de George Orwell, jugando con un carácter distópico

donde todos habríamos aceptado ya, la continua visualización de todo lo que nos compete, donde un espacio seguro sería aquel que puede ser visualizado en cualquier momento y la imposibilidad de toda seguridad sin sistema de seguridad coartarían toda posibilidad de cambio o incertidumbre en el terreno de lo social. Las cuestiones que se planteaban al visitante-usuario estaban encaminadas a relaciones de seguridad, con la libertad individual, y los espacios de sociabilidad, cuestionando qué efectos produce crecer en espacios de íntimos “seguros” y socializarse en espacios de socialización “seguros”, si la seguridad constituye ante todo visibilidad permanente ante otros, localización permanente e identificación legal.

La propuesta experimental de este proyecto apuntaba a como la cultura mediática, la sociedad del espectáculo, los códigos cinematográficos entraban en contacto con estos dispositivos de video-vigilancia, dispositivos de grabación en todo tiempo y en todo lugar. Se pretendía cuestionar como estos medios de grabación entraban en contacto con una cultura mediática cinematográfica en expansión. Esto suponía una segunda capa de lectura del proyecto expositivo, por medio de la manipulación de imágenes “documentales” de estos sistemas, resaltando el carácter de ficción de éstas, estableciendo relaciones con nuestra cultura visual e interpelando el carácter de la imagen como documento.

El diseño expositivo contaba con un área de consulta en la que se podía navegar por Internet a través de un listado de miles de cámaras de video-vigilancia abiertas e información sobre las normativas de privacidad y protección de datos en el estado español. Mostrando el proceso de trabajo y las herramientas que yo había seguido para recopilar el material video-gráfico.

2.3. CARACTERÍSTICAS. Elementos significativos

Aunque este proyecto expositivo no llegó a realizarse y esto habría variado y dado mayor rigor a las conclusiones, podemos extraer las siguientes características de este proyecto:

- Evidencia las vulnerabilidades de los sistemas de videovigilancia privados.
- Muestra la enorme expansión de cámaras en el espacio urbano por medio de sectores privados y públicos.
- Coloca al visitante de la exposición en diferentes papeles de controlador-observador en relación a estos sistemas.
- Recrea un espacio público controlado, sin movimiento, vacío y agotado. Donde la acción es fruto de un simulacro, de un trucaje, por medio de procesos de montaje y alteración visual.
- Muestra las herramientas con las que se ha producido el material, los modos de accesos a esas las cámaras.
- Visibilizar la impunidad y cobertura legal que tiene el uso de la videovigilancia.

2.4. CONCLUSIONES

Puede que no haga falta manipular estas imágenes editandolas, el proceso seria el contrario, buscar acciones mínimas, capturar, buscar, mirar, ir a los elementos básicos, a la gramática, para fragmentar el aparato. Si lo que entendemos por imágenes procedentes de la videovigilancia están codificadas, por el aparato que las produce, la sociedad y sistema en el que se desarrollan y los ojos de aquellos que miran. Mas allá de un proyecto didáctico sobre la participación de esta visualidad dentro de una sociedad de control, cabría adentrarse en los procesos que están entre el aparato y sus cualidades técnicas, la posición de observador como constructor y construido por esas configuraciones visuales. Ver de que manera se producen estas contaminación, estos transvases, y explorar esas mismas relaciones, las que se establecen con la máquina, y las que remiten a la memoria, a los códigos narrativos, todo aquello que esta ya dentro de nuestros procesos de percepción, adentrarse en la construcción y de-construcción de los procesos perceptivos y para ello hacerlo a través de mi propio cuerpo y mis propios ojos. Tal vez el resultado de esta operación este mas cerca de un dispositivo de lectura capaz de señalar las zonas calientes de estas relaciones.

3. ÁREA DE ESTUDIO

No es el objetivo de esta investigación elaborar una taxonomía de los sistemas de vídeo de control remoto que operan en nuestra sociedad, pero la gran variedad de estos sistemas, las diferentes razones y lógicas que llevan a su instalación, hacen de este terreno una zona confusa. La investigación práctica se ha desarrollado en el terreno donde conviven diferentes tipos de aparatos de visión remota, sistemas que responden a

diferentes lógicas, seguridad, marketing, ciencia o activismo pero que comparten características técnicas de visibilidad y acceso, 24 horas 7 días a la semana. Nos parece imposible pensar un catálogo capaz de incluir todos los sistemas que funcionan con estas características, hemos tratado aquí de explorar las corrientes mas importantes, que creemos que están influenciando las tecnologías de control, comunicación y sociabilización.

3.1. LA VIDEO-VIGILANCIA EN LA ERA DIGITAL

Sin embargo la presencia del concepto de videovigilancia se hace inevitable. La videovigilancia es la influencia decisiva sobre el resto de estos sistemas, entendiendo que mas allá de su función y objetivos, la videovigilancia constituye el modelo y la tecnología sobre la que se han desarrollado posteriores sistemas de captura remota de video en “*tiempo real*”.

Entendemos por videovigilancia sistemas de vídeo que son utilizados en directo por razones de control y seguridad, tradicionalmente el acceso a estos sistemas estaban reservados a una posición de controlador, encargado de evaluar las imágenes capturadas por el aparato. Pero la digitalización de los modelos de vigilancia CCTV ha modificado la identidad de estos medios, ampliando la variedad de sus funciones y aplicaciones. Para pensar como y de qué manera afecta esta transformación, y como este proceso puede continuar lógicas propias al propio desarrollo de sistemas de control, recordemos la definición de Lev Manovich² “ *La conversión de datos continuos en una representación*

2 MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós: Barcelona 2005, pág 73

numérica se llama digitalización, y se compone de dos pasos, que son la toma de muestras y la cuantificación.”

Los medios se vuelven programables, un aparato de captura que recoge muestras numéricas de su entorno, podemos entender su campo visual como un conjunto de rangos de muestreo, *”La toma de muestras convierte los datos continuos en datos discretos ”*³ el objeto de captura adopta el lenguaje de la máquina, de la misma forma que es capturado con este lenguaje. Como ya sabemos, las imágenes producidas por estos aparatos, se componen de código digital, datos discretos, representaciones numéricas. Y continuando con Lev Manovich, esto tendría dos consecuencias fundamentales para estos objetos :

- Puede ser descrito en términos formales.
- Está sometido a una manipulación algorítmica.

Aplicado a sistemas de videovigilancia, los objetivos de seguridad y control de estos aparatos, desarrollaran aplicaciones específicas en sus capacidades de muestreo, se produce un lenguaje concreto para controlar imágenes. Y se desarrollan aplicaciones de manipulación algorítmica integrados para incrementar en tiempo real su fiabilidad en determinados contextos.

3.1.1 UNA NUEVA VIDEO-VIGILANCIA. Nuevos factores

En la actualidad estos sistemas de video-vigilancia han sufrido una enorme expansión, la digitalización es un elemento importante dentro de esta transformación pero señalaremos tres casos concretos que nos parecen significativos para nuestra investigación:

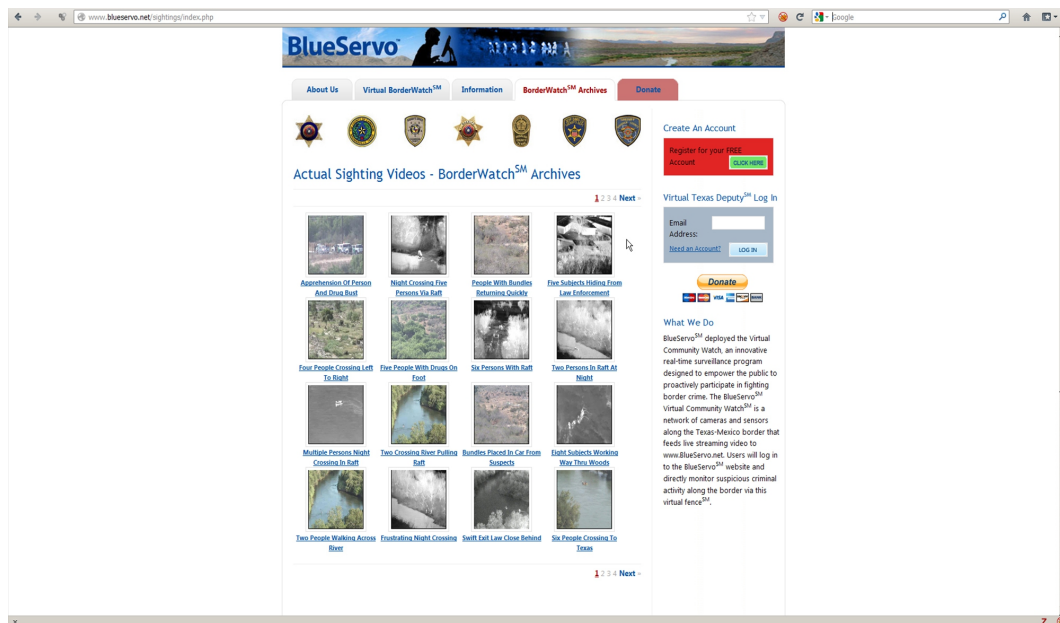
³ MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós: Barcelona 2005, pág 72

- La aparición de las cámaras IP, como nuevo producto de consumo, estos aparatos llevan integrado un microprocesador que puede emitir directamente a una red (intranet o internet) sin necesitan de estar conectadas a un ordenador, comprimen y procesan directamente las imágenes, ajustándose a las limitaciones de ancho de banda, pudiendo ser manipuladas por los usuarios desde cualquier dispositivo móvil y creando alertas pre-programadas que avisan por correo electrónico o SMS (Short Message Service).
- Uso de la ciudadanía para la monitorización de sistemas de seguridad, existen proyectos que funcionan con controladores-usuarios, por medio de la conexión a la World Wide Web cualquiera puede ocupar esa posición de controlador. Es el caso de *BlueServo*⁴ un proyecto de la *Texas Border Sheriff 's Coalition* para “empoderar” según explica el proyecto a la ciudadanía en la lucha contra el crimen en la frontera entre México y EEUU. La policía fronteriza ha colocado cámaras en puntos aislados y estratégicos de la frontera, para ser manipuladas por ellos y cualquier usuario de todo el mundo. Estas cámaras son accesibles tras un sencillo registro en la página, incluye un archivo con videos con situaciones e infracciones detectadas por las cámaras. La innovación de este modelo es la movilización de ciudadanos para labores de video-control, a través de una comunidad de controladores con la que pueden compartir experiencias sobre su labor. Esta claro que este tipo de iniciativas hay que entenderlas en su contexto pero podríamos afirmar que podríamos encontrar voluntarios-

4 [web en línea] “*BlueServo*SM deployed the *Virtual Community Watch*, an innovative real-time surveillance program designed to empower the public to proactively participate in fighting border crime.” Disponible desde Internet en: <http://www.blueservo.net/> [Consultado el 01-09-2012]

controladores para las fronteras de cualquier estado-nación de Europa y Norte América.

- La ultima tecnología en videovigilancia “inteligente”, permite por ejemplo la detección facial, de movimientos y recogida de información del entorno. Procesa las imágenes en conexión con bases de datos y estos son evaluados numéricamente en tiempo real desde el aparato y para el aparato, son aplicaciones robóticas capaces de cuantificar niveles de seguridad en una área abierta o evaluar controles de calidad en una cadena industrial de producción. Lo relevante aquí es que no necesita controlador, necesita de un usuario que lo instale, y programe específicamente si es el caso, pero las imágenes no tienen que ser monitorizadas, la máquina evaluá y ejecuta acciones.



Captura de pantalla de www.blueservo.net

3.2. OPENTOPIA. Acceso a cámaras abiertas

En la World Wide Web conviven multitud de señales de vídeo en directo, una parte de ellas mantienen similitudes con la videovigilancia en CCTV, se confunden dispositivos privados de control que tienen fallas de seguridad con por ejemplo, una webcam que emite en abierto el espacio íntimo de una familia. Cualquier usuario puede grabar y mostrar sus imágenes en abierto 24/7 y los sistemas de videovigilancia se basan en la misma característica, visibilidad continua 24/7, a la vez que sus restricciones de acceso han cambiado se han convertido en más vulnerables, la red permite a usuarios no avanzados “colarse” en sistemas de videovigilancia privados mientras que por diferentes razones el acceso a otra gran cantidad de cámaras es abierto.

En la primera etapa de esta investigación se realizaron capturas de vídeo de una variedad de estos sistemas por medio de la World Wide Web, tanto de espacios privados como espacios públicos, definidas en este proyecto como *Capturas simples*, para llegar a estas imágenes no se utilizó software específico ni se abrieron contraseñas, pero la existencia y su facilidad de uso, de estas herramientas son tenidos en cuenta en esta investigación.

Como formalmente estas cadenas de imágenes cumplen características similares, son representaciones numéricas sometidas a una constante actualización que genera una ilusión de movimiento y reconstrucción de un supuesto “tiempo real” y “espacio real”, buscaremos entre las condiciones que posibilitan su emisión, distribución y acceso, introduciéndonos en condiciones socio-políticas de la imagen.

Enunciaremos a continuación los casos mas frecuentes que hemos encontrados durante el proyecto:

- Cámaras IP privadas a las que se puede acceder y localizar con buscadores como *Google*, usando *Dorks*⁵ o palabras clave. Son cámaras que no han sido protegidas con contraseña o bien poseen una contraseña genérica facilitada en el momento de la compra de la cámara o de la contratación del servicio.
- Fallos de seguridad de las empresas que dan servicios de videovigilancia. En enero del 2012 la empresa TRENDnet reconoció un error de vulnerabilidad en un modelo de sus cámaras IP⁶ que podían ser visionada sin ningún tipo de permiso. Un fallo producido en el firmware necesitaba para ser solucionado de una actualización de software desde la página de la compañía, pero seis meses después de hacerse público, muchos de los usuarios continúan con sus cámaras abiertas.
- Sistemas de vídeo en directo que son directamente abiertos y que cualquier usuario con enlace puede acceder.
- Comunidades online que dotan de alojamiento y herramientas para la instalar una webcam desde casa, a cambio de emitir en abierto para los usuarios de esa comunidad.

5 SOLER M. *Recolección de información con Google*. Primeras Jornadas de Seguridad Web. OWASP, Argentina 2010 [recurso en línea] Disponible desde Internet en: <http://www.slideshare.net/maxisoler/recoleccion-de-informacion-con-google>

[Consultado el 01-09-2012]

6 Console-cowboys. 2012. *Trendnet Cameras - I always feel like somebody's watching me*. [web en línea] [Consultado el 01-09-2012] Disponible desde Internet en: <http://console-cowboys.blogspot.ie/2012/01/trendnet-cameras-i-always-feel-like.html>

- Cámaras instaladas por instituciones públicas, el acceso al vídeo esta limitado, los usuarios solo pueden visualizar una imagen que se actualiza en largos periodos de tiempo. Su acceso esta capado, es el ejemplo de meteorología, playas, pistas de esquí, carreteras o tráfico. En ocasiones estas cámaras cortan su emisión en abierto, por ejemplo las cámaras de tráfico en la ciudad de Valencia⁷ durante protestas ciudadanas en 2012.

- Páginas Web que centralizan enlaces de diferentes tipos de cámaras, las clasifican, archivan y localizan geográficamente.

- Procedimientos que permiten abrir contraseñas o interceptar señales. Aunque no se han usado ninguno de estos procedimientos en la investigación, hay numerosos métodos para acceder a cámaras privadas, como escanear rangos de direcciones IP con *Acunetix Web Vulnerability Scanner* para encontrar cámaras cercanas a tu terminal y poder abrir su contraseña o como el proyecto *Video Sniffin*⁸ de MediaShed que distribuyen online las instrucciones para la fabricación de un aparato de interceptación analógica de señales wireles de CCTV.

7 Bloqueadas las cámaras de tráfico del centro de Valencia, España, durante una jornada de manifestaciones y protestas en el centro de la ciudad 21-7-2012. [Anexos]

8 GEAR BOX [web en línea] [Consultado el 01-09-2012] Disponible desde Internet en: <<http://www.gearbox.mediashed.org/>>

3.3. CÁMARAS EN EL TERRITORIO. LOCALIZACIONES Y ARCHIVOS

Nos interesa el panorama general en el que se encuentran las imágenes que ponen a nuestra disposición estos aparatos, las condiciones en que se producen y emiten. No se trata aquí de hacer un ejercicio de descontextualización, demostrando la versatilidad y ambigüedad de este tipo de imágenes, ni tampoco nos dedicaremos a tratar a estas imágenes como código numérico, en sus posibilidades de variabilidad y traducción a otro tipo de representaciones o formas.



Entre los objetivos de esta investigación están los de operar sobre cada una de estas fuentes en función del contexto del que han sido desplazadas, conservar las referencias al origen de producción de las imágenes, señalando los lugares de donde han sido capturadas, entendiendo que esa asignación numérica que se produce al trasladar la imagen a una matriz se reproduce en un movimiento doble con la asignación de un espacio y tiempo determinado para el ojo de la máquina, dicho de otra manera, los márgenes de estos aparatos pueden tener un hueco en los metadatos del archivo.

Es importante nombrar aquí el extraordinario aumento de espacios Web que centralizan gran cantidad de cámaras de diversos tipos, crean categorías diferentes, ciudades, playas, naturaleza, aeropuertos o tráfico, divisiones por zona horaria, por continentes, cámara del día o las más votadas. Muchas de estas plataformas ya integran un mapa donde se localiza sus posiciones geográficas con bastante exactitud. También son ordenadas en torno a la marca del fabricante, sirviendo de catálogo de productos a las compañías de seguridad.

Un listado de los plataformas de webcam mas populares en 2011.

[Consultadas el 01-09-2012]

- <http://www.opentopia.com>
- <http://www.123cam.com>
- <http://www.webcamworld.com>
- <http://www.earthcam.com>
- <http://www.liveworldwebcam.net>
- <http://www.webworldcam.com>
- <http://www.abcwebcam.net>
- <http://www.worldlive.cz/en>
- <http://www.webcamoff.com>
- <http://www.camcentral.com>
- <http://www.fisgonia.com>
- <http://www.myworldwebcams.com>

4. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

“Lo mismo que no nos es posible pensar objetos espaciales fuera del espacio y objetos temporales fuera del tiempo, así no podemos pensar ningún objeto fuera de la posibilidad de su conexión con otros.”

Wittgenstein. Tractatus logico-philosophicus

En el apartado anterior hemos recorrido diferentes técnicas y servicios en relación a la máquina de visión remota, un conjunto de herramientas tributarias de la vigilancia y los sistemas de CCTV. La acotación de este terreno se ha producido por trabajo de campo en el que hemos ido descubriendo y probando una variedad representativa de estos sistemas, así como algunas de sus vulnerabilidades o fisuras que muestran procesos de adaptación y expansión en momentos de cambio.

A continuación propondremos una serie de casos de estudio que condicionan las nociones que rodean a este tipo de aparatos de visión, referencias que han surgido durante el transcurso de la práctica y que han ido tomado forma o sentido en esta interrelación con ella. En algunos casos nombraremos trabajos que pertenecen a la parte práctica como un elemento que declara la urgencia de recorrer determinado área. De ésta manera nuestro desarrollo teórico está compuesto de materiales de diversas fuentes, práctica y experiencia personal, referentes artísticos y conceptos del ámbito de la sociología.

4.1. MAQUINAS DE VISIÓN. Tecnologías de Control en el espacio público.



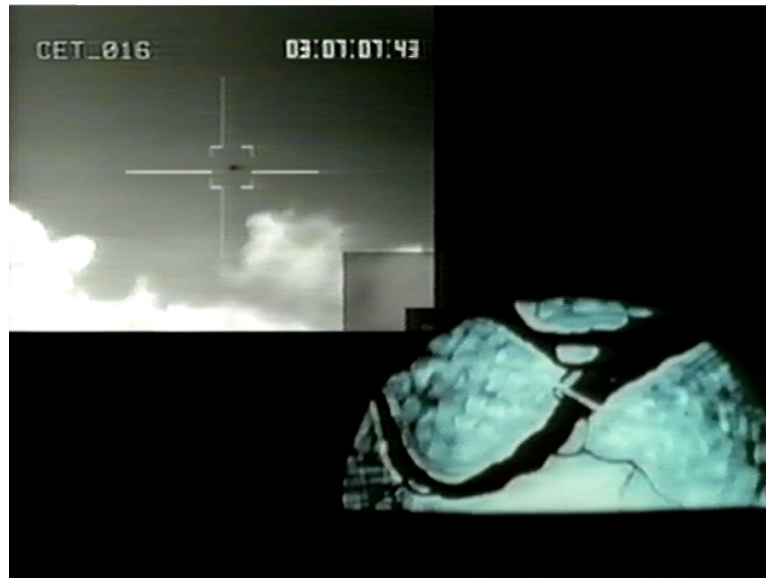
Emblema de Juan de Solorzano (1651) *Legum munia urbium moenia.* "las leyes son defensa de las ciudades".

"Basta una mirada. Una mirada que vigile, y que cada uno, sintiéndola pesar sobre sí, termine por interiorizarla hasta el punto de vigilarse a sí mismo; cada uno ejercerá esta vigilancia sobre y contra sí mismo"

Michel Foucault, El ojo del poder

Con el objetivo de reflexionar sobre los efectos de los CCTV y lo que hoy entendemos por sistemas de video-control, repasaremos algunos casos que pudieron condicionar el uso de estas tecnologías, buscando relaciones que nos ayuden a interpretar su efecto en nuestra cultura visual, sabiendo que evidentemente esta es fruto de relaciones mucho mas amplias y complejas.

4.1.1. NACIMIENTO DEL CCTV. De la industria militar a la ingeniería civil.



Eye/Machine I-III (2001-2003). Harun Farocki

Una historia de la tele-visión podríamos comenzar con el científico alemán Walter Bruch (1908-1990) quien contribuyó al desarrollo de las primeras cámaras iconoscópicas que participaron en la retransmisión electrónica en directo de los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936, fue reconocido por desarrollar posteriormente el sistema de codificación PAL. En 1942, él mismo ideó el primer circuito cerrado de televisión CCTV para Siemens AG dentro del proyecto de observación de lanzamientos de los Cohetes V2, estos cohetes de largo alcance y gran tamaño formaban parte importante de la propaganda de la Alemania nacional socialista como ejemplo de supremacía tecnológica. Gran parte de los avances tecnológicos que han posibilitado el desarrollo de aplicaciones que actualmente se encuentran a nuestro alcance se han producido con objetivos militares, cabría preguntarse que tipo de relación continúan

manteniendo con ese origen de producción, o formulado de otra manera, en que han cambiado tras haber sido integrados dentro de la tecnología civil.

*“ utilizamos las mismas interfaces para el trabajo que para el ocio, [...]. las mismas interfaces en los simuladores de vuelo y los militares, en los video juegos que los toman como modelo y en los controles de verdad de los aviones y de otros vehículos...”*⁹

En su trilogía Eye/Machine, Harun Farocki nos plantea esta relación entre guerra y producción con tres audiovisuales que combinan de manera simultánea diversas fuentes de imágenes, formando un ensayo visual de como la tecnología de la guerra ha producido una tecnología visual y como esta se infiltra en la tecnología civil. Podemos encontrar fácilmente respuestas al por qué de la utilización de circuitos cerrados de video en pruebas de armamento, pero resulta mucho mas complejo responder a como cambiaron las máquinas de ver, cuando las máquinas de ver cambiaron el armamento. Es evidente que las variedades y usos de los sistemas CCTV son múltiples, y que no han sido únicamente determinados por su implantación en estos sistemas militares, aunque las técnicas de visión y observación siempre han sido determinantes en los conflictos bélicos.

9 MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005, pág. 407.

4.1.2. EL OJO-CÁMARA. Virtualidad y visión remota



Imagen del lanzamiento de un cohete V2

“Si ver es prever, se comprende mejor por qué la previsión se ha convertido, desde hace poco, en una industria completa, con el objetivo de la simulación profesional, de la anticipación organizativa, hasta esta aparición de las «máquinas de visión» destinadas a ver, a prever, en nuestro lugar; máquinas de percepción sintética capaces de suplantarnos en ciertos dominios, en ciertas operaciones ultrarrápidas en las que nuestras propias capacidades visuales son insuficientes debido a la limitación, ya no de la profundidad de campo de nuestro sistema ocular como ocurría con el telescopio, el microscopio, sino del hecho de la excesivamente débil profundidad del tiempo de nuestra perspectiva psicológica.”¹⁰

10 VIRILIO, P. *La máquina de visión*. [Recurso en línea] [Consultado el 10-09-2012] pág 13 <<http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/libreria/Virilio-Maquinadelavision.pdf> >

La cámara remota produce una visión mediada por la máquina, que deslocaliza la posición en el espacio del individuo-mediado que mira-controla en directo. Así podríamos diferenciarlo de arquitecturas que permiten una visión privilegiada, por medio de la aplicación de técnicas en la gestión del espacio y que también funcionan como máquinas de visión, pero que operan, se hacen funcionar, cuerpo y máquina en el mismo espacio, pensemos por ejemplo en una simple torre.

*“La ceguera se encuentra, pues, en el corazón del dispositivo de la próxima «máquina de visión» y la producción de una visión sin mirada ya no es en sí misma más que la reproducción de una intensa ceguera; ceguera que se convertirá en una nueva y última forma de industrialización: la industrialización de la no mirada.”*¹¹



Imágenes de Bagdad emitidas durante la primera Guerra del Golfo

11 VIRILIO, P. *La máquina de visión*. [Recurso en línea] [Consultado el 10-09-2012] pág 3 <<http://www.arteauna.com/talleres/lab/ediciones/libreria/Virilio-Maquinadelavision.pdf> >

“La guerra y la no-guerra tienen lugar al mismo tiempo, con el mismo tiempo de despliegue y de suspense, con las mismas posibilidades de desescalada o de culminación.”¹²

En *Eye / Machine II*¹³ Harun Farocki recoge imágenes de los lanzamientos de los cohetes V2, de misiles modernos, drones, y de toda una variedad de armamento con cámaras instaladas sustituyendo al ojo humano, constatando el gran impacto y desarrollo que han tenido estas tecnologías en la industria militar, pero también las similitudes entre estas aplicaciones desarrolladas para la guerra con instrumentos de simulación, video juegos, producción industrial o controles de calidad. Una compleja interfaz de simulación gráfica media entre la maquina que produce los efectos y el usuario que los monitoria, solo hay efectos gráficos, alteraciones en la imagen o interferencias, las consecuencias reales, los efectos para los que ha sido diseñada la maquina se encuentran a cientos de kilómetros. En esta entrega de su trilogía incluye también incluye imágenes de la guerra del golfo, aquellas grabadas con cámara fija por la CNN, que llevarían a Jean Baudrillard a decir eso de *la guerra del golfo nunca ha tenido lugar*, cuando las imágenes del ojo-maquina se nos presentaban como relato de un conflicto bélico.

12 BAUDRILLARD, J. *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama, 1991, pág 50

13 *Eye/Machine II*. FAROCKI, H. 2002, 15 min. DVD, Alemania.

4.1.3. PANOPTISMO. Poder y visualidad.

El concepto de panóptico fue desarrollado por Jeremías Bentham en la búsqueda de un sistema arquitectónico basado en una economía de poder por medio de estrategias de visualidad. Un proyecto utópico de arquitectura carcelaria que nunca llegó a realizarse, concebido más allá de las prisiones para cualquier tipo de espacio donde fuera necesario el control de un gran número de personas, que gracias a sus condiciones particulares de visibilidad aumentaría la eficacia de las instituciones que lo implementaran.

“El Panóptico es una máquina de disociar la pareja ver ser visto: en el anillo periférico, se es totalmente visto, sin ver jamás; en la torre central, se ve todo, sin ser jamás visto.”¹⁴

Esta disociación de la pareja ver ser visto gracias al diseño arquitectónico produce el efecto que para Foucault es más relevante, *“inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder.”¹⁵* La conciencia por parte del sujeto de estar expuesto a una mirada permanente, a un control sobre sus acciones, hacen que una vez interiorizado este proceso el propio sujeto se auto-imponga esas normas que antes eran impuestas por el control externo. Una forma de hacer que las normas dejen de llegar desde el exterior, para surgir desde el interior de cada sujeto.

La incertidumbre como medio de subordinación, Michael Foucault rehabilitara este concepto de panóptico como una tecnología

14 FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002, pág 206

15 FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002, pág 204

normalizadora que funciona a través de una gran variedad de dispositivos, una capacidad para cualquier aparato de poder, la de transferirse al interior del objeto controlado.

“El esquema panóptico es un intensificador para cualquier aparato de poder: garantiza su economía (en material, en tiempo); garantiza su eficacia por su carácter preventivo, su funcionamiento continuo y sus mecanismos automáticos.”¹⁶

Los mecanismos panópticos funcionan fuera de los espacios disciplinarios y cerrados como aludía Foucault, para desplegarse como sistemas ópticos y arquitectónicos paradigmas de la sociedad moderna. *“Debemos separar la idea de Panóptico de cualquier uso específico limitado a recintos aislados y separados de la sociedad, tales como cárceles u hospitales, para entenderlo como un claro exponente del desplazamiento de una disciplina excepcional para seres proscritos a una vigilancia generalizada al conjunto de sectores sociales.”¹⁷*

El ver sin ser visto, proceso básico del *panoptismo* se desplaza a lo social, una vez interiorizados sus efectos, la incertidumbre como subordinación, el cuerpo social prolonga este modelo, *“El panoptismo trataría de crear una institución disciplinaria perfecta, difundiéndose en el cuerpo social de generalizada, para conseguir una sociedad atravesada completamente por mecanismos disciplinarios (la vigilancia jerárquica, el registro continuo, el juicio y la clasificación perpetuos) y dominada por sus efectos de poder que prolongamos nosotros mismos”¹⁸*

16 FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002, Pág 209

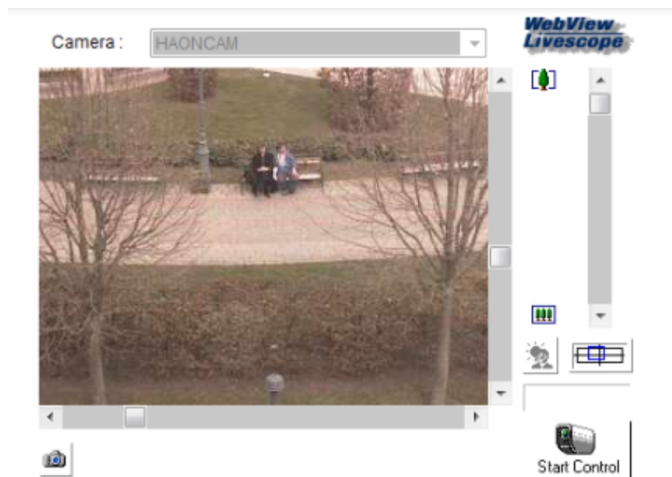
17 GARCÍA CORTÉS, J. M. *Políticas del espacio. Arquitectura, género y control social*. Barcelona: IAAC-Actar, 2006, pág 30

18 GARCÍA CORTÉS, J. M. *Políticas del espacio. Arquitectura, género y control social*. Barcelona: IAAC-Actar, 2006, pág 32

De esta manera los sistemas de video-vigilancia, están inscritos en todo un conjunto de lógicas y mecanismos disciplinarios, su efecto disuasorio, la incertidumbre provocada por un supuesto espacio de visibilidad total, una permanente advertencia de “*Usted esta siendo grabado*”, y un segundo proceso por el cual prolongamos estos mecanismos, siendo nosotros mismos los ejecutores de esa mirada, dentro de una red jerárquica de vigilancia que configura los espacio de interacción social.

4.1.4. LA MIRADA DEL CONTROLADOR

Una vez exploradas una gran variedad de cámaras IP y webcam localizadas en espacios públicos, observamos que un gran numero de ellas permiten ser manipuladas por una interfaz gráfica, vertical-horizontal, zum y enfoque. Cuando no hay usuarios manipulando la posición de la cámara algunas están programadas para ir pasando automáticamente de una posición a otra, con una serie de posiciones clave, sucede que al conectarse varios usuarios al mismo tiempo, solo uno de ellos puede hacer uso de las controles, mientras que otros usuarios continúan viendo las imágenes.



Frame de la práctica "Los controladores"

Como recuerda Peter Weibel "Como Foucault había ya revelado, detrás de los mecanismos de vigilancia están los mecanismos de poder, que están asimismo mantenidos por mecanismos libidinales"¹⁹

La maquina de control se alimenta de los deseos mas diversos para hacerse funcionar, cualquier persona puede ocupar esa posición de control, ese acceso y control de los mandos, como indica Foucault

"Hay una maquinaria que garantiza la asimetría, el desequilibrio, la diferencia. Poco importa, por consiguiente, quién ejerce el poder. Un individuo cualquiera, tomado casi al azar, puede hacer funcionar la máquina..."²⁰ Es la asimetría producida por la maquina la que establece la relación de poder, y una maquinaria basada en la idea constante de visibilidad, convierte a cualquiera que mira desde ella, en parte de la maquinaria.

19 WEIBEL, P. *Pleasure and the Panoptic Principle en CTRL [SPACE]* Rethorics of Surveillance from Bentham to Big Brother, pág 208

20 FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002, pág 205

Durante la práctica *Los controladores*²¹ podemos observar que tipo de imágenes busca este usuario-controlador, que espacios recorre, los lugares donde se detiene, una ventana con la luz encendida tras las cortinas, dos hombres hablando en medio de la calle, parejas en los bancos del parque, un coche que cruza una zona peatonal. Todas las escenas corren delante de nosotros en un continuo *trávelin voyeur*. Lipovettsky nos recuerda que en este tipo de imágenes:

*“La información, por neutral y poco espectacular que pueda parecer aquí -gente que pasa, calles, las trivialidades de todos los días-, no puede eludir del todo cierto sentido del espectáculo”*²²

Unos ojos que no pueden apartar su mirada de la pantalla en espera a que suceda algo, la consumación de las expectativas de visión del aparato, ser testigo invisible de algo, neutral, sin participar en la acción. Pero la acción se pospone eternamente, y solo discurren ante nosotros imágenes banales, o micro-acciones, pequeños hallazgos que son completados por nosotros, sobre los que construimos una narrativa. Sospechar de un sujeto que aparece en pantalla, es construir toda una historia alrededor de la situación, inventar la película en la que ese plano es posible, *“La falta de espectáculo se vuelve espectáculo: la pantalla presenta imágenes que quien la mira interpreta como una película...”*²³

Las imágenes capturadas de estas miradas de otras personas no hacen más que devolvernos, la propia responsabilidad de la lectura de lo que se nos presenta, y la reconocemos efectivamente como una mirada que conocemos que hemos interiorizado y experimentado, a través de una

21 Véase: 4.1.2. *LOS CONTROLADORES. Que mira el controlador*. [web en línea]

Disponible en: <http://www.mariosantamaria.net/lag/work06_project.html>

22 LIPOVETSKY GILLES y SERROY JEAN, *La pantalla global, cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009, pág. 248

23 LIPOVETSKY GILLES y SERROY JEAN, *La pantalla global, cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009, pág. 248

ventana, de una mirilla, de una pantalla, las imágenes recorren el escenario de la cámara como dos ojos por una gran superficie, temporalizando y midiendo con la mirada las relaciones entre las cosas, montando la acción en tiempo real.

4.1.5. ECHELON. Vigilancia global

Vigilancia y *panoptismo* parecen unirse a la perfección en la sospecha mas que evidente, de sistemas de vigilancia globales de carácter tecnológicos como el caso de *Carnivore*, software de espionaje en red desarrollado por el FBI o *Echelon*, oficialmente son proyectos que no existen pero que los gobiernos que los controlan no desmienten su existencia, en julio del 2000 el parlamento europeo decidió construir una comisión de investigación²⁴ sobre el sistema de interceptación ECHELON, a raíz de un informe encargado en 1997 por STOA²⁵ a la Fundación Omega para el Parlamento Europeo. En dicho estudio, el autor afirmaba que, *dentro de Europa, la Agencia Nacional de Seguridad (NSA, servicio de inteligencia exterior de los Estados Unidos) intercepta de manera habitual todas las comunicaciones de correo electrónico, teléfono y fax.*²⁶La comisión europea constata la evidencia de un sistema mundial de

24 [Recurso en línea] Informe sobre la existencia de un sistema mundial de interceptación de comunicaciones privadas y económicas (sistema de interceptación ECHELON) (2001/2098(INI))(PDF de la EU, 204 pag, 2001) Disponible desde Internet en:<http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+REPORT+A5-2001-0264+0+DOC+PDF+V0//ES&language=ES> [Consultado el 01-09-2012]

25 STOA (Scientific and Technological Options Assessment): servicio de la Dirección General de Estudios del Parlamento Europeo que encarga trabajos de investigación a petición de comisiones parlamentarias.

26 *Steve Wright*, An appraisal of technologies for political control, STOA interim study, PE 166.499/INT.ST. (1998), p. 20.

intercepción de comunicaciones. Estos supuestos sistemas globales de espionaje no son utilizados con un objetivo concreto, si no que son variables en sus objetivos, ofreciendo servicios de colaboración con otras instituciones o gobiernos. Aquí está la incertidumbre como medio de subordinación, cualquier comunicación realizada por medios electrónicos puede ser usada como prueba, indicio o dentro de un proceso de detección, catalogación. Estas tecnologías de espionaje que parecen tener un carácter global alejado de los ciudadanos, participan en operaciones de intereses que atraviesan todos los sectores los estados nación, haciendo que *“la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción.”* La jerarquía, la cadena de control en el que estamos inscritos, van desde las capas mas bajas, el “autocontrol”, las relaciones interpersonales a los grandes flujos de capital e información. Podíamos nombrar algunos de los programas informáticos de que sirven para recopilar información sobre usuarios dentro de espacios empresariales²⁷, bajo conceptos de productividad, el bien común empresarial, se ponen en marcha técnicas de vigilancia complementarias a la video-vigilancia, micro redes de espionaje que convierten cualquier actividad en un tiempo sin fisuras que es registrado, primero en imagen y segundo en actividad. Herramientas de vigilancia que se están integrando en las tecnologías civiles y son asimiladas dentro de la vida cotidiana.

27 El software workmeter de desarrollo español, contabilizaba el tiempo dedicado a cada aplicación informática, durante las 24 horas del día, sacando estadísticas de productividad en relación al uso de aplicaciones productivas o no productivas. La aplicación centraliza esta información en la red y establece comparativas de todo tipo al acceso de los usuarios, informando de tus niveles de productividad en relación a los demás trabajadores-maquinas. <http://web.workmeter.com>

4.1.5. ESTADOS DE EXCEPCIÓN. La legitimación del gobierno total.

El 30 de Septiembre del año 2010 en Ecuador fue declarado el estado de excepción por motivo de un intento fallido de golpe de estado, donde el presidente de la nación necesito ser rescatado por el ejercito. Un día antes había empezado a registrar imágenes de cámaras web localizadas en España durante el día de la huelga general del 29 de septiembre 2010, durante el estado de excepción los medios de comunicación fueron intervenidos, pero una cámara Web situada en el centro de quito continuaba en funcionamiento. El objetivo era un uso paradójico del aparato por esta excepción temporal, el frame capturado de esta cámara muestra una silueta humana cruzando la calle, cabe recordar que durante los sucesos de Tiananmen en 1989, los sistemas de video-vigilancia de trafico suministrados al gobierno chino por *Siemens Plessey* fueron utilizados para identificar a los participantes, difundiendo sus imagenes en los medios de comunicación.

*Dos modelos donde se suspende la ley en las democracias modernas, uno el estado de excepción (temporal) otro el campo de concentración (espacial)*²⁸

El estado de excepción suprime las libertades civiles, produce a efectos políticos una transformación total de la condición de sujeto, al suprimir temporalmente sus derechos fundamentales en pos de la seguridad nacional, trastoca la relación entre lo que esta dentro y lo que esta fuera, vuelve a dibujar un frontera que a veces se se nos antoja borrada por la re-conversión de las distancias y las tecnologías de la información.

²⁸ AGAMBEN, G. *Homo Sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Valencia: Pretextos, 2003.

Armand Mattelart en *Un mundo vigilado* (2009)²⁹ desarrolla una genealogía de como los estados de excepción y emergencia han construido conceptos y doctrinas que han favorecido los intentos de “poner a la seguridad en actuación”, de como bajo las premisas de enemigos internos, externos o espectrales se han implantado unos sistemas sociotécnicos que han ampliado el área de las tecnologías inquisitoriales de las libertades individuales y colectivas. Nos interesa aquí cómo determinadas tecnologías se han ido abriendo paso en determinados sectores, como cuenta Mattelart tras la ola de represión que sigue a la Comuna de París (1871) el sistema penitenciario francés pasa de la prohibición del uso de la fotografía en detenidos, a un decreto por que ordenaba que todo preso civil por actos insurreccionales debía ser fotografiado. Las técnicas de la imagen comienzan a cobrar importancia en la identificación y la marcación de los individuos, Alphonse Bertillon (1853 -1914) padre de la policía científica comienza en aquellos momentos a registrar fotográficamente a los presos en busca de patrones, y desarrolla su teoría de identificación antropométrica.

*“A la peste responde el orden; tiene por función desenredar todas las confusiones: la de la enfermedad que se trasmite cuando los cuerpos se mezclan; la del mal que se multiplica cuando el miedo y la muerte borran los interdictos.”*³⁰

“La peste como forma a la vez real e imaginaria del desorden tiene por correlato médico y político la disciplina. Por detrás de los dispositivos disciplinarios, se lee la obsesión de los “contagios”, de la peste, de las revueltas, de los crímenes, de la vagancia, de las deserciones, de los

29 MATTELART, A. *Un mundo vigilado*. Barcelona: Paidós. 2009.

30 FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002, pág. 201.

*individuos que aparecen y desaparecen, viven y mueren en el desorden.*³¹

Foucault dibuja perfectamente su modelo disciplinario con las medidas que se habrían de adoptar según un reglamento de fines del siglo XVIII, en caso de declararse la peste en la ciudad.

*“Un espacio cerrado, recortado, vigilado en cada uno de sus puntos, en el que los individuos están insertos en un lugar fijo, en el que los menores movimientos se hallan controlados, en el que todos los acontecimientos están registrados, en el que un trabajo ininterrumpido de escritura une el centro y la periferia, en el que cada individuo está en todo momento localizado, examinado y distribuido entre los vivos, los enfermos y los muertos.”*³²

El estado de excepción insta un orden total que permite localizar y combatir a los “infectados” mientras que fortalece la idea de la necesidad de un poder capaz de reaccionar y tomar medidas ante situaciones de alarma y amenaza. Vemos como diferentes alarmas mundiales fortalecen y crean controles que reducen progresivamente las libertades civiles.

31 *Ibidem.*

32 *Ibidem.*

4.2. EL CINE COMO MÁQUINA DE GUERRA.



Marey con su fusil fotográfico

“... las viejas tecnologías de la simulación se veían limitadas por la materialidad del cuerpo del espectador, que tenía existencia en un punto concreto del tiempo y del espacio, el cine supera dicha limitación espacio temporal.”³³

³³ MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós: Barcelona 2005, pág. 205.

4.2.1 EL CINE EN LA ERA DIGITAL. Cine como interfaz

*“... el cine se ha convertido en la interface cultural”*³⁴

Lev Manovich nos plantea la idea de cine como elemento a través del cual interpretamos gran parte de “la realidad”, la posibilidad de pensar el cine como una interfaz cultural, *“ Si la interfaz entre el hombre y el ordenador es una interfaz a los datos informáticos, y un libro es una interfaz al texto, se puede pensar el cine como una interfaz a hechos que se desarrollan en un espacio en tres dimensiones.”*³⁵

Y entiende que la navegación, la interactividad con la interfaz gráfica de los ordenadores es cinematográfica, el cine tras su desmaterialización en nubes de datos, ahora es la interfaz con el ordenador, *“Las estrategias de la estética del cine se han convertido en los principios organizativos básicos del software informático. La ventana abierta al mundo ficticio de la narración cinematográfica se ha convertido en una ventana abierta a un paisaje de datos. En pocas palabras, lo que antes era cine, ahora es la interfaz entre el hombre y el ordenador.”*³⁶

Desde este punto de vista, la tradición cinematográfica nos dota de los códigos para interactuar con el ordenador, al igual que la interactividad con el ordenador a sido diseñada cinematográficamente.

34 MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós: Barcelona 2005, pág. 138.

35 *Ibidem*, pág. 403.

36 *Ibidem*, pág. 138.

4.2.2 LA INTERFAZ CONTINUA. Ausencias de montaje



"Sleep". Andy Warhol. 2004

Abordaremos en este apartado la construcción de un tipo de representación muy especial, una corriente experimental, que se caracteriza por un rechazo del montaje, de la discontinuidad temporal en el tiempo fílmico, aquello que es un rasgo característico del cine.

[... el lenguaje del cine moderno se basa en las discontinuidades, con planos breves que se remplazan entre sí y un punto de vista que cambia plano a plano.] ³⁷

Si las imágenes que provienen de estos sistemas de videovigilancia, se caracterizan formalmente por algo es por su continuidad temporal, por su ausencia de montaje, algo que parece dejarlas fuera de un lenguaje

³⁷ *Ibidem*, pág. 200

cinematográfico, aunque las representación que se suelen establecer a través de ellas estén basadas en el montaje. Pero en realidad la fuente de imágenes se actualiza continuamente 24 horas 7 días a la semana,

Es inevitable establecer una relación con las revisiones artísticas que se han producido desde el “Sleep” (1963) donde Andy Warhol filma durante cinco horas a un hombre durmiendo, film que en aquel momento suponía una ruptura con los fundamentos ilusorios de la industria cinematográfica, proponiendo una película de duración a escala real sin montaje, también podemos encontrar similitudes parecidas con su “Empire” (1964) donde repite la misma técnica esta vez durante 8 horas, este tipo de experiencia cinematográfica genera una paradoja entre el tiempo fílmico y el tiempo perceptivo fuera del film. Como dice Esperanza Collado a propósito de Warhol, *[... destruyó el movimiento tanto que distracción de la consciencia del tiempo, mostrando el proceso perceptivo como duración en su estado más puro y bergsoniano.]*³⁸ eliminar el montaje, con la ficción temporal que produce, y presentar acciones mínimas, nos acercaba a las relaciones entre percepción y duración, el camino opuesto de la empresa cinematográfica, Collado cita a Bergson para quien la percepción es una relación entre imágenes, entendiendo toda materia como imágenes, y nuestra percepción de esa materia-imagen se produce a través de otra imagen dice Bergson, mi cuerpo.

*“ Llamo materia al conjunto de las imágenes y percepción de la materia a estas mismas imágenes referidas a la acción posible de una, mi cuerpo.”*³⁹

38 COLLADO E. *PARACINEMA, La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid, Trama. 2012. Pág 48

39 BERGSON H. *Obras escogidas*. Mexico, Aguial 1963. Pág 221

4.2.3. EL TIEMPO PERCEPTIVO. El cine contra el montaje.



“Wavelength”. SNOW, Michael. 1967

Un proceso perceptivo donde la ausencia, o la acción mínima hace que se resquebraje el tiempo perceptivo, y que las grietas constituyan la propia acción. “ *La amplitud de la percepción mide exactamente la indeterminación de la acción consecutiva y, por consiguiente: la percepción dispone del espacio en la misma proporción en que la acción dispone del tiempo.*”⁴⁰ *Wavelength*⁴¹ (1967) también participa de este proceso de la vanguardia por acercarse a la gramática básica del aparato cinematográfico con un zoom de 45 minutos, donde construye complejas relaciones entre plano, espacio, color y sonido, manteniendo fija la posición de la cámara, “*Wavelength, en definitiva, al generar una relación tautológica del cine con el tiempo y el espacio respectivamente, elabora*

40 BERGSON H. *Obras escogidas*. Mexico, Aguial 1963. Pág 231

41 http://www.ubu.com/film/snow_wavelength.html

*un paralelismo entre la presencia del espectador en la obra y la situación procesual en la que ésta se desarrolla*⁴²



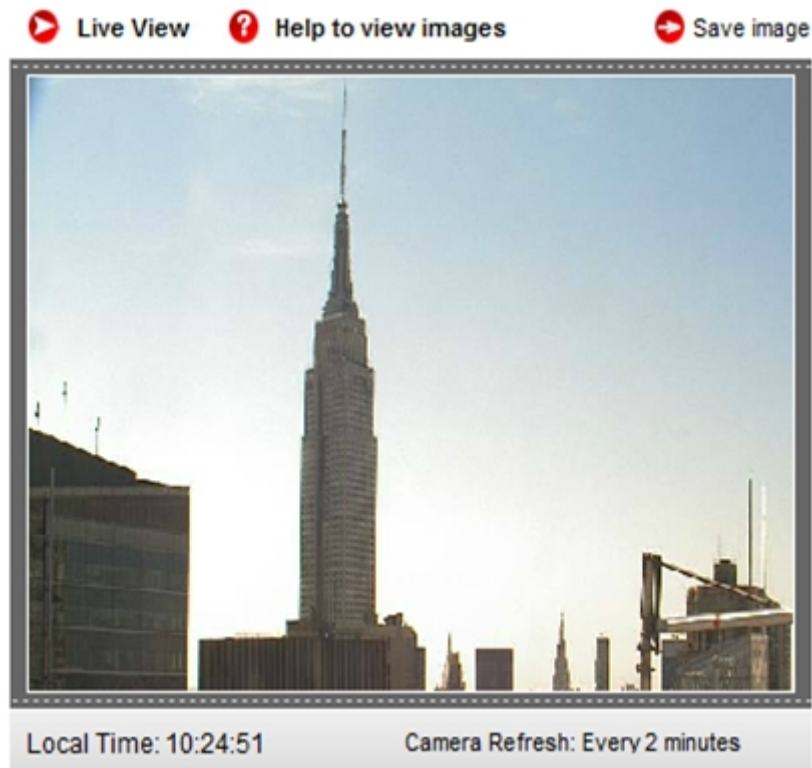
"Empire". Warhol, Andy. 1964

Pero Michael Snow todavía se acerca más a una visión fuera de lo humano en *La Région Centrale* (1971), 180 minutos de movimientos imposibles de una cámara en medio de las montañas,

“con la compleja estrategia desarrollada en La Région Centrale, vemos que en esta, los movimientos de cámara están pensados para convertirnos en observadores de las acciones de la cámara: para que podamos ver y ser conscientes de los propios movimientos que la cámara desarrolla. En el paisaje desolado, es la cámara el espectáculo, el evento en el paisaje. Se libera al ojo de su condición de inmovilidad relativa, de punto de vista fijo y de dependencia a coordenadas. ⁴³

42 COLLADO E., *Ibidem*, Pág 48

43 MONTALVO, Blanca. *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Valencia: Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura. 2003. pág 247



Captura de una webcam turística. Empire State Building Webcam

Actualmente podemos encontrar tres webcam turísticas⁴⁴ que graban 24/7 el Empire State Building de Nueva York con diferente plano y resolución. El tiempo de la acción de mirar puede darse ahora en cualquier momento y el tiempo de duración de esta acción no tiene límites. Podemos establecer diferencias en el sentido de la capacidad de inmersión de una sala de cine con películas experimentales de Warhol o Michael Snow, mientras con este tipo de prácticas donde la pantalla no llega a cubrir por completo el campo visual, mantienen una relación con el cuerpo diferente que es importante tenerla presente. Ya en 1995 el artista Wolfgang

44 <http://www.webviews.co.uk/network/camera/newyork/empire.state.building.webcam.html> [Consultado el 05-09-2012]

Staehe comienzan a emitir 24 horas al día desde una webcam en la oficina de la plataforma *The Thing*.

Años después produce una emisión continua del tercio superior del Empire State Building actualizada en directo por la World Wide Web, *Empire 24/7* (1999 - 2004), ampliando la experimentación con la duración cinematográfica de Warhol, produciendo una representación ininterrumpida en 24/7 durante cinco años.

4.2.4. DURACIÓN CONTÍNUA. Remake, de Andy Warhol a Wolfgang Staehle

Uno de los efectos de la práctica de Warhol es que *“Nos confrontaba, en tanto que espectadores, con nosotros mismos como centro indiscutible de la obra...”*⁴⁵ al ser disueltos los valores ilusionistas y representativos, lo que hay, lo que se muestra o aparece cobra sentido a través de nuestro propio cuerpo, evidenciando una vez más esa relación secreta pero constante del espectador como productor. Bergson ya habla de cómo una imagen cuerpo se relaciona con imágenes exteriores a su imagen-cuerpo en el proceso perceptivo,

*“las imágenes exteriores influyen sobre la imagen que llamo mi cuerpo: le transmiten el movimiento. Veo también cómo este cuerpo influye sobre las imágenes exteriores: les restituye el movimiento.”*⁴⁶

45 COLLADO E., *Ibidem*, Pág 48

46 BERGSON H. *Obras escogidas*. Mexico, Aguial 1963. Pág 219



“Empire 24/7”. Wolfgang Staehle, 1999

Esta temporalidad de los sistemas de imágenes 24/7 nos devuelven una percepción donde el cuerpo es el espacio de montaje, entre los efectos de la visualización de estas imágenes externas a mi propio cuerpo en mi espacio “intimo”, que funcionan en el mismo tiempo perceptivo y de representación, está la memoria, su presencia y participación en la percepción de estas imágenes, esta claro que *[no hay percepción que no esté impregnada de recuerdos.]*⁴⁷ el Sleep de Warhol podríamos decir que casi no hay movimiento, que no hay acción, que se acerca a una idea de silencio, un tipo de representación negativa, y que esa es su zona de contacto con la memoria.

Mientras que el trabajo de Wolfgang Staehle que ha instalado cámaras que emiten online 24/7 en lugares emblemáticos de grandes ciudades, las imágenes funcionan como actualización como evidencia del cambio

47 *Ibidem*, Pág 232

minimizo a través de acumulación, casi de una manera pictórica, una de sus cámaras registra la zona sur de la isla de Manhattan. “ *Esta última webcam captó casualmente los ataques contra las Torres Gemelas del 11 de septiembre de 2001 y de ese modo la obra, sin pretenderlo, se convirtió en una especie de gran pintura histórica.* ”⁴⁸

4.2.5. CINE-OJO / CINE-MAQUÍNICO



"Des Riese". KLIER, Michael. 1984

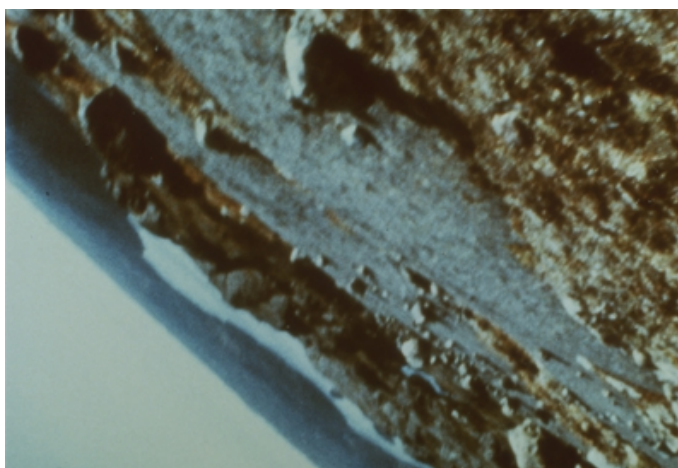
Son muchos los artistas que han trabajado sobre cuestiones de videovigilancia, la exposición *Crtl [space] Rhetorics of Surveillance, from Bentham to Big Brother*,⁴⁹ realizada por el ZKM entre 2001 y 2002, es buena muestra de ello, siendo la exposición sobre control social y videovigilancia mas importante hasta la fecha.

⁴⁸ Transcripción libre de la intervención de Wolfgang Staehle en el Seminario-Encuentro *Publicaciones (no solo) de arte: usos culturales, sociales y políticos* (Sevilla, 15 – 18 de junio de 2011) incluido dentro del programa de UNIA arteypensamiento

http://ayp.unia.es/dmdocuments/public_doc07c.pdf

⁴⁹ [web en línea] <http://ctrlspace.zkm.de> [Consultado el 01-09-2012]

Uno de los trabajos clave es *Der Riese (The Giant, 1983)*, de Michael Klier, esta película supone un encuentro entre la videovigilancia y el cine experimental, una reflexión sobre el poder y un experimento sobre el lenguaje visual, conecta con una importante tradición cinematográfica, *La Région Centrale (1971)* de Michael Snow, el cine-ojo de Dziga Vertov en *El hombre de la cámara, (1929)* o como la película de Walter Ruttmann, *Berlín, sinfonía de una gran ciudad (Berlin: Die Symphonie der Großstadt, 1927)* donde se filma la misma ciudad, Berlín, al ritmo de la producción industrial y la vida cotidiana de la ciudad en una jornada completa.



“Région Centrale”. SNOW, Michael. 1971

Der Riese usa exclusivamente imágenes de CCTV para componer esta mirada distante y omnipresente sobre la urbe. *“Los fragmentos de las tomas de cámara de videovigilancia se van superponiendo uniendo narraciones diversas y cruzando diferentes discursos creando una narración nueva para el espectador. Son imágenes mudas de guión, sin efectos de iluminación, sin director, ni cameraman, el único efecto que existe es el movimiento robotizado que realiza la cámara de vigilancia en alguna de las escenas, sin más estudios de imagen ni de escena.”*⁵⁰

50 Cine con los CCTV. Nuevos espacios de la videovigilancia en el Arte Contemporáneo. AACAA. <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=445> José Luis LOZANO

Esta imagen-maquina distante y autónoma esta en el robot-fimmaker de Michael Snow, mientras que la demostración de su estructura,

“...parece necesario acceder a Der Riese desde una perspectiva más amplia que nos permita establecer relaciones más allá del fenómeno videovigilante, precisamente en los territorios en los que se construye la mirada o la “imagen-percepción”. Porque son estos mecanismos intelectuales, propiciados por “la máquina de visión”, los que provocan toda una nebulosa contaminante en nuestra relación con las imágenes transmitidas.”

4.2.6. SLEEP. El cuerpo auto-pornográfico

Efectivamente hay usuarios que dejan su cámara web retransmitiendo en abierto mientras duermen, usuarios que en principio no sacan rentabilidad económica de ello ni forma parte en principio de algún tipo de estrategia. A propósito de esta captura realizada en una comunidad online, donde una persona duerme sin saber que esta siendo grabada por mi ordenador,

Sin embargo la captura de estas imágenes por webcam, el tipo de mediación que ejerce, la distancia, anonimato, el tiempo real, son el resultado de una normalización ante el registro de estos dispositivos.

[...]Desde la polarización de las estructuras transparentes en los edificios modernos, hasta la inclusión de sofisticadas tecnologías de control en los espacios contemporáneos, se ha ido creando una nueva codificación del

JIMÉNEZ [recurso en línea] Disponible desde Internet en: <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=445> [Consultado el 01-09-2012]

*exhibicionismo público y del voyeurismo, así como una internacionalización de los imperativos disciplinarios".*⁵¹

En 1996 Jennifer Kaye Ringley con su iniciativa *Jennicam* inaugura un modelo amateur de auto emisión por Internet de su vida cotidiana las 24 horas del día, un modelo de auto retransmisión de la intimidad, que es un género audiovisual a la vez que un producto económico. *Jennicam* revoluciona la industria pornográfica en Internet, simplemente dejando su webcam siempre encendida, para Beatriz Preciado estos casos reflejan características de que ella llama las sociedades de control farmacopornográficas, a propósito de *Jennicam* dice: “*Se trata de la entrada del cuerpo auto-pornográfico como nueva forma de economía mundial*”⁵²

*Así, todo el universo privado, ese espacio simbólico en el que se ejercía su soberanía el sujeto, se despliega ahora arbitrariamente en la pantalla de televisión. Es el éxtasis de la comunicación, donde todas las funciones y todos los objetos se hacen legibles, fluidos, disponibles.*⁵³

Un universo privado que no hace mas que reducirse, todas nuestras actividades parecen funcionar ya, en un mismo plano, incluso las herramientas que utilizamos son las mismas en la jornada laboral, que en el ocio, o el hogar, y nuestras tareas son disponibles en cualquier momento. Jonathan Crary dice: “*La finalidad aquí es la interfaz continua, no literalmente sin divisiones, si no un compromiso relativamente sin ruptura con las pantallas iluminadas de diversos tipos que solicitan incesantemente interés o respuesta*”⁵⁴

51 GARCÍA CORTÉS, J. M., *Políticas del espacio*. Arquitectura, género y control social. Barcelona: Ed. IAAC-Actar, 2006, Pág17.

52 PRECIADO, B. *Testo yonki*. Espasa: Barcelona, 2008. Pág29

53 GARCÍA CORTÉS, J. M., *Políticas del espacio*. Arquitectura, género y control social. Barcelona: Ed. IAAC-Actar 2006. Pág 100

54 CRARY, J. Sobre los finales del sueño: sombras en el resplandor de un mundo 24/7

Pag 18 [Recurso en línea] [Consultado el 01-09-2012]

<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/crary_24_7.pdf>



Imágenes de la web de Jennifer Kaye Ringley

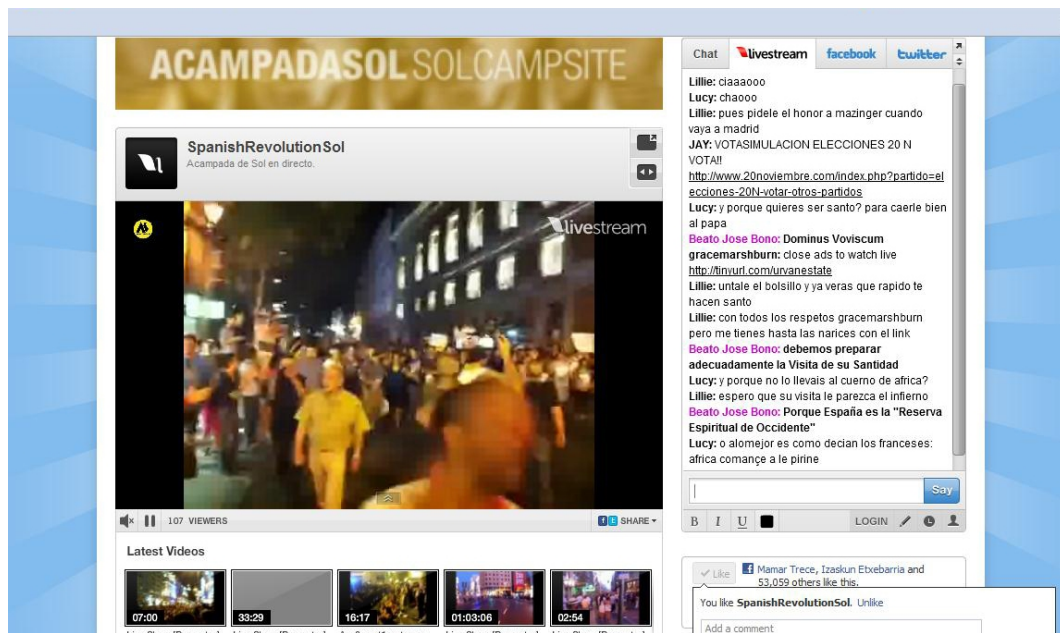
“Con esta transformación social, la relación de la población con las tecnologías de vigilancia está cambiando de modo ostensible. Ahora, la vigilancia y el control permanente se han impuesto socialmente, pero han perdido gran parte de sus características terribles al no ser vistos no tanto como una imposición de un Estado que vigila, sino como el producto de una sociedad mediatizada que observa.”⁵⁵

Como señala Crary, la interfaz continua se ha convertido en una barrera para las aspiraciones del sistema capitalista, por el echo de que el tiempo del sueño es el único tiempo que escapa a los procesos de capitalización y como éste comienza a estar amenazado por un régimen de visualidad y vigilia, en una nueva *economía de globos oculares*.⁵⁶

55 CORTÉS José Miguel G. POLÍTICAS DEL ESPACIO. Arquitectura, género y control social. Barcelona: laac. 2006, Pág106

56 CRARY, J. *Sobre los finales del sueño: sombras en el resplandor de un mundo 24/7* Pág 18 [Recurso en línea] [Consultado el 01-09-2012]
<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/crary_24_7.pdf>

4.2.7. USOS TÁCTICOS. El uso del streaming en las protestas del 15m



Captura de pantalla de una retransmisión en streaming por grupos de protesta ciudadana.

El efecto de virtualidad que se produce al des-localizar la posición en el espacio del punto de vista, de la posición espacial que ocupa el observador, esta determinado por las características técnicas del aparato, de la tecnología que permite esa emisión y esa recepción. Durante la investigación practica se ha hecho evidente la relación de estos medios de visión remota con la comunicación, durante los acontecimientos de movilizaciones sociales y políticas en Europa durante el 2010 y 2011, movimientos como el 15m utilizaron imágenes en tiempo real para retransmitir sus actividades, como alternativa comunicativa a los medios masivos de comunicación, este tipo de táctica sirve tanto para la

participación remota, como para una contra-vigilancia una visibilidad permanente como defensa contra los poderes fácticos. La relación de los medios medios de comunicación como una prolongación perceptiva de nuestro cuerpo ha sido tratada profundamente por Marshall McLuhan, *Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales, o pautas de percepción, regularmente y sin encontrar resistencia.*⁵⁷

La manera en que la tecnología condiciona la percepción por la forma en que se produce, mas que por los contenidos que posibilita, convierte a la tele-visión para McLuhan clave en como se han transformaron los procesos de comunicación en el siglo XX. Si bien podemos observar como en la actualidad la disponibilidad de las herramientas necesarias para efectuar operaciones de comunicación, multiplicación y fragmentación por parte de agentes sociales a desplazado las relaciones de poder y los efectos del aparato tecnológico.

*La preocupación por el efecto en lugar del significado es un cambio básico de la edad eléctrica, ya que el efecto implica la situación total y no un único nivel de movimiento de información.*⁵⁸

El efecto a sido transformado en parte por el uso de la herramienta, su apropiación parcial o total modula la tecnología, ya que le permite establecer otro tipo de relaciones, aunque las constantes perceptivas se mantengan en el propio lenguaje técnico, Así el proyecto práctico a prestado atención a fenómenos de movilización social desde una perspectiva de las relaciones que se establecen entre estos movimientos con sistemas de video en tiempo real, cctv, y videos de control remoto. Entendiendo que en estos fenómenos confluyen relaciones complejas entre imagen, poder, tecnología, como escenario de exploración de los efectos que tiene el uso y contra-uso de estas herramientas.

57. MC LUHAND, M. *Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996, pág. 39.

58. *Ibidem*, pág. 47.

5. MEMÓRIA PRÁTICA

5.1. CONTROL LAG

"La semejanza sirve a la representación, que reina sobre ella; la similitud sirve a la repetición que corre a través de ella. La semejanza se ordena en modelo al que está encargada de acompañar y dar a conocer; la similitud hace circular el simulacro como relación indefinida y reversible de lo similar con lo similar"

Michael Foucault, *Vigilar y Castigar*

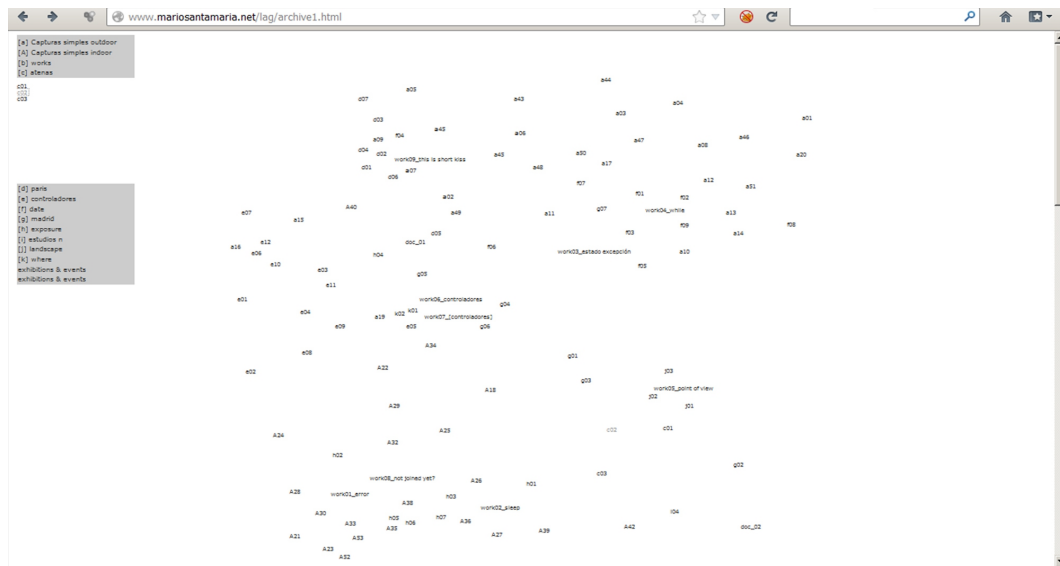
"la archivación produce tanto como registra el propio acontecimiento"

Jacques Derrida, *Mal de archivo*

El proyecto es en primer lugar un espacio de trabajo, un lugar donde inscribir, mover y mezclar contenidos. Un espacio de mutación. El objetivo de este proyecto es doble, por una parte mostrar unos resultados, y por otra funcionar como espacio de trabajo, como proceso.

El tipo de práctica que se ha llevado a cabo, se basa en pequeños ejercicios y experimentos, que sirven para descubrir determinados aspectos o abrir líneas de acción. En su mayoría los elementos recogidos en la plataforma son videos capturados, apropiados de cámaras de propietarios a los que no conozco, o instituciones. La visibilidad, por el tipo de contenido, hemos decidido que sea poco atractiva, una navegación casi aleatoria o textual. Como espacio, es un laboratorio

personal, aunque todo se produzca entre muchos y los objetos sean muchas veces “robados”, una mesa de trabajo, otros pueden trabajar en ella, pueden usarla, pero el diseño, colocación, orientación, esta pre-diseñada para un usuario concreto, yo se donde están las cosas, aunque parezca un desorden; y tal vez esa relación entre caos y orden sea en sí mi interfaz de mezcla idónea.



Objetivos buscados con la creación de la web del proyecto:

- Enriquecer un proceso de investigación abierto
- Servir de soporte para mostrar los avances
- Creación de un archivo singular
- Mostrar el proceso de trabajo con una base de datos propia
- Facilitar la hibridación entre los materiales y la construcción de relatos

Objetivos del proceso práctico:

Un espacio para el acontecimiento. Los materiales que llegan a esta mesa de trabajo son agenciados de cctv, webcam, cámaras IP, emisiones streaming públicas, entiendo por públicas aquellas a las que un usuario puede acceder fácilmente, a través de links o buscadores, sin un software específico. Por este espacio de manipulación pasan un conjunto de registros digitales captados en diferentes sistemas fijos de video en directo situados en espacios públicos y privados. En el proceso de esta investigación, los casos de estudio y las fuentes han pasado por esta mesa relacionándose con la práctica de manera que el dispositivo final, para poder mostrar de manera honesta el camino recorrido debería incluir esa variedad de documentos, de diversos formatos y medios, tantas veces como hallan influenciado en cada operación y tantas veces como papeles diferentes hallan cumplido dentro de su estructura, cosa que por razones de escasez de tiempo y memoria no he podido abarcar aquí.

Enlace del proyecto:

<http://www.mariosantamaria.net/Ctrl-lag.html>

5.1.1. ¿Pero que estoy mirando?

Material definido en el proyecto como:

[a] Capturas simples outdoor

[A] Capturas simples indoor



Frame del video (A42)

Descripción:

Se realizan alrededor de 50 video capturas de pantalla de 2 a 30 minutos de duración de diferentes cámaras web y cámaras IP. En la web del proyecto están diferenciadas como *indoor* para las que pertenecen a espacios privados o semi-privados y por *outdoor* a espacios públicos o abiertos de la ciudad. Originariamente la mayoría de estos videos fueron capturados para ser introducidos dentro del proyecto *Big Freeze*.

Motivación:

El objetivo de la recopilación de este materia es explorar la variedad de las cámaras existentes, rastrear que tipo de imágenes podemos encontrar y en que espacios están localizadas.

En las capturas *outdoor*, la gran variedad de cámaras en espacios publico con son accesibles, así como recursos online para localizar cámaras en lugares concretos. En las capturas *indoor*, como la instalación de estos sistemas vulneran la intimidad de muchas personas quedando expuestas a la mirada de los internautas, desde video-vigilancia doméstica a negocios, oficinas y control de trabajadores.

5.1.2. LOS CONTROLADORES. Que mira el controlador

Material definido en el proyecto como:

[e] Controladores

[b] Work06_project

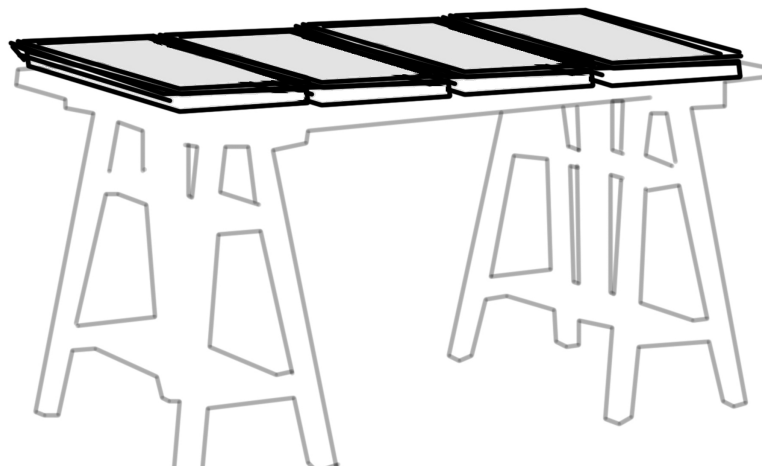
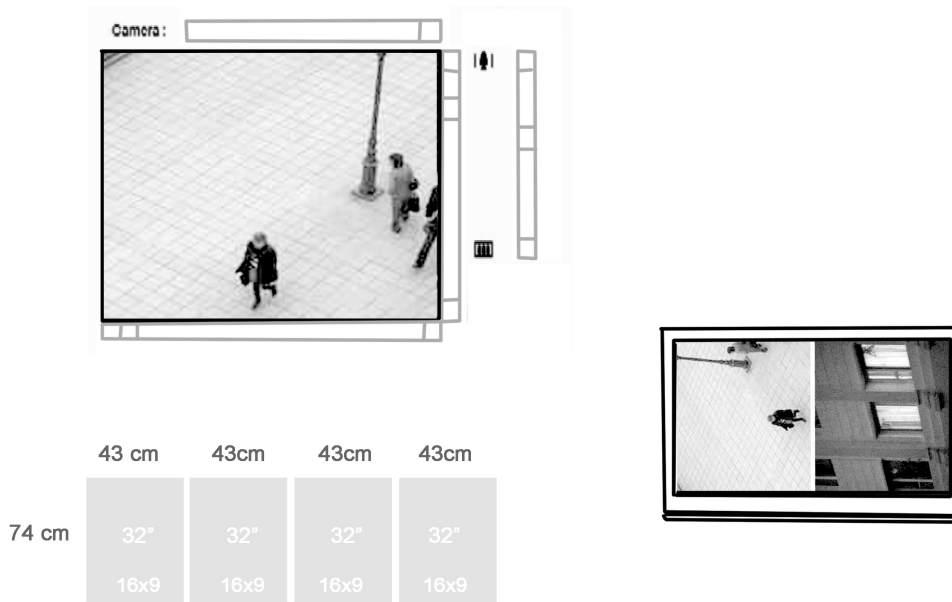
[b] Work07_project (Boceto)



Descripción:

Alrededor de 10 horas de capturas, donde quedan registrados los movimientos de cámara que un usuario-controlador, realiza a través de Internet.

El ejercicio consistió en dejar que alguien se conectara y empezara a manipular la cámara para realizar una captura de video de las imágenes que este controlador producía. En las imágenes capturadas puede verse los recorridos que efectúan estos usuarios-controladores entre la exploración de los límites de la máquina, el voyeurismo y el control.



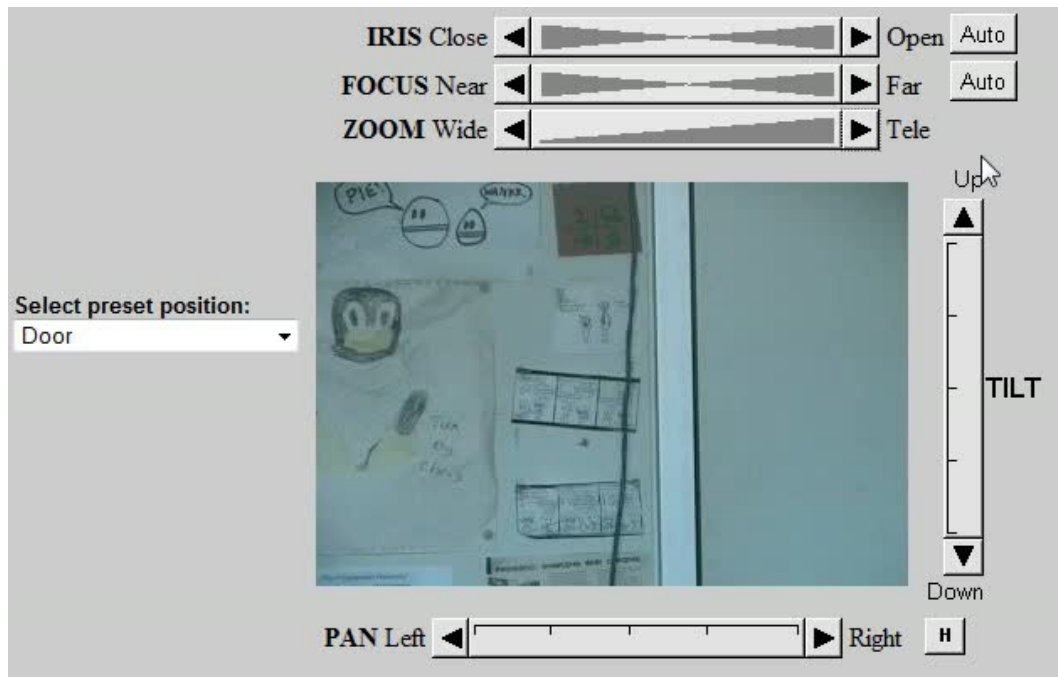
Visibilidad:

Se diseño un posible montaje expositivo para mostrar el material, cuatro monitores en horizontal permitan visionar a la vez ocho videos producidos de esta manera. Una tableo 200cm x 75cm, con cuatro monitores de 32" que cubren totalmente la superficie. Cada uno de los monitores emite en loop, a pantalla partida 30 minutos de grabación.

5.1.3. WHERE. Hacer funcionar la máquina

Material definido en el proyecto como:

[k] Where



Frame del video [k]02

Descripción:

Las pautas de este ejercicio son muy sencillas, conectarse a una cámara desconocida y mirar.

Motivación:

Cuando me conecto alguna de estas cámaras que permiten manipular por medio de una interfaz gráfica, suceden varias cosas, normalmente no conozco la localización de la cámara, a veces son espacios privados que permiten ver una perspectiva de la ciudad a través de una ventana y otras la cámara aparece en una posición donde solo se observa un muro o el

suelo, así comienza un proceso de exploración con la cámara, en el se utilizan las posibilidades de la maquina para explorar el espacio.

Proceso:

Busco cámaras que tengan estas características de manipulación y que nunca halla utilizado, comienzo a grabar mi propia deriva por las imágenes, poniendo a prueba las posibilidades de la cámara y reconociendo el contexto del aparato.

5.1.4. TIME LANDSCAPE. La ciudad como escenario

Material definido en el proyecto como:

[j] Landscape



Frame del video [j]01

(Este ejercicio surge de sincronizar el punto de vista de estas cámaras con Google Harte, tanto para saber el lugar de instalación del aparato, como por el hecho de moverme poco a poco para poder compartir ese punto de visión privilegiada)

Descripción:

Se crean unas composiciones en video, mezclando imágenes de espacios públicos con su representación en Google Harte.

Motivación:

“Pocas veces se ha tomado conciencia del papel activo que las morfologías urbanas juegan en el desarrollo de estos hechos, de cómo se constituyen en parte activa de los acontecimientos, en la medida que estimulan o inhiben unos determinados estilos colectivos de actuar al tiempo que hacen improcedentes o inviables otros.”⁵⁹

Tenemos gran cantidad de cámaras que comienzan a mostrar los centros históricos de las ciudades, sus monumentos y sus espacios mas emblemáticos. Nada mas que un espacio controlado, una composición mas o menos esmerada, predefinida, urbanizada para la mirada. Funciona como una postal en directo, una ampliación del nuevo monumento, una conexión de éste hacia el tiempo cibernético. El monumento es ahora la cámara con la escenografía bajo la mirada, lo memorable es la posibilidad de conexión en tiempo-real al objeto. Sucede que Google Earth tiene una dinámica con un proceso parecido, traslada esta escenificación del mundo *offline*, así una gran maqueta que funciona como mimesis del espacio urbano digno de ser visto, del territorio oficial, recreando sus edificios emblemáticos, sus apuestas turísticas.

Proceso:

⁵⁹ Conferencia en el *Foro Cívicas Nova*, Albacete, 2006 LA CIUDAD LEVANTADA, La barricada y otras transformaciones radicales del espacio urbano. Manuel Delgado

Conociendo la localización geográfica de una cámara que emite en *tiempo real*, buscamos su posición, dirección y encuadre en Google Earth para componer una mezcla entre dos formas de representación. Al final editamos tres videos de esta forma.

5.1.5. THIS IS SHORT KISS. Un palimpsesto en real-time

Material definido en el proyecto como:

[d] París, 7 capturas de video de 8 a 20 minutos.



2012. *This is a short kiss*. Collective Arts Center Exchange (Ireland, Dublin)

Descripción:

Se organiza el encuentro entre dos hombres para que se besen en el el Hotel de la Ville de París para ser grabadas por una cámara cctv instalada en la plaza. Se convoca en Internet un evento para poder contemplar la fotografía de Doisneau, *Le baiser de l'hôtel de Ville* (1950) en “tiempo real”. Evento tuvo lugar a las 16:00 del 28 de Noviembre del 2010.

5.1.5.1. Motivación

Respecto a cómo sistemas cerrados de televisión en los espacios urbanos están cambiando la percepción y relación de los transeúntes con el espacio es el hilo conductor de la propuesta de Neus Miró en el ciclo *Ciudades bajo la mirada*⁶⁰ (Murcia, 2010) me encontré de nuevo con la famosa fotografía de Robert Doisneau, el caso es que hace poco estuve intentando sincronizar el punto de vista de una cámara en París, con su perspectiva en Google Earth, la cámara se encuentra en el Hotel la Ville, y tengo ahora dos opciones, o espero capturando ante la cámara a que dos personas se besen o por el contrario, rehago el montaje y quedo que alguien se acerque hasta allí a darse un apasionado beso, o tal vez, el espacio en cuestión hace referencia a este famoso beso, pero ya que yo considero que la visualización de estos espacios los dotan de una frialdad nueva, externa a ellos mismos, donde de alguna manera solo cabe la escenificación, la simulación; puede que la ausencia de ese beso sería más elocuente que el beso mismo algo así como una escena sin beso en el hotel de la Ville. (Escrito el 20-10-2010)



This is short kiss se propuso como un remake de la famosa foto de Robert Doisneau. El lugar donde aconteció y que da título a la fotografía conocida popularmente como *The kiss*, tiene en la actualidad instalada una cámara que domina gran parte de la plaza y la fachada del ayuntamiento de París.

Casualmente la pareja que sale besándose en la instantánea de Robert Doisneau eran un actores, no fue una escena espontánea que fue fotografiada como reconoció el autor. Muchos años después del éxito de su fotografía, Robert Doisneau reconoció que en realidad, se trató de un posado: *"No es una foto fea, pero se nota que es fruto de una puesta en escena, que se besan para mi cámara"*⁶¹, confesó.



Esta acción quiso congregar entorno a sus monitores, a la mayor cantidad de usuarios. Así, presenciaron, a la hora y día indicados, el encuentro y beso de una pareja desde el encuadre de la cámara del Hotel de la Ville.

⁶¹ http://elpais.com/diario/2006/11/19/eps/1163921211_850215.html

La convocatoria se realizó a través de diferentes medios y redes sociales, con el enlace a la cámara y la hora del encuentro.

5.1.5.2. Proceso

El 28 de noviembre del 2010, nos congregamos unos cuantos curiosos en busca de un suceso que estaba programado para las 16:00. Todas las pequeñas manchas que discurrían de un lado a otro de la plaza, parecían poder ser las detonantes del evento. Aún conociendo la hora exacta, las 16:00 durante las campanadas del reloj y habiendo pasado a los “performers” un esquema del área de la imagen sobre la que deberían llevar a cabo su acción, fue imposible apreciar a la pareja besándose en la pantalla, sólo después de comprobar el video de la grabación y hablar con los besantes.

Gracias a Izaskun Etxebarria pude ponerme en contacto con un matrimonio franco-español que vivía allí en París: Aure.T y David.M, que se ofrecieron encantados y dispuestos a llevar a cabo este pequeño experimento. Otros compañeros de la universidad siguieron la acción en directo comentándola por chat.

5.1.5.3. Visibilidad

This is short kiss se diseñó como una acción online, aunque parte de ella se desarrolla en un espacio físico, las condiciones de visibilidad para una exhibición pública solo pretenden contar en parte las condiciones y los resultados de esta acción.

Los documentos⁶² producidos en relación al proceso de la acción son además de las video capturas desde las 14:00 a las 16:30 de la cámara,

62 Estos documentos pueden consultarse en los Anexos de esta investigación.

ampliaciones de los frames del beso, mapas de la localización de la cámara, el proceso de sincronización de la perspectiva en Google Earth y datos sobre los propietarios.

Exhibición en Collective Arts Center Exchange, Dublin, Irlanda.

- 24 frames correspondientes a los 24 segundos de los performers dentro de plano de la cámara, durante su acción del “beso”, impresos en formato A4 en blanco y negro. Recordemos que esta cámara refresca su imagen una vez por segundo, siendo posible que algo suceda ante ellas y no quede registrado.
- Video completo de unas 2 horas que recoge la grabación de la cámara desde las 14:00 a las 16:30
- Video con zoom sobre la imagen de 1 minuto de duración con la escena del “beso”.
- Whois IP de la Cámara.
- Mapa del área de París donde esta instalada con información sobre su dirección y ángulo.
- Imagen de la interfaz originaria de la cámara.
- Imagen de la fotografía de Doisneau, mas ampliaciones del nuevo remake.

5.1.6. NOT JOINED YET? El error como acontecimiento

Material definido en el proyecto como:

[b] work08_not joined yet?



2012. *Not joined yet?* en *Captures, Real Time & Lag Image*.

Exchange Collective Arts Center. (Dublin, Ireland)

Captura de pantalla transferida a DVD

Vídeo monocanal, color sin audio.

00:89:27

Video capturado de una web cam de acceso publico. El efecto en la imagen es resultado de un error de software en la compresión y lectura del archivo.

Proceso:

Durante la primera fase de exploración para ver a que tipo de cámaras se podía acceder online de forma pública, en el proceso de captura de pantalla, se produjo un error con un formato de compresión y un reproductor de video. Este error, produce una alteración de la relación lineal lógica de reproducción de una captura. Las imágenes parpadean y aparecen violentos y repetitivos fallos en la relación temporal de los frames.

El video objeto de este “error “ es una escena privada, donde una mujer mayor y varios niños aparecen en un espacio muy reducido y oscuro, el punto de vista de la cámara que los graba esta en oposición a la dirección de sus miradas.



2011. Observatori, 12º festival internacional de investigación artística de valencia. Por error: el accidente como motor artístico. Reales Atarazanas. (Valencia, Spain)

Imagen en la exhibición en Observatori 2012 el video fue proyectado junto a un grupo de documentos en relación a conceptos de representación y traducción.

5.1.7. EXPOSURE. Software usos incorrectos

Material definido en el proyecto como:

[h] Exposure



Descripción:

Capturas del proceso de conversión del software “Exposure”⁶³ sobre un avi. El programa simula exposiciones fotográficas a través de un video o señal de video. Esta pequeña aplicación simula efectos de larga exposición fotográfica sobre videos. Realmente el interés por este programa es bastante limitado, su efecto sobre la imagen lo hemos observado en multitud de ocasiones en representaciones urbanas, en paisajes, nubes, tormentas. El ejercicio consistía simplemente en usar esta sencilla aplicación en imágenes muy diferentes para las que están pensadas como las *Capturas simples indoor*.

Existen otras aplicaciones con las que sería interesante trabajar, software de visualización de imágenes de video-vigilancia, he encontrado dos muy interesantes, son aplicaciones avanzadas compatibles con otras

63 <http://www.nimisis.com/projects/exposure.php>

tecnologías, estos dos programas *Vitamin-D*⁶⁴ y *BriefCam*⁶⁵ sirven para revisar horas de video, para ver muy rápido horas y horas de grabación, y usan diferentes sistemas, el primero usa una sistema de *tracking* sobre las zonas calientes que desee el usuario, por ejemplo la zona de la puerta, el software nos reducirá el visionado a aquellos momentos que algo o alguien esta en estas zonas que hemos marcado.

BriefCam funciona reproduciendo un video donde confluyen muchos tiempos a la vez, 5 horas en 5 cinco segundos, en la imagen cada elemento aparece con la hora en la que a aparecido o esta siendo registrado. Toda la duración se comprime en un plano, superponiendo diferentes tiempos sin cortes en un mismo tiempo. Me interesan estas dos aplicaciones porque su objetivo es reducir radicalmente la duración del visionado, esto tiene una repercusiones en el ámbito de la vigilancia y su industria como hemos empezado hablando en esta investigación, pero también desarrollan sistemas de observación numéricos muy complejos, resúmenes visuales a la carta, escaneando imágenes, zonas, realizando lecturas diagonales a gran velocidad en busca de elementos de alertas.

64 <http://www.vitamindinc.com/>

65 <http://briefcam.com/>

5.1.8. SLEEP. El cuerpo 24/7

Material definido en el proyecto como:

[b] work02_sleep



Frame del video [b] work02_sleep

Datos:

Video monocanal sin audio, 180'

Capturado el 02 de noviembre de 2010.

Hora: 2:44:35

Descripción:

Captura de Webcam donde aparece una persona durmiendo durante tres horas.

5.1.9. ESTUDIOS ESTRUCTURALES DE NEGACIÓN.

Material definido en el proyecto como:

[i] Estudios n



Frame del video [i]02

Descripción:

Se manipula constantemente de izquierda a derecha una cámara de video-control hasta que se pierde el control de la cámara.

Un uso negativo del aparato que muestre su propio funcionamiento, renunciando a la observación predefinida,

Proceso:

Al mover de izquierda a derecha la posición de la cámara en toda su amplitud de giro, compulsivamente, las imágenes saltan, la velocidad de

muestreo de la cámara IP no es suficiente para mantener la ilusión narrativa, y las imágenes empiezan a solaparse, mostrándose aleatoriamente en posiciones no lineales, la operación se repite tanto en espacios abiertos como cerrados, la lente del aparato se mueve físicamente, al otro lado de la pantalla, repercusiones físicas de la interfaz gráfica de mi monitor. Esta experimentación cinematográfica termina cuando soy desconectado y no se me permite continuar manipulando la cámara, por esta razón entiendo que su uso es negativo, aun cuando el movimiento se hubiese repetido de arriba a abajo.

5.1.10. Huelga. Capturas durante la huelga general en España el 29/09/10

Material definido en el proyecto como:

[f] date



Frame del video [f]04

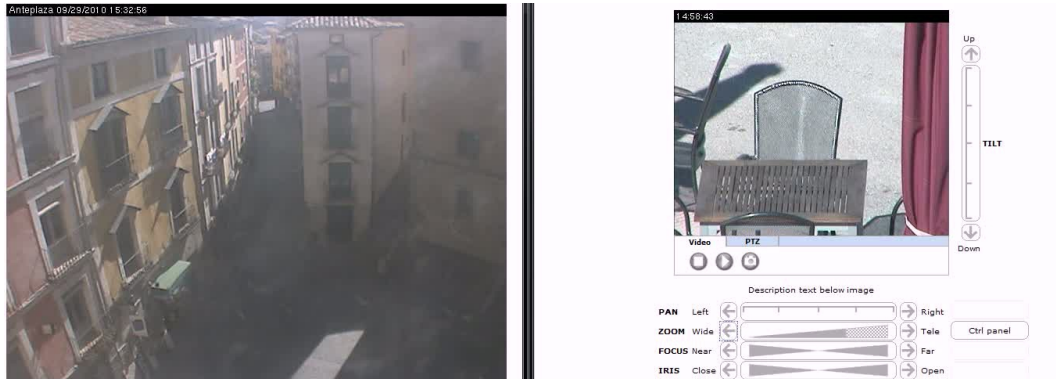
El día de la huelga general en España hice una ronda por cámaras Web ¿Qué imágenes puedo encontrar por estos medios en una teórica paralización del sistema productivo?; las imágenes no registran nada fuera de lo normal pero siguen siendo imágenes de aquel momento.

9 vídeos, capturados el 29-09-2010

Ref.	Lugar	Duración	Hora
Captura f01	Anteplaza Cuenca	00:11:25	14:31
Captura f02	Puerto de Cartagena.	00:41:05.	11:40
Captura f03	Plaza Mayor Cuenca	00:09:42.	15:08
Captura f04	Plaza Mayor s/n	00:09:41	14:20
Captura f05	Playa de Maspalomas	00:14:01	12:31
Captura f06	Madrid	00:04:35	13:46
Captura f07	Ayuntamiento Guardo, Palencia	00:13:10	14:30
Captura f08	Burgos Plaza del Cid	01:09:42	10:51
Captura f09	Burgos Plaza del Cid	00:10:20	12:24

5.1.11. WHILE. Capturas simultánea 29/09/2010

Material definido en el proyecto como: [b] Work04_while



Frame del vídeo: work04_while

Vídeo, Duración: 01:34:01

Capturado el 29 de Septiembre de 2011.

Descripción:

Captura de pantalla de dos cámaras web simultáneamente, situadas en Cuenca y Cartagena durante una jornada de huelga general en España.

5.1.12. ATENAS. Protesta en streaming

Material definido en el proyecto como:

[c] Atenas



Frame del video: [c]01

3 videos 40 minutos.

Capturas de la webcam instalada por los movimientos de protesta en Grecia. Plaza Sintagma, frente al parlamento griego, Atenas.

Ref.	Fecha	Duración
Captura c01	25.05.2011	00:44:05
Captura c02	26.05.2011	00:40:04
Captura c03	05.06.2011	00:31:50

5.1.13. SOL. Capturas de una revolución en streaming 24/7

Material definido en el proyecto como:

[g] Madrid



Frame del video: [g]04

Capturas de la webcam instalada por el movimiento 15M , estas cámaras en plazas de toda España retransmitieron en streaming las concentraciones y asambleas del movimiento.

8 videos, Plaza Sol de Madrid

Ref.	Fecha	Duración
Captura g01	19-05-2011	02:52:35

Captura g02	19-05-2011	00:32:42
Captura g03	20-05-2011	00:02:32
Captura g04	27-05-2011	00:29:18
Captura g05	27-05-2011	01:00:08
Captura g06	27-05-2011	01:07:51
Captura g07	27-05-2011	00:29:18
Captura g08	28-05-2011	03:15:41

Después de rastrear cientos de cámaras que dominan espacios públicos como decorados, con lugares donde no hay acción imprevisible mas que la posibilidad de la destrucción vandálica de la cámara, los movimientos de protesta en España en 2011 se apropiaron del espacio público, del símbolo de poder que representa la plaza pública.

5.1.14. ESTADO DE EXCEPCIÓN

Material definido en el proyecto como:

[b] work

work03_estado excepción



Descripción:

Captura de una instantánea en una webcam pública en la avenida Nueve de Octubre en Quito, el 30-9-2010 mientras Ecuador se encontraba en estado de excepción.

[ANEXOS] Todos los videos están alojados online, lo pesado del material hace imposible que puedan estar todos adjuntos en los anexos,

6. CONCLUSIONES

Las conclusiones de este proceso son las líneas de fuga que se han ido planteando a lo largo del proyecto, me gustaría resaltar, los aspectos que deberán de ser abordados en la continuación mi investigación:

1. **Pensar video-vigilancia y prácticas artísticas mas allá de la exposición del ZKM, CRTL [SPACE].**
2. **La representación 24/7 del paisaje y el territorio como forma de viaje, como conexión múltiple real a través del viaje de datos.**
3. **La interferencia en el “tiempo real” como contra-representación del poder, *el lag como forma política*, a raíz de los movimientos del 15m.**
4. **Relaciones entre “tiempo real” y memoria como formas de resistencia, apropiaciones simbólicas en el *live* del tiempo cibernético.**
5. **Dos líneas reales de actuación:**
 - 5.1. **Asaltar la señal de vídeo en directo, bifurcaciones y duplicidades. <<http://pastehtml.com/view/bzljt62qv.html>>**
 - 5.2. **Composiciones, compilaciones, nuevos espacios genéricos de máquinas de visión.**
<<http://www.mariosantamaria.net/work-collage-city.html>>

7. BIBLIOGRAFÍA

- AGAMBEN, Giorgio. *Homo Sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Valencia: Pre-textos, 2003.
- BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*. Barcelona:Editorial Kairós,1978.
- BERGSON H. *Obras escogidas*. Mexico: Aguial,1963.
- COLLADO E. *PARACINEMA, La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama. 2012
- GARCÍA CORTÉS, J. M. *La ciudad cautiva: Control y vigilancia en el espacio urbano*. AKAL/ Arte Contemporáneo 28 Madrid. 2010.
- GARCÍA CORTÉS, J. M. *Políticas del espacio*. Arquitectura, género y control social. Barcelona. Ed. IAAC-Actar. 2006.
- DELGADO, M. *El animal público.Hacia una antropología de los espacios urbanos*. Barcelona: Anagrama. 2008.
- FOUCAULT, M. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002.
- LIPOVETSKY GILLES y SERROY JEAN, *La pantalla global, cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009
- MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005

- MATTELART, A. *Un mundo vigilado*. Barcelona: Paidós, 2009.
- McLUHAND, M. *Comprender los medios de comunicación, Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- VVAA, *Panel de Control. Interruptores críticos para una sociedad de control*. Fundación Rodríguez + Zemos 98, Sevilla: Centro de las Artes de Sevilla, 2007.
- VIRILIO, P. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama. 1998.
- VIRILIO, P. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra. 1997

8. RECURSOS ELECTRÓNICOS

- BALLÓ, Jordi: Muerte ante la cámara, en el suplemento *Cultura/s* de La Vanguardia, 9/6/2004.
<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2004/06/09/pagina-24/33659150/pdf.html?search=es%20la%20presencia%20del%20espectador%20la%20que%20activa%20la%20m%87quina%20de%20matar>
- BAÑUELOS, J. "Semiótica de la Imagen de Vigilancia".
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/jbanuelos.html>
- BREA, José Luis, "El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computarización",
<http://aleph-arts.org/pens/ics.html>
- BREA, José Luis, "*Cambio de régimen escópico: del inconsciente*

óptico a la e-image”

<http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/JIBrea-4-completo.pdf>

- COMOLLI, Jean-Louis: En tiempo real en el suplemento *Cultura/s* de La Vanguardia, 23/2/2005.
<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/2005/02/23/pagina-2/33693454/pdf.html?search=comolli>
- Conceptos de (e)videncia. Una introducción al análisis de las prácticas de visualidad a través de Michel Foucault. <http://e-videncias.net>
- Cine con los CCTV. Nuevos espacios de la videovigilancia en el Arte Contemporáneo. AACA.
<http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=445>
- Matamoros, Carles “La vida es género. Sobre lo real y lo virtual en tiempos de guerra.” <http://transitcine.es/text/carles-matamoros-balasch/la-vida-es-gnero/194>
- WEIBEL, Peter, “El mundo como interfaz”, en *Elementos, ciencia y cultura* n° 40 <http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>