



Observatorio



iberoamericano de artes digitales y electrónicas

Publicación Oficial del OIADE

2019 #0

ISBN: 978-9974-0-1715-3



9 789974 017153

PUBLICACIÓN DEL OBSERVATORIO IBEROAMERICANO DE ARTE DIGITAL Y ELECTRÓNICO Nº 0

EDITORES

Nodos Uruguay y MIDECIANT (España)
Observatorio Iberoamericano
de Arte Digital y Electrónico

MAQUETACIÓN

Nodo Uruguay del OIADE
Área de los Lenguajes Computarizados
IENBA - UDELAR

PARTICIPAN EN ESTE NÚMERO

José Ramón Alcalá Mellado - URJC- ESP
Daniel Cruz - UCHILE - CH
Lilian Amaral – MediaLab UFG - BR
Laurita Salles – UFRN - BR
Reynaldo Thompson -.UGTO - MX
Tirtha Mukhopadhyay.- UGTO - MX
Ricardo Dal Farra - CEIArtE - UNTREF - ARG
Cleomar Rocha – MediaLab - UFG - BR
Lêda Guimarães – UFG - BR
Wilder Fioramonte – UFG – BR
Suzete Venturelli – UnB / UAM - BR
Antenor Ferreira – UnB - BR
Ingrid Ambroggi – UPM - BR
Daniel Argente - IENBA/UDELAR – UY
Marcos Umpiérrez – IENBA/UDELAR – UY
Marcos Gimenez- IENBA/UDELAR - UY
Liliana Fracasso – UAN – CO
Francisco Cabanzo- UEB- CO
Jorge Díaz Mitajira – UAN - CO
Bia Santos – UPV - ES
Emilio Martínez – UPV - ES
Josep Cerdá – UB – ES/CHN e equipes
Jorge Bejarano Barco - MAM de Medellín- CO
Fidel García - CUBA

AGRADECIMIENTOS

Mónica Ravello

WEB

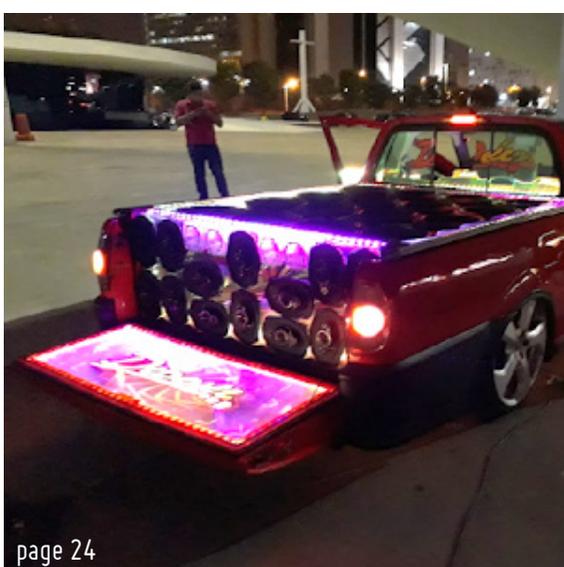
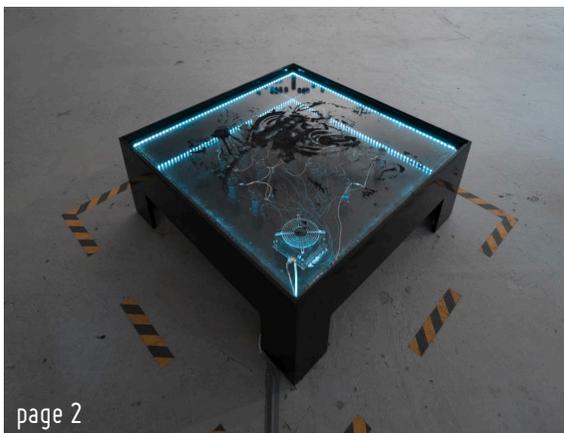
<http://observatorio.enba.edu.uy/>

PORTADA

Daniel Cruz: ROBOTYPE

ISBN 978-9974-0-1715-3





4 EDITORIAL

8 ITERACIONES & ALITERACIONES

Daniel Cruz - Universidad de Chile - Chile

18 HolosCi(u)dad(e)

Lilian, Amaral, Laurita Salles, Cleomar Rocha, Lêda Guimarães, Wilder Fioramonte, Suzete Venturelli, Antenor Ferreira, Ingrid Ambrogi, Daniel Argente, Marcos Umpiérrez, Marcos Giménez, Liliana Fracasso, Francisco Cabanzo, Jorge Díaz Mitajira, Bia Santos, Emilio Martinez, Josep Cerdá

38 MUSEALIZACIÓN, HISTORIFICACIÓN Y DIVULGACIÓN DEL MEDIA ART Experiencias y problemáticas

José Ramón Alcalá Mellado - Universidad Rey Juan Carlos de Madrid - España

48 INVESTIGACIÓN-CREACIÓN: ARTE Y CIENCIA, POLÍTICA Y ECONOMÍA

Ricardo Dal Farra - UNTREF - Argentina

64 ARCHIVO DEL ARTE DIGITAL: PROBLEMAS Y DESAFÍOS

Reynaldo THOMPSON y Tirtha MUKHOPADHYAY. Universidad de Guanajuato. México

76 MÁQUINAS MESTIZAS

Experimentando con el ruido en el sur de América

Jorge Bejarano Barco - Museo de Arte Moderno de Medellín - Colombia

84 DOSSIER: FIDEL GARCÍA

Cuba



EDITORIAL

LA RED IBEROAMERICANA de Artes Digitales y Electrónicas surge como respuesta a la urgente necesidad de incorporar las artes mediales dentro del relato historiográfico general de las prácticas artísticas contemporáneas, incorporando para ello voces procedentes de las periferias culturales de las geografías iberoamericanas.

El uso de nuevas tecnologías y procesos mediales por parte de los artistas surge a mediados de la década del siglo XX, cuando aparecen comercializadas -y por tanto son accesibles a los artistas y al público en general- las máquinas modernas de generación de procesos audiovisuales. Con la aparición y su uso con fines creativos de la videocámara portátil, la fotocopiadora xerográfica, el ordenador con interfaz gráfica y la fotografía de revelado instantáneo, comienza la era de las vanguardias mediales en el panorama internacional: videoarte, electrografía artística, computer art y fotografía instantánea. Los artistas residentes en los países iberoamericanos no son ajenos a estas nuevas posibilidades y desarrollan a la par que en los países europeos y norteamericanos creaciones y lenguajes basados en estos nuevos medios y procesos.

Sin embargo, a la ghetonización que sufren las prácticas mediales en los países donde el relato historiográfico del arte contemporáneo es dominante, hay que sumar un parámetro más de invisibilización: la geolocalización periférica de los países iberoamericanos. Con esta doble dificultad para ser visibles y escuchados en el contexto internacional, el siglo XXI arranca para los artistas mediales iberoamericanos con el reto de poner en valor todo lo producido desde los mismos orígenes, a la par que abrir vías de visibilización por la producción actual.

Conscientes de que la unión hace la fuerza, estos crean a mediados de la segunda década del presente siglo XXI una primera iniciativa: la Red Iberoamericana de Artes Digitales y Electrónicas (RIADE). Instituciones artísticas y culturales de nueve países iberoamericanos fundan esta red internacional. Sus competencias se dividen en cinco actuaciones claramente diferenciadas, a través de las cuales se pretende abarcar una estrategia global de preservación, promoción y divulgación del media art iberoamericano: **1.-** Localización y gestión de las Colecciones y Archivos Iberoamericanos de Artes Digitales y Electrónicas que se hayan podido generar a lo largo de estos ya más de medio siglo de creaciones y producciones. Para ello se acomete la identificación de los actores principales, definiendo la Cartografía específica de sus actores y el establecimiento de las especificidades de cada actor (bases de datos, digitalización, conservación, restauración, comunicación, etc.); **2.-** Realización de estudios teórico-críticos e historiográficos mediante el apoyo a través de la creación de líneas editoriales específicas. Creación de una publicación periódica especializada sobre este campo artístico (que es precisamente el objeto del presente texto editorial). Potenciación de los grupos de investigación existentes y apoyo a



DERECHA

Daniel Cruz
Bloques Erráticos
V.2 Bienal De Arte
Digital, Río Janeiro/
Belo Horizonte,
Brasil 02.2018

IZQUIERDA

Daniel Cruz
Bañistas de Bahía.
Serie fotográfica
Impresión Digital en
Papel Canson Rag
310grm. Marco de
Fierro 110x80cm.
2016

la creación de nuevos, mediante la dotación de becas y estancias de intercambio para el estudio y la investigación específica, y la organización de congresos, jornadas, seminarios, cursos específicos. 3.- Actividades de difusión y divulgación, mediante el apoyo a la realización de exposiciones, muestras, festivales y reconocimientos (Premios). Establecimiento de redes físicas y redes online (websites y foros mancomunados especializados de prestigio) y el apoyo al estudio de nuevas propuestas para la musealización del arte electrónico y digital Iberoamericano actual. 4.- Promoción y constitución de espacios de creación e innovación, mediante el apoyo a los centros de producción, talleres y laboratorios mediales iberoamericanos ya existentes y el impulso a la creación de nuevos espacios de creación y producción. Dotación para la convocatoria de becas y estancia para la creación artística de vanguardia y el apoyo a la difusión de los jóvenes creadores latinoamericanos; 5.- Puesta en funcionamiento de nuevos programas académicos sobre la temática, apoyando la creación de Grados, Posgrados y Cursos específicos sobre la temática, estableciendo un Programa de Intercambio de profesores, académicos y estudiantes entre las instituciones universitarias participantes h fomentando la codirección de Tesis Doctorales sobre las temáticas y sus líneas de investigación afines. Cada una de esta actuaciones está coordinada por miembros designados por las instituciones participantes en el RIADE, especialmente interesados en cada uno de estos campos de actuación.

Con el fin de poder coordinar y poner en relación a cada una de estas cinco actuaciones, manteniendo una comunicación permanente entre todas ellas, se ha creado el Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas (OIADE) <http://observatorio.enba.edu.uy> . Este funciona de manera rotativa entre las distintas instituciones participantes en la RIADE, las cuales designan a sus representantes. En la actualidad, el OIADE está coordinado por miembros de dos de las instituciones fundadoras de las RIADE: la Universidad de la República (UDELAR) de Montevideo (Uruguay), y el Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT) de Cuenca (España).

Es por tanto motivo de orgullo y satisfacción poder presentar este primer número (#0) de la Revista de la Red Iberoamericana de Artes Digitales y Electrónicas. Esta incluye una serie de textos y artículos de investigación relacionados con algunos de estos cinco campos de actuación que contempla, escritos por prestigiosos miembros de algunas de las instituciones participantes. Comenzamos así un viaje fascinante alrededor de los retos que nos hemos marcado con el objetivo de poner en valor y visibilizar la producción -pasada, presente y futura- de las prácticas mediales del arte contemporáneo iberoamericano.

José Ramón Alcalá Mellado

(Catedrático de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid).

© ALL RIGHTS RESERVED

ITERA ALITE

Procesos constructivos en Arte Contemporáneo

Daniel Cruz | Mg. Artes Visuales

<http://www.masivo.cl>



CIONES & RACIONES

poráneo

ABSTRACT

PRESENTACIÓN ENFOCADA EN tres proyectos de autor (Océano de 1cm. de Profundidad 2015, Geometría de la Observación 2016-2017 y Espesores Tisulares 2018-2019), los cuales vinculan, a través de diversos cuerpos constructivos, arte contemporáneo y tecnologías.

Se abordarán de manera tangencial dos conceptos centrales del campo de la retórica como de lo procedimental, que permiten reunir diversos procesos de investigación y creación desde el campo del arte contemporáneo. Iteración como modelo de producción desde el punto de vista del proceso discreto referido a la comunicación, y aliteración como un trastorno del lenguaje. Un sistema que reitera escopias, modelos constructivos y observaciones a la materialidad sobre la cual emerge un discurso que se transforma en proyecto artístico.

“Hechos dispersos se hacen notar aquí y allá, pero son tan numerosos, proliferan con tal rapidez y en tantas direcciones al mismo tiempo, que no tenemos tiempo de detenernos en cada uno, ni la suficiente distancia para considerarlos todos juntos. Ellos pueblan nuestra cotidianidad, la habitan, insensiblemente la cambian”

El Ojo Absoluto, Gerard Wajcman

INTRODUCCIÓN

LOS DIVERSOS NODOS de lo digital están instalados en la actividad cotidiana, demostrando el recambio expandido al cual nos enfrentamos. Nos aproximamos rápidamente a las IoT, Internet de las cosas, un estado donde las cosas, objetos, tendrán un número mayor de conexiones a Internet que las personas. El Internet de las cosas ya no pertenece a la ciencia ficción de una novela de Philip K. Dick, al contrario, ya está emplazada en los espacios de mayor intimidad. El espacio privado ya ha sido vulnerado.

En este sentido Gérard Wajcman (Ojo Absoluto : 2011) nos habla de una mutación sin precedentes que ocurre ante nuestras narices, oponiéndose a un ocultamiento, pero que a pesar de esto no la logramos percibir con precisión ni tampoco cuál es su magnitud. Las escalas como también los alcances de esta mutación desbordan los límites conocidos. Esto ha pro-

vocado una sensación de extrañamiento general ya que diversas fronteras han sido modificadas, afectando la dimensión reticular sobre la cual fuimos instruidos. Lo que ocurre en un lugar remoto del mapa puede afectar una localidad que no ha sido trazada por GoogleMaps. Paradojas de lo medial que son parte de la dinámica geopolítica sobre la cual nos erguimos. Las redes sociales ciertamente están en sintonía con esto, proponiendo una dimensión entre el consumo y la producción, somos prosumers, originalmente propuesto por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt (Take Today, The Executive As Dropout : 1972), y estamos inmersos en un estado entre el vivir y exhibir.

No somos únicamente consumidores de información, sino que a la vez somos productores. Esta identidad, la del prosumer, identifica a un usuario activo que comparte información, analiza, investiga, dialoga, discute, reclama, propone y difunde, rompiendo la unidireccionalidad de la información, generando un campo transversal que propicia el des/encuentro. Esta identidad extiende la dimensión territorial, la cual se

expande y borrona según las exigencias de las demandas sociales como económicas, incluyendo tanto al lego como al mainstream de la triple w, por lo cual las fronteras no se limitan a la cartografía política donde la velocidad de la transacción



Mural | 2019

Graffiti | Electrónica, Spray, Texto, Motores, Arduino, Teclé, Estructura de Fierro. |300x1200cm.

Daniel Cruz + BUS [Nicolás Orellana]

ver video : <https://youtu.be/o2bzLTBwjCA>

[o2bzLTBwjCA](https://youtu.be/o2bzLTBwjCA)

de la información ya no está supeditada a la horas del vuelo.

Clay Shirky, (Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age : 2010) nos propone una mirada sobre el cómo los usos sociales de las herramientas de comunicación digital han generado una gran sorpresa. En especial porque las posibilidades no están implícitas en las herramientas, sino más bien en cómo los deseos de los usuarios las modelan, rompiendo la unidireccionalidad de consumir información de manera pasiva. Lo cual evidencia una actitud disruptiva frente a los modelos y acciones globalizantes. Hoy, podemos acercarnos a contenidos complejos a la distancia de un par de clics, activando una serie de dimensiones de percepción del mundo que no van necesariamente a la par con el sentido reflexivo, evidenciando una cuestión de timing entre ellas.

Lo anterior se presenta en diferentes manifestaciones, desde el ámbito del pensamiento y la praxis, que provoca preguntarse sobre nuevos modelos de acercamiento y comprensión de la creatividad, sus procesos y sistemas constructivos, como también la dimensión escalar de la información. La actividad creativa desde acciones remotas, conectadas a la red para conciliar las distancias físicas del mapa; la emergente actitud de la sociedad hacia un nuevo horizonte de discusión tanto social, política como económica. La discusión de la libertad versus la privacidad como nueva moneda de cambio son una pequeña muestra de ello. Nos encontramos en un momento en la cual diversos modelos y prácticas están en cambio, en constante cambio, cuestión que ya no nos sorprende. Uno de estos aspectos se refiere a nuestra condición de privacidad. La habitual idea sobre la condición de privacidad ha sido modificada. Pensar que tenemos el control y la administración sobre lo que somos, o sobre la proyección de lo que somos o lo que

queremos ser, pareciera contener una desvinculación y desarraigo con nuestra actividad contemporánea de lo que denominamos estar en red. Hoy es habitual parchar la webcam, gesto que denota un reactividad abúlica a un sistema de complejidades y velocidades que nos desbordan.

En este contexto surgen preguntas sobre el hacer artístico y cómo la incidencia en su entorno, en función de lecturas insertas en los contextos particulares del cual emergen, generan un reconocimiento a lo local como raíz productiva y emancipadora frente a los modelos globales instalados. Observar la inquietante pregunta sobre lo inmediato de la tecnología y sus soportes. La dimensión política de la velocidad, las alteraciones del lenguaje que nos llevan a decodificar el inevitable avance de las telecomunicaciones para subvertir, y así, evidenciar una respuesta en reescribir los protocolos, haciéndose parte de las dimensiones propias desde el lenguaje del arte.

En consecuencia convivimos en un estado de magnitudes y escalas que están en mutación. Vivir y exhibir, configura un territorio abismal, el cual se solapa a la velocidad de las exigencias contemporáneas. Todo es viable de ser público, de exhibirse, formando parte de la naturaleza humana como un elemento significativo que conlleva existencia.

Desde este espacio de contingencias, emergen diversos proyectos de autor a los cuales me referiré en las siguientes líneas

I. OCÉANO DE 1CM. DE PROFUNDIDAD ^[1]

Océano de 1cm. de profundidad es un proyecto de creación e investigación que se aproxima a observar el estado comunicacional con el cual convivimos en la actualidad, atendiendo al

acontecer de la escritura en el campo de las telecomunicaciones cuya síntesis evidencia reducciones y aceleraciones del lenguaje, explorando el rol social, cultural y político de las tecnologías de la comunicación por medio de un ejercicio artístico permeable. A través de una serie de cuerpos de obra se propone observar las relaciones históricas y estéticas de la escritura, su materialización como medio y soporte de expresión, representación, existencia e información.

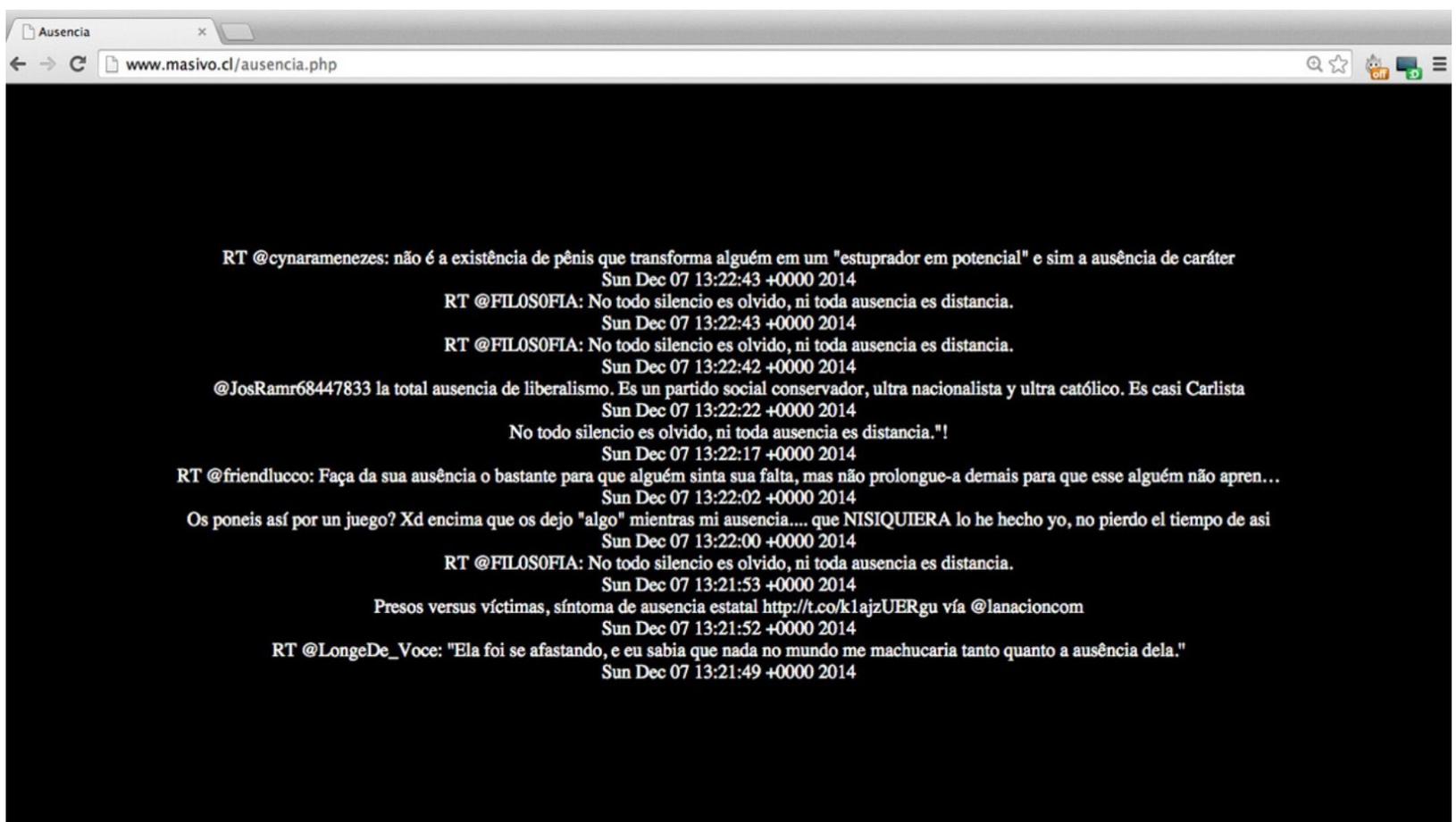
La palabra escrita es soporte de la realidad, de sucesos simples y complejos; somos consumidores~productores de contenidos digitales que sustentan nuestra experiencia, las cuales compartimos desde lugares remotos a una velocidad que nos propone un estado de extrañamiento entre el vivir y exhibir. "Las únicas palabras verdaderas son las que se tocan" [2].

La comunicación digital nos sumerge en un modelo de traspaso y flujo de información cuya temporalidad y velocidad evidencia una superposición constante de los mensajes emitidos derivando en un estado de borradura. La palabra escrita se ha transformado en un medio de fijación de existencia y la frase en un mecanismo de conjugación y ordenamiento que refleja una reductibilidad que enmarca la experiencia humana en la actualidad. La palabra escrita ha sido parte de este avance, consolidando su rol fundamental como sistema de representación al interior de las tecnologías. Comprendemos la escritura, dentro del panorama contemporáneo de signos que proliferan, como un modelo específico de difusión de expresión

de diversas magnitudes. Las cuales muchas veces sintetizan diversas acciones del hacer cotidiano. Este afán contemporáneo, reductible en la manera de comunicarse, se comprende desde la simplificación ejecutada por el uso de los soportes digitales; móviles y estacionarios, mensajes de texto, chat, Twitter, Facebook, etc.. Las redes sociales nos proponen una constante en la emisión de información que muchas veces no logra mediar entre la veracidad y la ficción, entre el error y la fidelidad. Nos acercan, pero paradójicamente provocan diversos escenarios de alienación, enfrentando una sura que muchas veces dispone una pérdida, cuyas divergencias presentan una escena que nos ubica en un escenario distante al contacto.

La representación de nuestro propio entorno en base a una dinámica informativa, nos enfrenta a una existencia atemporal. Todo es viable de ser público, de exhibirse, siendo un elemento significativo que conlleva existencia. La frase popular "Un mar de conocimientos de un centímetro de profundidad" pareciera ser referente central de este acontecer. El título de la exhibición utiliza críticamente esta referencia; en el estado actual de las telecomunicaciones se escribe, delibera y argumenta sobre muchos temas, pero no se domina o profundiza ninguno, estableciendo una lectura superficial.

Océano de 1 cm. de profundidad propone tensionar las relaciones que surgen desde el cuerpo físico al cuerpo virtual, el cual es asumido desde un estado complejo que promueve una



serie de aspectos que enfrentan esta magnitud tangible con las diversas dimensiones de su finitud. Busca comprender y poner en evidencia las paradojas formales del estado comunicacional desde el lenguaje de las artes, visitando diversas relaciones constructivas. Océano de 1 cm. de profundidad se compone de cinco cuerpos de obra emplazados sobre diversos materiales análogos y virtuales.

El primero de ellos es la instalación “RoboType” compuesta por un sistema robótico de escritura. El segundo es la serie fotográfica “Paisaje Intervenido”. El tercer cuerpo es el sitio web de seguimiento del acontecer de la palabra “ausencia” en la red social Twitter. El cuarto elemento es un video documental del proceso de cristalización de arena por medio de la técnica de oxicorte. El quinto cuerpo del proyecto es la serie tipográfica denominada “Screenshots”, conformada por capturas de texto desde Twitter, bajo el hashtag chilebusca, realizados el día 26 de marzo del año 2015.

ROBOTYPE

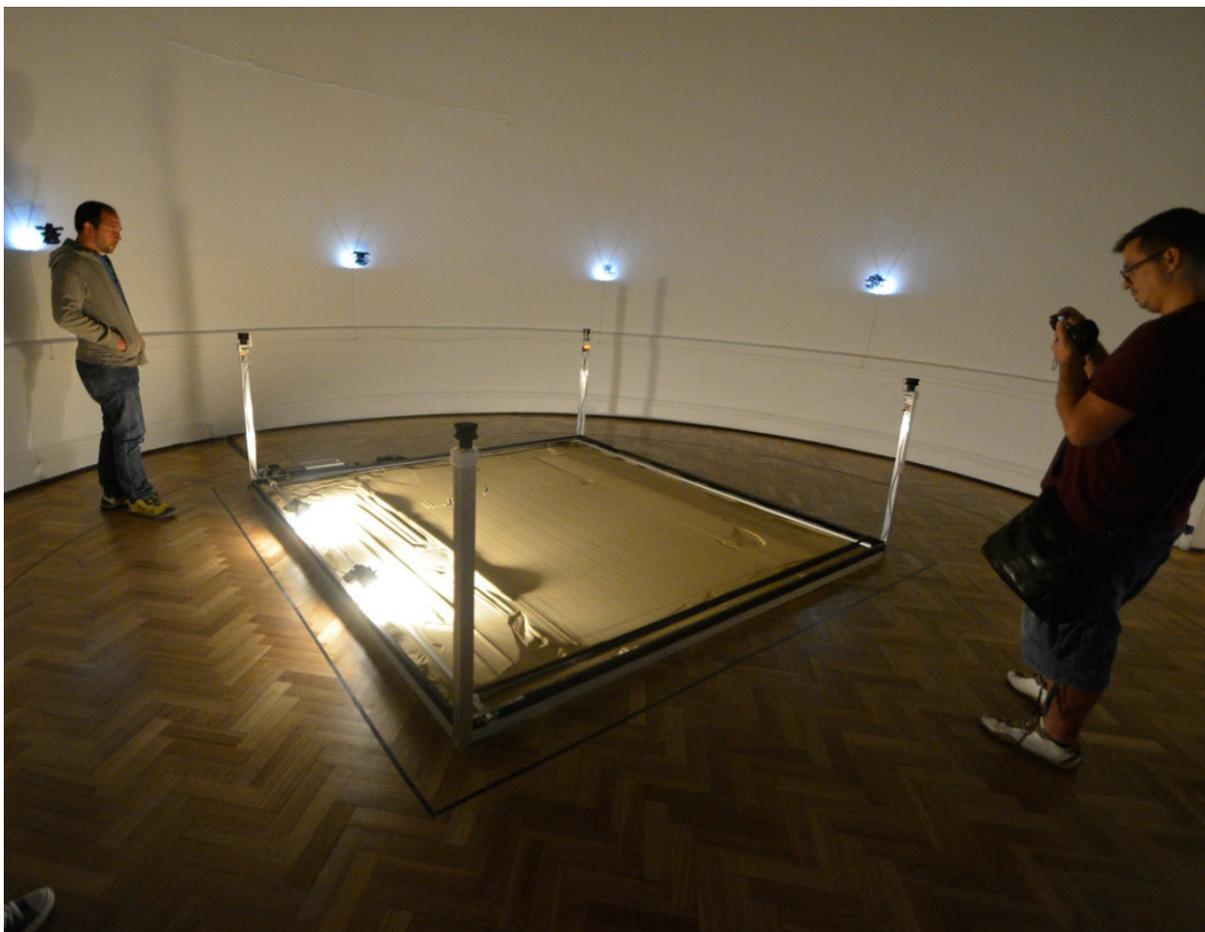
Una central digital hace un seguimiento de la palabra ausencia en Twitter, palabra que genera un repertorio de frases almacenadas –una librería– que luego son interpretadas por el sistema robótico para ser materializadas a través de su escritura sobre arena, construcción a partir de una matriz tipográfica lineal. Esta acción es continua, configurando un paisaje temporal y vivo que se modifica a medida que avanza la librería

capturada desde la nube virtual.

Al interior del espacio físico de 300x300cm. se disponen cuatro cabrestantes en los vértices. Desde la parte alta de ellos bajan cables de sujeción que se intersectan en un cabezal automatizado controlado por computador. Con esto se obtiene un sistema de escritura con tres grados de libertad: alto, ancho y largo. El desplazamiento se produce al tensar o liberar, controladamente, los cables provenientes de cada esquina de modo que el sistema robótico interpreta la escritura virtual para traducirla por medio de la inscripción en la arena. La extensión temporal de la escritura es de una hora como máximo por texto, descalzando la acción textual de Twitter para enfrentar al espectador a lo innegable de la permanencia frente al mecanismo de traducción.

El programa dentro de masivo.cl/ausencia.php propone un seguimiento a la palabra ausencia dentro del acontecer de la red social Twitter. Este rastreador evidencia a tiempo real la secuencia del seguimiento, donde emergen contrastes y similitudes que denotan el binomio de la presencia/ausencia en una plataforma de comunicación acotada.

Las telecomunicaciones han instalado un modelo de traspaso y flujo de información, cuya temporalidad y velocidad evidencia una superposición constante de los mensajes emitidos derivando en un estado de borradura. La imagen técnica se ha transformado en un medio de fijación de existencia, de conjugación y ordenamiento que refleja una reductibilidad que enmarca la experiencia humana.



En este contexto surge una exploración visual del gesto borrador del robot de escritura “RoboType”, cuya emergencia acontece a partir de una serie de imágenes que corresponden a una acción de búsqueda y seguimiento en la red del texto #chilebusca del día 26 de marzo del 2015. Este hashtag se generó en la contingencia de la tragedia de los aludes ocurridos en el norte de Chile, que devastaron diversas ciudades como también cortaron las vías de comunicación terrestre e informática. El desierto de Atacama transformó su geografía por lluvias continuas de veinticuatro horas de duración.

Izquierda y derecha
ROBOTYPE

A través del # se desencadenó una búsqueda de familiares que estaban dispersos por la acción climática sobre el territorio norteño en las ciudades de Antofagasta, Chañaral, Taltal, Vallenar, Tierra Amarilla, Diego de Almagro, Puquíos, El Loro, El Salado y otros.

Los mensajes emitidos se publicaron en diversos medios de comunicación, principalmente desde una banda del generador de caracteres en las transmisiones televisivas, como también en la activación de la herramienta person finder de Google, permitiendo que quienes necesitaban información de personas desaparecidas, como quienes poseían información de contacto, pudieran acceder y entregar dichos datos.

Los textos disponibles en la medida de los 140 caracteres denotan señales de vida. La reducción del lenguaje que observamos propone una esperanza en la contingencia de la tragedia, una espera, una latencia que provee a la vez un espectáculo cuyo relato es reducido y abreviado por medio de palabras claves que nos señalan la pérdida~ausencia en pos del encuentro. La emergencia textual, sin rostro, carente de fisonomía, nos torsiona.



Las paradojas de la mediación tecnológica y la representación de nuestro propio entorno en base a una dinámica informativa, provoca que nos enfrentemos a una existencia atemporal, la cual nos emplaza a reducir y administrar la profusión de mensajes. Vivir y exhibir, con gura un territorio abismal, el cual se solapa a la velocidad de las exigencias contemporáneas. Todo es viable de ser público, de exhibirse, formando parte de la naturaleza humana como un elemento significativo que conlleva existencia. Existencia en constante extrañamiento.

II. GEOMETRÍA DE LA OBSERVACIÓN ^[3]

En el último tiempo me he interesado fuertemente sobre la idea del nuevo modelo de observación que involucra dinámicas globales y locales, para sugerir trazos de diverso orden, en escalas y magnitudes muchas veces inverosímiles.

Bajo este contexto está el proyecto “GeoObs, Geometría de la observación” el cual busca estudiar la relación y articulación de tres capas dialogantes que configuran el sistema actual de representación visual en el territorio de las telecomunicaciones emplazadas en la red; Dispositivo, Imagen y Data. Para explorar articulaciones, fisuras y desplazamientos en el contexto contemporáneo de las redes. Confrontando modelos y sistemas complejos de la dimensión informacional que supera la verosimilitud de la representación, construyendo aliteraciones e iteraciones visuales que integran estrategias de inserción en el paisaje, relaciones de proximidad y geopolíticas, como también gestos sociales que buscan relevar los conceptos de invisibilidad, transparencia, seguimiento y traza.

La idea de trazar, me parece una idea seductora desde diversos lugares por su condición proyectual que me llevan a pensar sobre la transparencia y lo invisible. ¿Cuál es el lugar de nuestro propio cuerpo en la triada existente entre dispositivo, imagen y data?

La habitual idea sobre la condición de privacidad ha sido modificada. Pensar que tenemos el control y la administración sobre lo que somos, o sobre la proyección de lo que somos o lo que queremos ser, pareciera contener una desvinculación y desarraigo con nuestra actividad de lo que denominamos estar en red.

La triada dispositivo, imagen y data son ineludibles dentro del patrón de síntesis numéricas, cuales señales de humo que se nos presentan en el paisaje virtual al conectarnos a la red

Bañistas de Bahía. Serie fotográfica Impresión Digital en Papel Canson Rag 310grm. Marco de Fierro 110x80cm. 2016

global. Un ejemplo de ello es recorrer una ciudad próxima a visitar a través de google street view. Esto dejará una huella de interés que se empalmara, en siguientes conexiones a la red, con cadenas de hoteles, líneas aéreas y lugares turísticos.

Hoy nuestras relaciones humanas congenian con emanaciones visibles en datos binarios. La virtualización del ejercicio de la observación ya nos ha acostumbrado a la distancia. Nos ha distanciado del cuerpo físico y del contacto acontecido en el pasado, las definiciones de conquista y territorio se construyen desde centrales de datos con comandos a distancia.

En una entrevista con Sergio Pizarro, jefe del área de control de redes de Telefónica en Chile, quien generosamente compartió gran información sobre el sistema de redes tanto nivel nacional como también internacional, hubo 3 aspectos que me interesaron de nuestra didáctica entrevista. El primero de ellos, es la evidente preocupación de no revelar dónde están los puntos de conexión física de cableado hacia la red submarina internacional.

Es interesante ver que existe un mapa disponible en la red. todos pueden ingresar a <http://www.submarinecable-map.com> . Esta imagen hace caer la metáfora de la nube para comprender que el borde costero permanece como un lugar de conquista y transacción.

El cableado es de interés económico. No depende de los gobiernos, más bien existe la figura de venta de derechos de uso por la que, cualquier compañía podría optar a comprar capacidad en el cable. Los gobiernos y Estados no tienen derechos especiales sobre estos cables. Aunque normalmente se comprende que un cable de comunicaciones es un bien necesario y que promueve el crecimiento de actividades empresariales en las zonas (a veces ultra periféricas) que se enlazan, la cantidad de requisitos solicitados suele ser excesiva no existiendo trato de favor alguno.

¿ESTÁN ESCUCHANDO?

¿ESTÁN PRESTANDO ATENCIÓN?

QUE BIEN, PORQUE ESTÁ POR COMPLICARSE. ASÍ QUE
COMENZARÉ DE A POCO Y SE LOS SIMPLIFICARÉ.
NO TIENEN IDEA DE DONDE ESTÁ SU DINERO!!!
VERÁN, HACE TIEMPO, PODÍAS IR A UN BANCO Y
ABRÍAN LA BÓVEDA Y APUNTABAN A UN LADRILLO
DE ORO. YA NO. SU DINERO, QUE ES POR LO QUE SE
MATAN, NO ES MÁS QUE UNO POCOS MONTONES DE
ENERGÍA VIAJANDO A TRAVÉS DE UNA ENORME RED

DE CABLES DE FIBRA ÓPTICA.

¿POR QUÉ LO HICIMOS?

LO HICIMOS PARA QUE VIAJARÁ MÁS RÁPIDO. PORQUE
ES MEJOR QUE SU DINERO SEA MÁS RÁPIDO.
MÁS RÁPIDO QUE EL DE LOS DEMÁS.
UDS. QUIEREN MERCADOS MÁS RÁPIDOS CON
COMERCIOS MÁS RÁPIDOS, GANANCIAS MÁS RÁPIDAS,
TODO MÁS RÁPIDO.

Este es el texto inicial de George Clonney, en el film “money-monster”, “el maestro del dinero” en su traducción al español. En su rol de un economista, quien entrega proyecciones bur-sátiles con efectos de TV y Música Hip Hop. Una especie de gurú del flujo monetario.

La película de carácter hollywoodense se enlaza exactamente con una de la reflexiones que me señaló Sergio Pizarro, quien a su vez aseguró la desaparición del dinero en su dimensión física. Nada extraño si vemos el caso de Suecia u otros países donde la transacción económica de orden físico, es inexistente. Este es un espacio de pregunta sobre las dimensiones económicas que no están en la gran economía. Pareciera ser que el retorno al trueque, a otras dimensiones, deberá ser el modo de respuesta a este nuevo caso de invisibilidad al cual los mercados alternos deberán agenciarse.

LA INVISIBILIDAD ES LA METÁFORA DEL OCÉANO.
EN AGUAS TRANSPARENTES. SE OCULTAN LOS
SECRETOS

SUMERGIDA VIAJA NUESTRA COMUNICACIÓN,
SURCANDO LAS COSTAS.

RECORDANDO EL ESPACIO DE CONQUISTA QUE ES.LA
RESACA DEL MAR NOS APROXIMA A LA FRAGILIDAD.
SU ROMPIENTE DESATA LO SALVAJE DE SU AVANCE
ANIDADO EN UN TIEMPO DESBORDADO DE QUIETUD.^[4]

PAISAJE INTERVENIDO

La idea de la información contenida en un grano de arena, confrontada a la información del bit digital, circula como una metáfora en tensión a modo de contracción material. Ambas contienen silicio como espacio material de encuentro. Es en este sentido, que un grano de arena propone una serie de relaciones complejas que demarcan la definición de territorio, sus variables informantes de contexto, donde la composición varía

de acuerdo a los recursos y condiciones locales de la roca erosionada por el viento, como también su convivencia de borde con el océano. Éstas, parecen ofrecer historias ocultas sobre los territorios en disputa de costas, desde donde se ha extraído un puñado representativo de lugar. Como primera aproximación se comprenderá el borde costero como una zona en conflicto y conquista, donde comparecen dimensiones en distintas escalas y magnitudes de orden complejo. A través de la recolección y almacenamiento de arena de diversas costas chilenas, ejercicio realizado durante los últimos tres años, se propone construir una serie tangible de materiales orgánicos que representan un muestreo territorial. La idea de micropaisajes conforman un archivo táctil que contiene información fragmentada y temporal de largo plazo, como también de contingencia y emergencia de los cambios climáticos, de devastaciones naturales y de acciones de intervención del hombre, la cual reporta datos de su propia conformación química como orgánica, del contexto permeable sobre el cual se extiende la costa nacional. La arena, que en sí misma ya es un contenedor de información, es intervenida y torsionada por medio de una técnica auxiliar y residual de cristalización a través del oxígeno, oxígeno y acetileno, cuya mezcla combustible se aproxima a los 1500°, interviene la materia dispersa y granular para que emerjan morfologías visuales estables a manera de roca, que atestiguan una correspondencia desigual frente a la misma acción del oxígeno.

Los resultados morfológicos, solo atribuibles a su alteración química y orgánica, corresponde a que cada muestra de arena responde de manera distinta, aludiendo a las tensiones del lenguaje, a las relaciones entre estética y materia, a los lindes océano-continente y a la disputa entre dato y forma. La condición material de arena de playa, del borde costero a lo largo de Chile, condición territorial que provee una cualidad propia de diferenciación de posibles taxonomías que provocan un análisis tanto formal como expresivo. En este sentido, durante los últimos tres años he realizado una compilación de diversas arenas de playa del borde costero (imágenes referenciales en archivo adjuntas), que me ha permitido pesquisar de manera intuitiva su condición tanto cromática como de tipos de densidades. Esto me ha llevado a una pregunta sobre la naturaleza formal que la compone. Quizás esta diferenciación es un asunto erosión de la naturaleza por el avance del Océano, situación que ha sido señalada como una zona en conflicto por el avance del mar sobre la costa, asunto que permite relevar la inestabilidad de borde territorial.

Una segunda observación, es la capacidad reactiva y expresiva de este material desde un ejercicio de puesta en tensión del material por diversas estrategias constructivas; el estrés de calor por medio de oxígeno a 1500°, su capacidad de

contracción y compactación, como también la representación térmica.

Ambas observaciones buscan poner en tensión formal la manera en la cual nos aproximamos a una situación de borde, el cual contiene una innegable lectura sobre el espacio de conquista que es el borde costero, no solo alberga un borde territorial, sino más bien es una zona estratégica que redefine la manera en la cual nos comunicamos en el contexto de las telecomunicaciones emplazadas en la red digital.

El 97% de la comunicación digital viaja a través de cables submarinos, instalados en espacios estratégicos del territorio nacional. Acciones vinculantes entre uso, apropiación y economía. En conclusión esta dimensión propone visibilizar desde distintos lugares, por medio de taxonomías y tipologías, el registro material de la arena, que permita poner en tensión relaciones entre borde, conquista y data.

BAÑISTAS DE BAHÍA

La serie fotográfica se compone de una acción performática realizada en el borde del Océano Atlántico de la ciudad de Salvador de Bahía.

La acción inicia con una caminata por la playa, comentando a los bañistas la naturaleza del seguimiento tecnológico de nuestros cuerpos a través de drones, la importancia y rol del océano, donde la comunicación digital viaja sumergida por medio del cableado submarino. El diálogo concluye con una invitación a ser parte de una performance por medio del ocultamiento a través de una frazada térmica, sistema de ocultamiento para drones, según Drone Survival Guide. La acción de invisibilizar es un cuestionamiento a descifrar cuán conectados estamos. ¿Resistimos a la idea de desaparición en la dimensión tecnológica en la cual estamos inmersos? Cubrirse con una simple frazada metálica, utilizada principalmente para catástrofes, provee una acción sutil que confronta al paisaje con el cuerpo, con deslindes y aproximaciones desde una mirada geopolítica.

III. ESPESORES TISULARES

“Espesores Tisulares” es un proyecto de creación e investigación que explora a través de diversas escopias la noción contemporánea de estar en red, para confrontar modelos y sistemas complejos de la dimensión informacional con la cual coexistimos. El origen del nombre de esta exhibición proviene de la reconstrucción facial por escultura forense, procedimiento mediante el cual se aplica un material moldeable sobre una cabeza ósea, con el fin de reproducir de manera inferencial

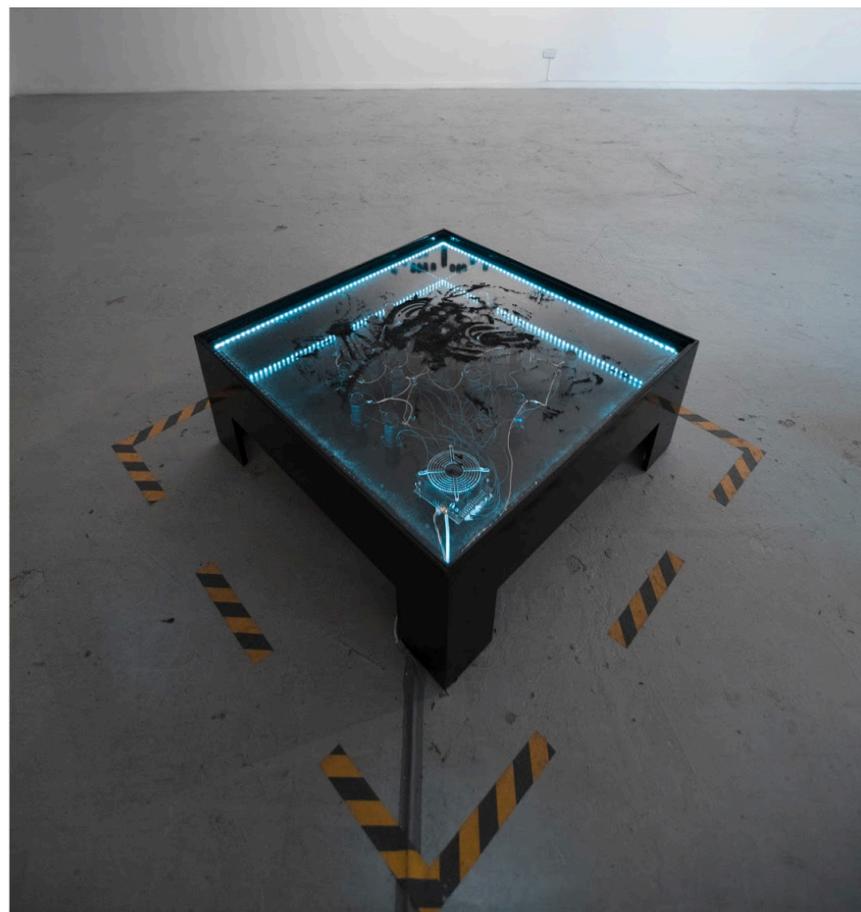
TRAZA

La mesa electromagnética está construida por un sistema electrónico, programación y el material residual de hierro que muestra pulsos magnéticos, una especie de movimiento de material mecánico. Este sistema electromagnético utiliza la información obtenida de la base de datos del sitio web (masivo.cl/bipcity). La energía es controlada por un sistema de programación que muestra durante 3 minutos los pulsos electromagnéticos de un usuario en una lista aleatoria. Después de esta actividad, el sistema se detiene durante diez segundos para reiniciar el movimiento del hierro residual. El sistema traduce la energía invisible de los usuarios del transporte a través de la contracción del material, una torsión entre el control de datos y la visualización poética

el aspecto que tendría el sujeto. Esta técnica se debe realizar una vez que se ha logrado estimar la raza, edad, sexo y talla del individuo al cual perteneció la osamenta. Este tipo de reconstrucción está asociada a la falta de evidencias para la identificación de la osamenta.

Las materialidades exhibidas son diversas; desde fotografías hasta piezas lumínicas reactivas, que buscan aproximarse a una posible identidad de un cuerpo inestable frente a las paradojas de la comunicación global y sus efectos en las dimensiones tangibles como virtuales. Es así como se observan tres capas dialogantes que configuran el sistema actual de representación visual en el territorio de las telecomunicaciones emplazadas en la red. Dentro de estas piezas se encuentra "Traza". Instalación que busca aproximarse a la comprensión de cuerpo y ciudad en la cual se ejercen y se ensayan discursos sociales múltiples, desde un sistema de relaciones complejas que nos enfrenta al ser Cibrido ^[5]. De esta forma se observa el cuerpo y su actividad en la ciudad desde sus injerencias físicas como virtuales para explorar el concepto de Geografía, BigData, UbiComp, Huella y Archivo, con una mirada tangencial a la comprensión de privacidad y habitar del ser contemporáneo.

La triada dispositivo, imagen y data son ineludibles dentro del patrón digital con el cual coexistimos, y que se nos presentan en el paisaje virtual al conectarnos a la red global de internet. Cualquier actividad en la red dejará una señal a seguir. Una huella de interés, que se empalma en siguientes conexiones, con diversas recomendaciones que intentan acontecer o aparecer con sutileza. Nuestras relaciones humanas congeñan con emanaciones en datos binarios cada vez más transparentes debido al avance de las tecnologías hacia su tercer estadio de la computación denominado por Mark Weiser como Ubiquitous Computing (UbiComp). Estadio donde desaparecen los computadores en su estado físico para emerger en un estado invisible que acontece en las IoT^[6] como también por las posibilidades de portabilidad, movilidad y nano construcciones.



La idea de trazar como modelo exploratorio propone un sistema que expande la frontalidad específica y documental tradicional al cual hemos estado habituados. Así, se establece una estructura de estudio que empalma con síntesis relacionales cada vez más complejas, donde la condición de objeto de análisis emerge en clave ampliada para posibilitar la demarcación de la existencia del cuerpo en la ciudad en función de fisuras, pérdidas, calces y traslapes.

La virtualización de la observación ya nos ha acostumbrado a la ausencia de proximidad. Nos ha distanciado del cuerpo físico y del contacto. En efecto, las definiciones actuales de conquista y territorio se construyen desde centrales de datos con comandos a distancia, proponiendo al cuerpo como un campo donde se ejercen y se ensayan discursos sociales múltiples. Esta paradoja contemporánea entra en conflicto con el territorio y su habitabilidad, desde un sistema de relaciones complejas que nos enfrenta a un ser Cibrido, que se entrama con acciones virtuales y tangibles. La ciudad y el cuerpo son espacios activos que requieren de un análisis desde una exploración amplia.

El antecedente gatillador de este proyecto instalativo surge desde una observación que acontece en la ciudad que habito. Observación de orden local.

El día 8 de Septiembre del 2014 a las 14:05 hora local de la ciudad de Santiago de Chile acontece un atentado en el centro comercial «Subcentro», contiguo a la estación de transporte subterráneo Escuela Militar. Luego de la explosión, por un

artefacto instalado en uno de los basureros, 14 personas resultaron con lesiones de diversa consideración, el Subcentro se llenó de humo y de inmediato acudieron al lugar Ambulancias, Bomberos y Policías.

El atentado ha sido catalogado como el más grave ataque terrorista en el país de los últimos 20 años. Tras este acontecimiento, la empresa Metro de Santiago, quien administra la red subterránea de transporte, decide tomar diversas medidas de seguridad, entre las cuales se encuentra la de retirar todos los basureros. Esta acción generó diversos efectos colaterales con los desechos. La basura aparece, emerge.

Al pasar los días la empresa instala dos tipos de basureros transparentes. El primero corresponde a estructuras que sostienen bolsas de plástico translúcidas y que operan en el orden de contener basuras de tránsito en conexión de los andenes y estaciones. Así se puede ver una especie de cartografía diaria de la alimentación como del desecho móvil. El segundo corresponde a pequeños contenedores, que en muchos casos proviene de un reciclaje plástico, de suficiente tamaño para que ingresen los vouchers que entregan los operarios una vez realizada la carga de la tarjeta Bip!^[7]. La reacción de los usuarios frente a este receptáculo ha sido de total naturalidad y por consecuencia disponen los desechos de papel de manera ordenada y automática, uno sobre otro.

La observación surge a partir de este comportamiento asumido por el usuario de la red de transporte subterráneo de Metro de Santiago, quien dispone en los pequeños contenedores el ticket de pago, el cual me ha permitido generar una pequeña colección de comprobantes de carga. Inicialmente me interesó saber sobre la información contenida en este documento. Documento que contrasta con el otro tipo de basura que uno

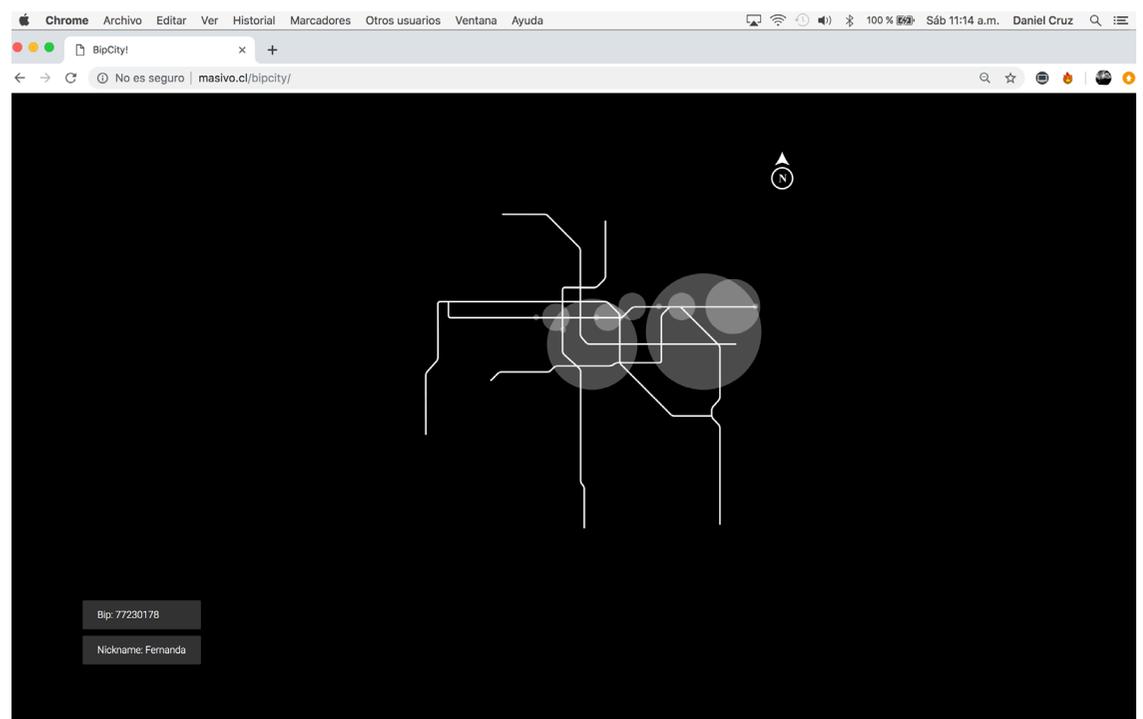
observa en los grandes contenedores de las estaciones del tren subterráneo. Basura cuyo valor indicial demarca huellas de una ciudad que urge lo portable, confrontando con la información numérica y abstracta del ticket de pago.

En el breve análisis se observa un número de tarjeta, cuyos dígitos provienen del identificador de usuario. Estos comprobantes, para el desconocimiento de quienes lo portan, contienen información relevante de trazabilidad urbana. A esto, se anexa la posibilidad de la vinculación con el sitio web^[8] de acceso abierto y disponible, desde donde se accede a obtener información privada por medio del ingreso de los ocho dígitos de identificación de la tarjeta. Al realizar este ejercicio, lo que acontece en la pantalla, se puede resumir como un espectáculo matricial que resume la actividad del portador de dicho código durante los últimos noventa días. En pantalla vemos como se hace visible los recorridos del usuario, sus puntos de ingreso al sistema de transporte, los lugares de pago, los montos de las transacciones, los horarios de flujo en la ciudad, etcétera. Estas rutinas visibilizan modelos de habitabilidad de la ciudad, denotan pulsos y ritmos. Esta información permite establecer seguimientos programáticos del usuario, generando una filtración, una fisura de acceso público que establece una paradoja. La translucidez de los receptáculos conlleva la exposición de la traza privada de la habitabilidad sobre la trama ineludible de la ciudad.

Desde este lugar es que se propone una instalación compuesta por medios mixtos para activar diversas relaciones y formas de comprensión; una proyección de sitio web, una mesa electro-magnética y un textos mural construyen una experiencia que se cohesiona desde el concepto principal.

En primer lugar el sitio web <http://www.masivo.cl/bipcity>

BipCity!



Daniel Cruz (1975) Artista Visual, Magister en Artes de la Universidad de Chile & Certificate de Harvestworks Digital Media Art Center, NY, USA.

La obra de Daniel Cruz se construye desde la producción, investigación y creación individual o colectiva. Se emplaza en diversos espacios; galerías, museos, espacio público e internet. Éstos Involucran tecnologías de registro, reproducción y sampleo, explorando las distancias y límites existentes entre cuerpo, poder, arte, comunicación y tecnología.

Actualmente se desempeña como académico de la Universidad de Chile, donde desarrolla docencia en la Facultad de Artes y Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas. Es coordinador del Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile

proyecta en gráfica monocromática la información de la habitabilidad de los ciudadanos que usan como medio de transporte el tren subterráneo. Cada información proyectada ha sido ingresada por el propietario de la tarjeta o por la recolección de los tickets en sendas visitas a la red de transporte subterráneo. Esta acción insiste en la condición contemporánea de borrosidad entre el ser público y privado, evidenciando la energía diseminada por medio de una lectura informática del bigdata que se obtiene tangencialmente de la base de datos del tren subterráneo.

El segundo momento se presenta en la mesa electromagnética, la cual está construida por un sistema electrónico y programación, una serie de electroimanes y material residual férrico que muestra pulsos magnéticos. Una especie de movimiento mecánico material. Una representación tangible de lo que podríamos denominar como energías desperdiciadas^[9], según la propuesta de Marcel Duchamp en Les Transformateurs recopiada en el libro “Duchamp: El Amor y la Muerte, incluso”. Este dispositivo electromagnético es controlado por un sistema de programación, el cual utiliza la información obtenida desde la base de datos que ha sido ingresada al sitio web masivo.cl/bipcity, para conducir energía continua a los electroimanes, que transfieren contracciones que imantan el residuo férrico. De esta forma se presenta durante tres minutos los pulsos electromagnéticos de un usuario en la lista almacenada. Después de esta acción, el sistema se detiene durante diez segundos, reposa, para generar una pausa y reiniciar la actividad del movimiento mecánico material con una nueva data. El sistema traduce la energía invisible desplegada por los usuarios del transporte público del tren subterráneo a través de la contracción material, una torsión entre el control de datos, la activación del residuo y la visualización de la energía.

El tercer elemento en escena el texto que interviene el muro adyacente, “Somos data ineludible al patrón de síntesis numéricas con el cual coexistimos. Somos señal y huella, Somos emanaciones binarias. Somos traza y codificación”^[10].

REFERENCIAS

[1] Océano de 1 cm. de profundidad fue exhibida en tres instancias. La primera de ellas, la exposición homónima e individual, en Sala Anilla MAC del Museo de Arte Contemporáneo de Parque Forestal, entre el 25 de Noviembre del 2014 y 18 de Enero del 2015. Posteriormente se realizó un segundo montaje en la 12a Bial de Artes Mediales, bajo la curatoría “Hablar en Lenguas”, realizada en el Museo Nacional de Bellas Artes, entre el 8 y 25 de Octubre del 2015. Finalmente, un tercer momento de exhibición acontece en la inauguración del Centro de Arte Contemporáneo de Cerrillos en Santiago, bajo la curatoría “Una imagen llamada palabra”, Septiembre del 2016 a Marzo del 2017

[2] Título de entrevista a William S. Burroughs que le realizara Tamara Kamenszain incorporada en el libro “La revolución electrónica”

[3] “Geometría de la Observación” ha sido exhibido en cuatro instancias de manera ampliada como también parte de sus componentes. En primer lugar en el contexto de residencia artística de Goethe Institut, Salvador de Bahía, Septiembre 2016. El segundo corresponde a “GeoObs, Geometry of the Observation” en el contexto del ISEA2017, International Symposium of Electronics Arts, Manizales, Colombia, Junio 2017. Bial de Arte Digital “Lenguajes Híbridos”, Río de Janeiro/Belo Horizonte, Febrero a Abril 2018. Museo sin Muros, Museo Nacional de Bellas Artes 2018.

[4] Texto escrito por el autor para desplegarse en instalación “Bloques Erráticos” Daniel Cruz 2018.

[5] Combinaciones de imágenes físicas e imágenes digitales simbólicas o electrónicas que proyectan una relación entre cibernética e hibridismo, ciberido (ciber+híbrido) de Peter Anders (1999).

[6] IoT: Internet of Things: Internet de las Cosas.

[7] Es el medio de pago del sistema de transportes del Transantiago, que incluye buses y Metro. La tarjeta bip! te permite utilizar el mismo medio de pago, a través de una tarifa integrada, tanto en buses como en Metro o la combinación entre ambos.

[8] <http://pocae.tstgo.cl/PortalCAE-WAR-MODULE/>

[9] Utilización de un aparato para coleccionar y para transformar todas las pequeñas manifestaciones externas de energía (en exceso o desperdiciadas) del hombre, como por ejemplo: el exceso de presión sobre un interruptor eléctrico, la exhalación del humo del tabaco, el crecimiento del cabello y de las uñas, la caída de la orina y de la mierda, los movimientos impulsivos del miedo, de asombro, la risa, la caída de las lágrimas, los gestos demostrativos de las manos, las miradas duras, los brazos que cuelgan a lo largo del cuerpo, el estiramiento, la expectoración corriente o de sangre, los vómitos, la eyaculación, el estornudo, el remolino o pelo rebelde, el ruido al sonarse, el ronquido, los tics, los desmayos, ira, silbido, bostezos. (Duchamp: El Amor y la Muerte, incluso: Ramírez, Juan Antonio (1993). Madrid: Siruela)

[10] Texto escrito por el autor para desplegarse en pantalla led o grafiti mural, Daniel Cruz 2018.

HolosCi(u)dad (

Lilian Amaral — MediaLab UFG - BR; Laurita Salles — UFRN - BR

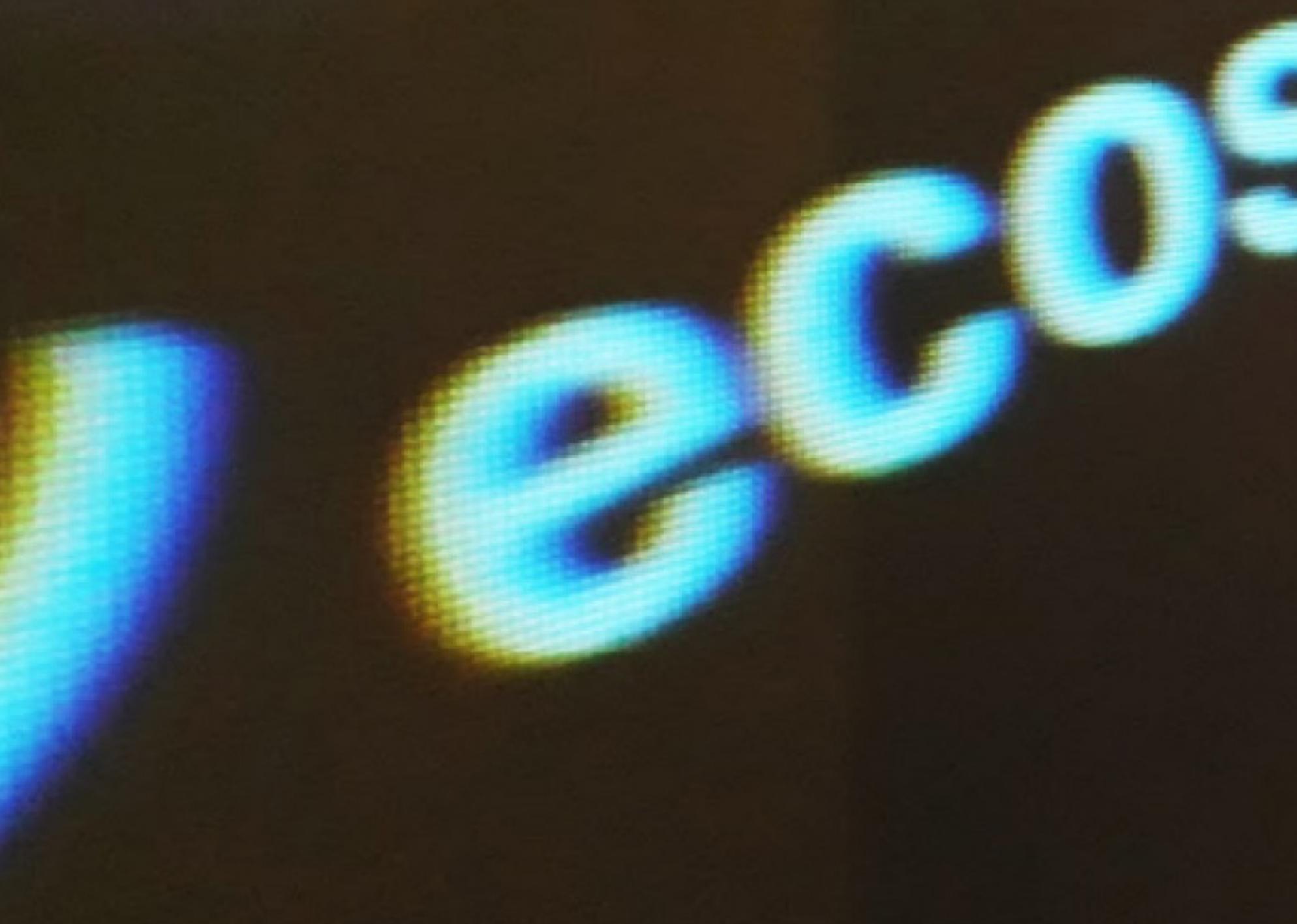
Co-autores:

Cleomar Rocha — MediaLab BR/UFG - BR; Lêda Guimarães — UFG - BR; Wilder Fioram

Suzete Venturelli — UnB / UAM - BR; Antenor Ferreira — UnB - BR; Ingrid Ambrogi —

Daniel Argente - IENBA/UDELAR — UY - UY; Marcos Umpiérrez — IENBA/UDELAR — U

Gimenez - IENBA/UDELAR - UY; Liliana Fracasso — UAN — CO; Francisco Cabanzo - UE



e)

Fonte — UFG — BR;

— UPM — BR;

Y — UY; Marcos

B — CO; Jorge Díaz

sistemas

patrimoniable

maquínicos

megatón

natu

lavaderos

ritmo

investi

la

A PRESENTE REFLEXÃO RESULTA de um processo de investigação e criação poética que emerge de um fazer coautorial compartilhado em rede. Opera a partir de inspirações cartográficas em diálogo com as concepções deleuzeanas de devir e multiplicidade, articuladas à abordagens de autopoiese propostas por Maturana e Varela (1994). HolosCi(u)dad(e), derivação da Residência Artística Ecosistemas Transversais e conectividade - Holos, se pensa e constitui como um “organismo vivo”, distribuído e em permanente co-elaboração. Concebido como uma plataforma de arte com a finalidade de explorar as implicações estéticas e comunicacionais emergentes na realização de ações e práticas artísticas, que por meio de experiências performativas, interativas, transdisciplinares, geopoéticas e pedagógicas, articulam o diferente e criam, a partir dessas diferenças, uma produção em constante mutação. O uso de estruturas telemáticas associadas à criação de conexões preparadas para receber/processar/enviar informação em um constante devir, tanto temporal como material/imaterial, define, a priori, a dinâmica da presente obra processual de caráter co-elaborativo, coautorial e de copesquisa, em contexto iberoamericano contemporâneo.

Palavras-chave: *ecossistema, conectividade, prática artística, multisensorialidade, cidade, interação, multiplicidade.*

APRESENTAÇÃO HOLOSCI(U)DAD(E) ^[1]

Apresentação HolosCi(u)dad(e)1 Obra processual e performativa HolosCi(u)dad(e) constitui-se enquanto acontecimento poético, objeto sonoro visual, interface e dispositivo intensificador de experiência, resultante da geração de combinações de sons que derivam e desdobram-se em tempo real a partir de um conjunto de frases sonoras em permanente mutação e hibridização. Agenciadas por algoritmos genéticos, articulam diferentes sonoridades urbanas captadas em diversas regiões do mundo, apresentadas publicamente em performance também luminosa visual em Paredão automotivo e em espaço expositivo. Produzida por artistas e pesquisadores vinculados ao projeto ibero americano Observatório de Arte Digital y Electrónica, ativado durante a Residência Artística Ecosistemas Transversais e Conectividade – Holos, realizada no contexto do V SIIMI no Media Lab UFG, 2018. A obra colaborativa tem concepção e curadoria de Lilian Amaral, coordenação de Laurita Salles e co-participação de uma rede de investigadores no campo da arte computacional. Documenta os contextos sonoros do Brasil - Brasília, Goiânia, São Paulo; Colômbia – Bogotá; Uruguai – Montevidéu; Espanha – Valência e China ^[2]. Envolvendo a temática Corpocidade, o que te conecta? configura-se como invenção de um lugar utópico, multifacetado e em transformação. Propõe novos formatos de produção e circulação em uma cultura de rede orientada para a inteligência distribuída. Surge a partir de um processo que emerge de um fazer co-autorale compartilhado em rede, como um organismo vivo e em permanente co-elaboração. HolosCi(u)dad(e) centra-se, assim, no trabalho de co-pesquisa, co-design e opera a partir das concepções da Geopoética

dos sentidos, da pesquisa em artes, das práticas artísticas em territórios específicos, de memórias e imaginários como campos políticos, articulando cartografias urbanas e humanas, patrimônio cultural e os meios tecnológicos em contexto ibero-americano.

CULTURA DIGITAL E CONECTIVIDADE ^[3]

HolosCi(u)dad(e) articula vozes e ações, em referências diretas ao conjunto, seja pelos termos Holos e Cidade/Ciudad, que alinham a perspectiva de completude e sociabilidade, seja na forma sintática de nominar o trabalho, juntando termos e idiomas. Tais características nominativas espelham a condição colaborativa do trabalho, ao tempo em que apontam, de igual modo, para a relação entre o analógico, formalizado pela continuidade, e o digital, compreendido como o discreto. Essas dimensões, passíveis de sondagem hermenêutica, sintetizam e bem o ensejo do conjunto de pessoas, de vários países, que se debruçaram sobre o fazer, poetificado, juntos. O aglutinante das ações e motivo das junções são o desejo e a razão. O desejo de colaborar em uma poética instaurada que tematiza o coletivo, e a razão no reconhecimento de vivermos um período em que a cultura da posse e da guarda cede lugar para uma cultura baseada no acesso e no compartilhamento. Essa nova instrução programática da cultura recebe o legado da cultura digital e, mais fortemente, na conectividade, traço inequívoco do contemporâneo.

A prática cultural, nos últimos anos, tem sido exercida com a forte presença dos aparatos tecnológicos, que remodelaram o pensar e o agir do homem, em constante exercício de sua neuroplasticidade. Tal característica, aliada à praticidade dos recursos computacionais,

inauguram o que alguns chamam de transhumano ou pós-humano que, de modo contundente, se engendra na sociedade, tornando a tecnologia parte mesma da estrutura humana. Esse modelo encontra na conectividade um lastro do que caracteriza o homem como ser social, reinterpretando as premissas de sociabilidade e alcançando um pensamento estético, a própria noção da estética da conectividade.

Esse valor, derivado da experiência estética, repercute ontologicamente no pulsar humano, compondo a cena contemporânea, em uma ordem simbólica das mais variadas e diversas práticas sociais. É nesse contexto que **HolosCi(u)dad(e)** se mostra, pleno como exercício completo, poroso como prática polifônica, pujante como a experiência singular da arte, contextualizada pela estética da conectividade e pela cultura digital.

REDES, CONEXÕES, CO-ELABORAÇÕES4 - MODOS DE PENSAR, FAZER, ACESSAR E COMPARTILHAR [4]

O mundo das mídias (em movimento) se expande. Fotografar, filmar, enviar mensagens, gravações, textos, receber filmes, animações, clips, fotos, notícias. O século XXI preparou uma mutação na forma com que nos comunicamos. Podemos observar uma revolução real na computação, não somente comercial ou tecnológica, mas, sobretudo, social.

Os processos de colaboração estão por toda parte em nossa sociedade. Na esfera da comunicação as redes digitais popularizaram as ações colaborativas, sendo o fenômeno das comunidades virtuais e as redes sociais seu foco determinante. O âmbito do trabalho, hoje, está fortemente marcado pela produção e intercâmbio de conhecimento, pela comunicação, e sobretudo, pelo “investimento” afetivo, onde encontramos uma forte chamada para as redes de colaboração.

Estabelecer redes se converteu em uma prática em todo o mundo empresarial, nas esferas governamentais e também no terceiro setor. O conceito de inteligência coletiva passou a ser sinônimo da noção de colaboração, de fazer redes, tanto no campo da comunicação quanto do trabalho.

O espaço se abre para uma discussão processual sobre dimensões do conceito de inteligência coletiva e a abertura de uma nova dimensão, a micropolítica, que passa a ser entendida como resistência aos processos de alienação do capitalismo cognitivo. Nos encontramos em uma fase de mudança de cultura nas artes comparável, em sua extensão e profundidade, à transmissão que teria lugar entre finais do século XVIII e meados do século XIX.

O processo decisivo dos últimos anos no universo das artes é

a formação de uma cultura diferente da moderna e suas derivações pós-modernas. Um signo particularmente eloquente deste processo é a proliferação de iniciativas de artistas destinados a facilitar a participação de grandes grupos de pessoas muito diversas, em projetos em que se associa a realização de ficções ou imagens com a ocupação de lugares e a exploração de formas experimentais de sociabilidade. Estamos diante de novas “ecologias culturais” [5].

Tais projetos articulam ideias e instituições, imaginários e práticas, modos de vida e objetos, novas formas de intercâmbio e demais processos que a tradição imediata não permitiria antecipar.

Em diálogo com tais proposições, entendemos que o projeto em que nos deteremos - **HolosCi(u) dad(e)**, engendra elementos para uma leitura desta reorientação das artes em territórios globais, desta transição em curso da qual um número crescente de artistas reagem ao evidente esgotamento do paradigma moderno, facilitando a ativação de uma certa interação criativa que oferece contextos em que os participantes podem estabelecer acordos gerais sobre procedimentos e resultados, em que alguns podem colocar-se em posição de árbitros que estabelecem contornos às atuações, à habilidade individual, ao conhecimento, em que podem conceber formas de preparação disciplinada e acumular-se em histórias. Assim é que se produz a formação de identidades poéticas, onde se consolida uma “ecologia cultural”, em cujo interior, transações recorrentes entre unidades “produzem interdependências entre lugares, transformam os entendimentos compartilhados em curso do processo, e voltam a vastos recursos da cultura disponíveis em cada lugar em particular, por meio de suas conexões com outros lugares”, por meio de uma organização espontânea que supõe “a formação e a ativação de redes que iniciam avanços ou demandas em suas escalas locais, mas que de alguma maneira os articulam com identidades de grande escala e lutas coletivas” [6].

Para visualizar esta dinâmica espacial, a noção de redes configura-se como elemento de relevante articulação, a partir das suas horizontalidades e verticalidades. As horizontalidades se constituem como o alicerce da vida cotidiana, as relações que se dão em espaços contíguos, relações próximas de solidariedade e troca. Já as verticalidades agrupam áreas ou pontos, muitas vezes a serviço de atores hegemônicos, não raro distantes. São lugares/vetores da integração hierárquica global, essenciais para que a produção globalizada ocorra e possa, sobretudo, ser controlada à distância. Nesse sentido, os sujeitos e suas ações se submetem a uma racionalidade que não controlam e muitas vezes desconhecem.

A verticalidade se opõe ao espaço banal, que é o espaço de todos, afinal as redes constituem apenas parte do espaço e o espaço de alguns (SANTOS, 2000). O processo nacionalizador do/no espaço reduz as possibilidades de afirmação da sociedade baseada na contiguidade, nas redes horizontais. Na periferia dos grandes centros urbanos, por exemplo, observa-se que a ausência do Estado e da densidade técnica, constrói outra sociabilidade, onde as relações precisam se dar na proximidade e na solidariedade. Situações análogas são propostas por coletivos que atuam em zonas centrais da cidade, promovendo práticas artísticas, transdisciplinares, experiências de convívio que friccionam as formas preestabelecidas e hegemônicas. São práticas do dissenso, como propostas por Rancière (2005), ações de micro resistências urbanas, de natureza crítica e sensível. Os artistas se convertem em guardiões e difusores da riqueza e invenções do cotidiano. Não somente tornam algo visível, como trazem visibilidade para zonas opacas e fazem ressoar vozes sufocadas, presentes nas ruas. Canclini (2012, p.04) propõe que talvez essa seja uma das razões pelas quais “a arte está se convertendo em laboratório intelectual das ciências sociais e as ações de resistência sejam sua experiência para elaborar pactos não catastróficos com as memórias, as utopias, a ficção”. Com base no mapeamento, descrição e análise de experiências atuais, propõe-se a criação coletiva de uma cartografia sonora polifônica, ou melhor dizendo, de uma geo-ecologia desta ampla cultura vinculada a processos mais vastos de modificação das formas de ativismo político/poético, de produção econômica e investigação científica que define, em sua novidade, o presente.

Assumimos a condição intercultural da proposição artística e investigativa que se dá em trânsito relacional, entre contextos ibero-americanos e asiáticos, em deslocamentos espaço-temporais. Procurando manter a polifonia, a coerência intercultural e a escrita compartilhada como forma de inovação criativa - desafio da obra co-elaborativa, híbrida e processual - decidimos não traduzir as contribuições reflexivas e manter as línguas de origem dos cocriadores, ampliando a potências das narrativas “glocalizadas” que dão corpo e sentido ao projeto intercultural **HolosCi(u)dad(e)**. Desta forma, a escrita co-elaborativa se dá por meio do registro e do diálogo entre os diversos lugares/ contextos/culturas/ núcleos de pesquisa internacional e interinstitucional que configuram a fisionomia mesma da multiplicidade resultante das diversas narrativas que integram a pesquisa em process

INVESTIGAÇÃO CO-ELABORATIVA : BRASIL + URUGUAI + COLOMBIA + ESPANHA + CHINA

Projeto de pesquisa internacional em processo. HolosCi[u]

dad[e] propicia o intercâmbio investigativo e poético entre artistas pesquisadores e alunos de programas de pós-graduação em arte, cultura visual e meios tecnológicos oriundos de contextos iberoamericanos.

Entre os objetivos, apontamos:

1. Desenvolvimento de experiências multissensoriais e multilinguagens que articulam corporeidade, sonoridade, visualidade, textualidade como elementos de observação, percepção, interpretação, intervenção e análise de ambientes urbanos em processos de transformação por meio da apropriação poética e da relação entre territórios humanos / urbanos e o patrimônio cultural tangível e intangível;
2. Criação coletiva de narrativas audiovisuais que operam em simultaneidade e de forma distribuída, articulando memória, lugar, ficção, documentário, performatividade, resultando em obras híbridas que envolvem grupos de pesquisa transdisciplinares e comunidade externa em contextos nacionais e internacionais.

Os possíveis desdobramentos sugerem que:

1. Os trabalhos possam integrar plataformas de pesquisa em desenvolvimento, tanto o Observatório Ibero americano de Artes Digitais e Eletrônicas, o Media Lab UFG/BR, a Rede Internacional de Educação Patrimonial em contexto ibero americano e a Rede de Observatórios de lo Patrimoniabile, entre outras.
2. Os projetos possam articular novas proposições como desdobramento nos países de origem dos artistas pesquisadores, reforçando os laços com instituições acadêmicas e a sociedade, permitindo especialmente, o intercâmbio entre docentes, discentes, comunidades locais/internacionais, aproximando as diversas áreas do conhecimento e métodos de co-pesquisa / projeto colaborativo.

Entre os resultados processuais propõe-se:

1. Apresentação dos resultados parciais no 17º. ART - Simpósio Internacional de Arte e Tecnologia, UnB/ UFG – A Dimensão Política da Arte, outubro, 2018.
2. Exibição da obra HolosCi[u]dad[e] na mostra Em- Meio #10, Brasília, Museu Nacional da República, integrante do #17.ART, no período de 03 – 31 de outubro, 2018.
3. Exibição da obra HOLOS | HUELLA, organizada pelo IENBA/ALC, UDELAR, Uruguai, concomitantemente ao Simpósio Internacional de Arte e Tecnologia, UnB.
4. Difusão em redes sociais e plataformas. Publicações científicas.
5. Co-pesquisa, co-criação, curadoria colaborativa implicando arte, ciência, tecnologia, memória e territórios em contexto ibero-americano.
6. Apresentação de conferência, comunicação e proposição

de residência artística científica junto ao Simpósio ANIAV, a ocorrer entre 4 e 5 de Julho, 2019, na Universidade Politécnica de Valência, UPV/ Espanha.

DISPOSITIVO CONECTOR - CORPOCIDADE: O QUE (TE / NOS) CONECTA?

HolosCi[u]dad[e] propõe a criação e análise de experiências metodológicas para compreensão da complexidade da experiência estética na cidade contemporânea no atual contexto de espetacularização urbana, buscando articular linhas de abordagem que costumam ser tratadas separadamente: das práticas artísticas em perspectiva relacional, sua apreensão crítica à experiência estética-corporal urbana.

Tomando a noção de experiência como princípio norteador desta criação e investigação metodológica, pretende-se focalizar as práticas artísticas em contexto expandido, ampliando seu significado e alcance numa concepção de processo de metacartografia multisensorial como possibilidade poética, crítica e de intervenção no espaço social. Entende-se cartografia multisensorial como um processo de apreensão do objeto - neste caso, as cidades contemporâneas - pelo sujeito, instaurado por uma dinâmica relacional corporal direta.

HolosCi[u]dad[e] configura-se como primeiro desdobramento co-elaborativo, no âmbito da cocriação em arte computacional, a partir de elementos audiovisuais / multissensoriais que estabelecem conexão entre os diversos núcleos de pesquisa internacional interligados por meio das Redes, Observatórios e MediaLabs distribuídos e atuantes em contexto ibero americano. O dispositivo norteador do projeto funda-se na concepção **Holos**^[7], proposta pelo artista e pesquisador uruguaio Daniel Argente, propositor do Observatório Iberoamericano de arte digital e eletrônica/UDELAR.

HolosCi(u)dad(e) apropria-se de estrutura|plataforma Paredão como “Dispositivo intensificador de Experiências”, proposta de pesquisa de Pós-Doutorado realizado pela artista e pesquisadora Laurita Salles./ UFRN junto ao MediaLab UFG.

HolosCi[u]dad[e] é uma proposta curatorial de copesquisa, co-elaborativa e processual, coordenada pela artista e pesquisadora Lilian Amaral/ MediaLab UFG, no campo das práticas artísticas, ciência, tecnologia e patrimônio cultural em contexto ibero-americano, articulando redes investigativas - Observatórios e MediaLabs, potencializando a internacionalização da pesquisa e da prática poética na América Latina e contexto europeu, desde 2008.

HOLOS COMO CONECTOR

Apresentamos, a seguir, fragmentos de ideais que estruturam a proposição Holos, apresentada por Daniel Argente, a qual tomamos como elemento dialógico para realização da proposta de investigação, co-elaboração poética e multisensorial:

“(Na física moderna) temos dividido o mundo não em diferentes grupos de objetos, mas em diferentes grupos de conexões. (...)O que podemos distinguir é o tipo de conexão mais importante para um determinado fenômeno (...). Desta forma, o mundo aparece como uma teia complicada de eventos, onde conexões de diferentes espécies se alternam, movem ou combinam, determinando, assim, a textura do todo.” (W. Heisenberg, *Physics and Philosophy*, pág. 96)

Ao compartilharmos desta linha de argumentação, entendemos que

“Chegamos a um novo conceito de totalidade inabalável, que nega a ideia clássica de análise do mundo em partes separadas independentes. (...)O conceito clássico usual de que “partes elementares independentes são a realidade fundamental do mundo e que os vários sistemas são meramente formas e arranjos particulares desses partidos foram invertidos, ao contrário, dizemos que a realidade fundamental da inter- -relação única de todos os universos e que as partes que parecem funcionar de uma maneira relativamente independente são simplesmente formas contingentes e particulares dentro desse todo”. (D. Bohm e B. Hiley, 1975).

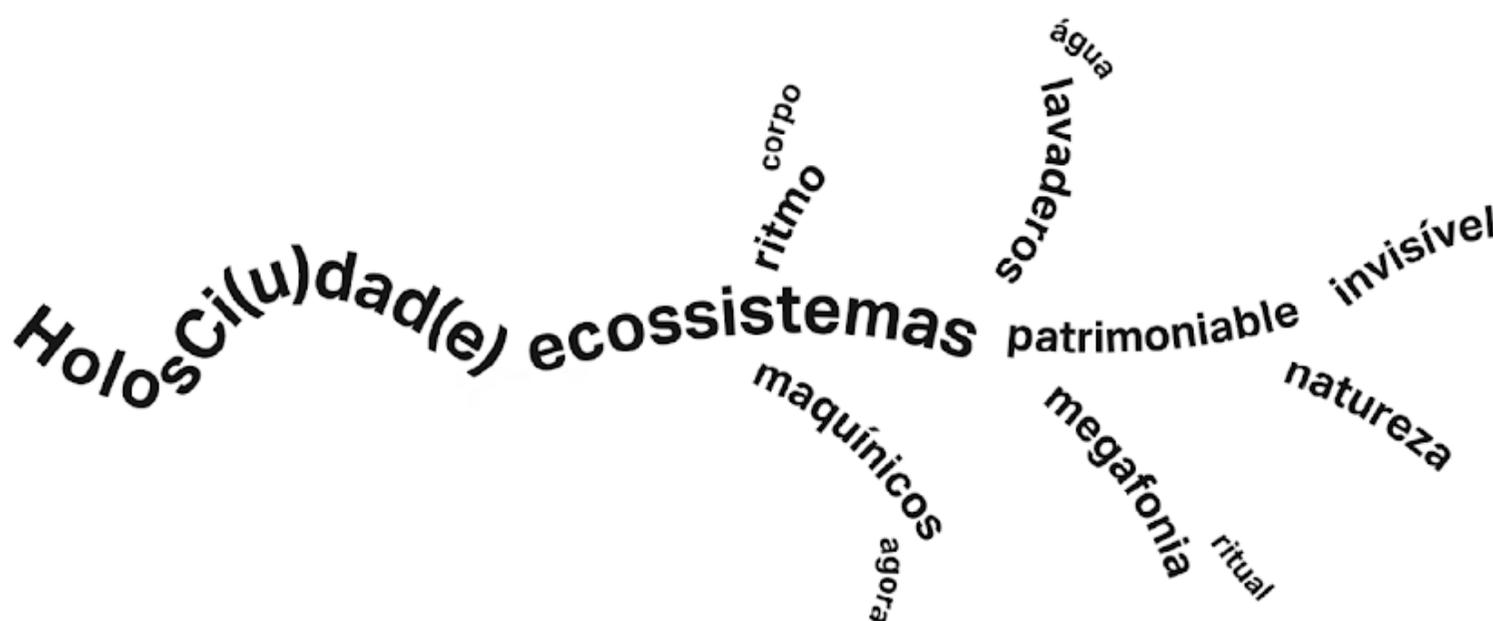
Ampliando a discussão e complementando-a a partir das ideias propostas por Maturana (1992)

“Um ser vivo não é um conjunto de moléculas, mas uma dinâmica molecular, um processo que acontece como unidade separada e singular como resultado do operar e no operar, das diferentes classes de moléculas que a compõem, em um interjogo de interações e relações de proximidade que o especificam e realizam como uma rede fechada de câmbios e sínteses moleculares que produzem as mesmas classes de moléculas que a constituem, configurando uma dinâmica que ao mesmo tempo especifica em cada instante seus limites e extensão. É a esta rede de produção de componentes, que resulta fechada sobre si mesma, porque os componentes que produz a constituem ao gerar as próprias dinâmicas de produções que a produziu e ao determinar sua extensão como um ente circunscrito, através do qual existe um contínuo fluxo de elementos que se fazem e deixam

de ser componentes segundo participam ou deixam de participar nessa rede, o que neste livro denominamos autopoiese”. MATURANA, Humberto (1992). Vinte Anos Depois (Prefácio de Humberto Maturana Romesin à segunda edição). In MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco (1992). De máquinas e seres vivos. Autopoiese: a organização do vivo. Artes Médicas: Porto Alegre, 1997.

Assim, pensar em termos de distância, tempo, espaço tornou-se obsoleto. As novas tecnologias, os avanços da física quântica, suas inevitáveis manifestações no campo da arte, nos propõem repensar permanentemente nossa concepção de realidade, nossa noção do físico, do virtual, seus limites, nossas certezas. (Daniel Argente, Proyecto Holos, UDELAR, 2016).

PALAVRAS-CHAVE COMO DISPOSITIVOS DISPARADORES DA COCRIAÇÃO DE SUBJETIVIDADES,



HOLOSCI(U)DAD(E,) ECOSSISTEMAS, PATRIMONIALE, LAVADEROS, RITMO, NATUREZA, MEGAFONIA, INVISÍVEL, MAQUÍNICO, RITUAL, CORPO, AGORA, ÁGUA

Como forma de articulação das propostas poéticas e com a finalidade de estruturar um texto coletivo que integrasse as especificidades de cada proposição dos diversos núcleos participantes da obra/pesquisa em uma única forma visual, criou-se uma imagem composta por palavras-chave. Tais palavras foram selecionadas ao longo do processo de pesquisa e apresentadas nas sinopses elaboradas por cada núcleo investigativo no decorrer do processo criativo.

Com a intenção de espacializar as relações engendradas em contextos sonoros e ser apresentada juntamente com a

performance **Paredão** e, ainda, integrar a instalação sonora em espaço expositivo ao longo da Mostra EmMeio #10, a intervenção imagética estabelece uma síntese visual das relações engendradas pela paisagem sonora co-elaborativa constitutiva de **HolosCi(u)dad(e)**. Imagem-fluxo, síntese de um processo dilatado, distribuído espacialmente, caracterizado pelo movimento, conexão e compartilhamento.

Na concepção de Larossa, as palavras configuram sentidos. Compartilhamos do entendimento da importância das palavras nas relações entre pessoas e as coisas. Segundo o autor:

“Eu creio no poder das palavras, na força das palavras, creio que fazemos coisas com as palavras e, também, que as palavras fazem coisas conosco. As palavras determinam nosso pensamento porque não pensamos com pensamentos, mas com palavras, não pensamos a partir de uma suposta genialidade ou inteligência, mas a partir

Imagem concebida co-elaborativamente, por Lilian Amaral (Curadora do Projeto HolosCi(u)dad(e)), Tânia Fraga (Curadora da Mostra EmMeio #10 /Simpósio Internacional #17.ART) e Igor Aguiar (Media Lab / UFG)

de nossas palavras. E pensar não é somente “raciocinar” ou “calcular” ou “argumentar”, (...) mas é sobretudo dar sentido ao que somos e ao que nos acontece. E isto, o sentido ou o sem-sentido, é algo que tem a ver com as palavras. E, portanto, também tem a ver com as palavras o modo como nos colocamos diante de nós mesmos, diante dos outros e diante do mundo em que vivemos. E o modo como agimos em relação a tudo isso”. Por isso, atividades como considerar as palavras, criticar as palavras, eleger as palavras, cuidar das palavras, inventar palavras, jogar com as palavras, impor palavras, proibir palavras, transformar palavras, etc. não são atividades ocas ou vazias. (...) Quando fazemos coisas com as palavras, trata-se de como damos sentido ao que somos e ao que nos acontece, de como correlacionamos as palavras e as coisas, de como nomeamos o que vemos ou o que sentimos, e de como vemos ou sentimos o que nomeamos”. (LAROSSA, 2002, p. 94)

Desta forma, a escrita criativa foi estabelecida como dispositivo de escuta participativa. Escuta do “EuTro”. Com as palavras, vimos criando sentidos, deixando rastros, elaborando narrativas e estabelecendo formas comunicativas de habitar os espaços que tratam da experiência de um fazer coautorial.

HOLOSCI(U)DAD(E)^[8] – ORGANISMO-PLATAFORMA-DISPOSITIVO SONORO VISUAL

Descrição A obra **HolosCi(u)dad(e)** envolveu performance com uma perua automotiva sonorizada, tipo trio^[9] ou paredão goiano. Este, produzido para a apresentação em área externa do Museu Nacional da República, D.F, Brasília e apresentado por cerca de duas horas na noite do dia 3 de outubro de 2018 integrou a exposição Em Meio #10.

Criou-se um complemento audiovisual fixo durante a exposição na sala do Museu Nacional da República, apresentada em um monitor computacional com interações sonoras em tempo real, processadas em um computador com interface sonora de auto-falantes e acesso à imagem em movimento da projeção com palavras-chave apresentada, igualmente, na performance de abertura, projetada na parede de entrada do Museu.

A performance envolveu, assim, a presença de um dispositivo automotivo como interface de saída sonora. Os sons foram processados em um computador a partir de um banco sonoro com o conjunto de sons produzidos nos diversos territórios, contextos onde localizam-se os grupos de pesquisadores artistas que integram o projeto cocriativo. Visualmente temos a própria presença da perua automotiva dotada de sistema de leds coloridos acrescidos de estruturas

de rebatimento luminoso de placas de acrílico transparentes, as quais potencializam os efeitos luminosos e em movimento das fitas de leds. Assim, há uma complementação entre som e presença de um emissor sonoro e visual impactante. Também o som reverbera com alta intensidade, especialmente os sons graves, ocasionando a sensação corporal da reverberação sonora. Por outro lado, houve uma complementação visual realizada pelo grupo Orquestra de Laptops da UnB, por meio da projeção da imagem das palavras-chave acima mencionadas, em imagens/sons superpostos, ampliando o caráter de fluxo e compartilhamento, hibridização e co-elaboração performativas.

MODOS DE CONCEPÇÃO | CRIAÇÃO | APRESENTAÇÃO

Na execução da obra, algoritmos computacionais implementados com o uso de Processing^[10] manipulam, misturam e reproduzem, em tempo real, os sons captados pelos artistas envolvidos. Neste contexto, os algoritmos atuam como integrantes da construção poética da obra, em um processo de composição sonora em que parte de sua execução é pré-determinada pela programação a partir de critérios especificados pelos artistas, enquanto outra parte é imprevisível, por conta de processos aleatórios, podendo ser constatada apenas durante a fruição da obra, fazendo com que cada performance configure uma composição inédita, bastante distinta, embora mantendo alguns parâmetros fixos.

Os sons originais foram organizados e classificados de acordo com a identificação do lugar de captação (Goiânia, Brasília, São Paulo, Uruguai, Colômbia, Espanha e China) e de acordo com a duração dos arquivos de áudio (5s, 15s, 30s e 60s). Para cada uma destas quatro possibilidades de duração foi criada uma “camada sonora”. Deste modo, cada camada recebe aleatoriamente os índices dos sons captados, procurando realizar uma distribuição uniforme entre os sete diferentes lugares de captação. Durante a execução, as quatro camadas estão sempre ativas, ficando responsáveis por indicar o instante de acionamento de cada som escolhido previamente.

A estrutura geral da programação dos algoritmos se dividiu em 3 modos de execução, quais sejam: modo randômico 1, modo randômico 2 e modo randômico com fitas rítmicas (ou, simplesmente, modo randômico 3). No modo randômico 1, os sons distribuídos pelas camadas são reproduzidos na íntegra, sem qualquer alteração. No modo randômico 2, são realizadas alterações aleatórias nas durações e taxas de amostragem de cada som tocado.

Outra alteração é a possibilidade de um determinado som poder ou não ser reproduzido de forma invertida, o que também é definido aleatoriamente em tempo de execução. Já no modo

Perua automotiva sonorizada, produzida para a apresentação performativa, em área externa do Museu Nacional da República, D.F, Brasília, por cerca de duas horas, na noite do dia 3 de outubro de 2018. Integrou a exposição *Em Meio* #10. Foto: Lilian Amaral. Acervo Projeto *HolosCi(u)dad(e)*.



randômico 3, mantém-se as principais características do modo 2, acrescentando-se às camadas de 5s e de 15s, dois conjuntos de fitas rítmicas na forma de arrays numéricos. Através das fitas rítmicas, as camadas de 5s e de 15s conseguem agregar propriedades de ritmo às amostras sonoras, sendo o primeiro passo em direção aos algoritmos genéticos que serão explorados pelos artistas nas próximas performances.

OBJETO SONORO

Podemos dizer que os sons originalmente captados pelos integrantes do projeto foram transformados em “objeto sonoro”, conceito proposto por Schaeffer (MELO. F. e PALOMBINI, C.: 2006, p. 817) a partir de “ruidos e signos plásticos” (Schaeffer, 1952d: 131, Apud MELO. F. e PALOMBINI p.818) que se tornaram sons gravados (no caso, sons digitais), selecionados e tratados e como resultantes de uma intenção de escuta. Schaeffer considerava que as possibilidades propriamente sonoras dos objetos sonoros emergem através de meios operacionais (MELO. F. e PALOMBINI, C.: 2006, p. 818, 819). A obra **HolosC(u)dad(e)** oferece aos fruidores, assim, uma experiência acusmática - percepção auditiva na qual não se enxergam as fontes sonoras como no caso do som gravado, proporcionando o melhor meio para a revelação do objeto sonoro (MELO. F. e PALOMBINI, C.: 2006, p. 819). Um objeto sonoro apresenta-se como “um objeto uno e idêntico” para Schaeffer (MELO. F. e PALOMBINI, C.: 2006, p. 820) e “[...]este objeto também transcende a experiência individual subjetiva. Reconhecemos o mesmo objeto na perspectiva de outrem, ou seja, intersubjetivamente” (MELO. F. e PALOMBINI, C.:

2006, p. 819). Enfim, “[...]sua delimitação em [...], um conjunto coerente, delimitado no tempo e no espaço” (MELO. F. e PALOMBINI, C.: 2006, p. 820). É bastante didática a exposição do pensamento de Schaeffer pelos autores mencionados, no que se refere às quatro funções da escuta:

“Schaeffer delimita quatro funções da escuta: ouvir, escutar, entender e compreender. Ouvir é o nível mais elementar da percepção, é perceber pelo sentido da audição sem ter consciência desta percepção. Escutar é perceber, por intermédio do som, o evento ou a causa que este som descreve; é tratar o som como índice. Entender implica uma “intenção de escuta”, a consciência do fenômeno sonoro em si. Compreender é abstrair o sentido que este som toma em determinada linguagem; é tratar o som como signo.” (MELO. F. e PALOMBINI, C.: 2006, p. 820)

Ressaltamos, porém, que os sons tratados e ouvidos pelo público através da intermediação do paredão, como assinala Ihde, tornam-se polifônicos, vinculados à experiência imaginativa dos ouvintes (IHDE: 2007, p. 117).

PAREDÃO

HolosCi(u)dad(e) configura-se como uma das primeiras criações concretas do projeto Holos, tendo a interface paredão oferecido sua primeira possibilidade de efetivação, escolhida pelo grupo de pesquisadores pela possibilidade de ancorar a primeira obra co-elaborativa após apresentação da instalação Orquestra dos Pássaros de Laurita Salles e Wilder

Fioramonte, com curadoria de Lilian Amaral, durante abertura do SIIMI, Media Lab/UFG, em Goiânia, maio de 2018. A estrutura paredão é vigente no Brasil sob diferentes configurações, como experiência cultural e sociotécnica espraiada da criação e uso das chamadas aparelhagens, dispositivos sonoro musicais eletrificados e variantes de sound systems; trata-se de vertente de criação local da manifestação global de eletrificação sonora; é constituída de uma estrutura automotiva sonora eletrificada de alta intensidade articulada de forma modular e imbricada com elementos luminosos coloridos e em movimento. O sound system é oriundo da Jamaica e tem várias acepções: mais amplamente o de um sistema de sons áudio para uma audiência. Na Jamaica, compreendia um clube de dança móvel criado nos anos 40. Associa-se, ainda à prática sóciomusical conhecida como dancehall ou baile de rua e aos soundclashes (MARQUES: 2013, p. 19), que são performances de concorrência entre paredões. Segundo Thiago M. Minagé e Thayara Castelo Branco foi no Maranhão que aconteceu a conexão desta manifestação da Jamaica e uma aparelhagem nacional, a radiola (MINAGÉ E BRANCO: 2015, sem p.). A estrutura paredão manifesta a procura contemporânea de intensificação dos sentidos onde, apresenta-se a uma sensibilidade sonora baseada na estética da saturação dos sentido, segundo Trotta (2012). Pode ser compreendido como um dispositivo intensificador da experiência e como algo que produz a sua ambiência, criando relações com o entorno e com sujeitos que experienciam algo a partir dele, com base na análise de Pinho (2016), assim como um campo de pertencimento, atitudes e comportamento. Dada a sua potência e ritmo intensos, também provoca a dança e a relação com o corpo em movimento. Nesse caso, o “corpo torna-se o lugar privilegiado dessas experimentações” (Carvalho, 2008, apud PINHO: 2016, p.9). Este dispositivo com tal potência intensificadora e ativadora de experiências nos remete a Dewey que aponta as questões da relação das obras de arte contemporâneas e sua ativação do espaço real e interação com o espectador. Diz ele que estes existem externamente e fisicamente na arte atual a qual se faz na e como experiência, entendida como tendo “uma unidade que lhe dá seu nome”^[11] (DEWEY: 2008, p. 43).

PAISAGENS SONORAS^[12]

O espectro sonoro de um ambiente ou território apresenta, em uma perspectiva simbólica, uma diversidade a que podemos chamar de paisagem sonora. Ainda que alguns elementos possam destoar e gerar incômodos, esse espectro se vincula ao território com a potência de outras bases identitárias, como as cores ou formas. As sonoridades urbanas, em sua amplitude espectral, tendem a ser tão identitárias quanto diversas. Os contrastes entre sons naturais e culturais, a variação entre eles

e a presença de sons característicos de um lugar, constituem uma base tanto para estudos sobre suas naturezas e constituição, buscando melhorar a qualidade e conforto sonoro e ambiental, como expressivos, na constituição de uma representação de lugar. O ruído característico de uma feira brasileira ou o som da cidade de Jerusalém, que canta em oração em horários específicos, são exemplos de como as paisagens sonoras são identitárias e, como tal, possuem perspectivas expressivas próprias, como bens comuns compartilhados socialmente.

DOS FRAGMENTOS À CONSTELAÇÃO: PRODUÇÕES GLOCALIZADAS. NÚCLEOS, DESLOCAMENTOS, COMPARTILHAMENTOS DE SENTIDOS.

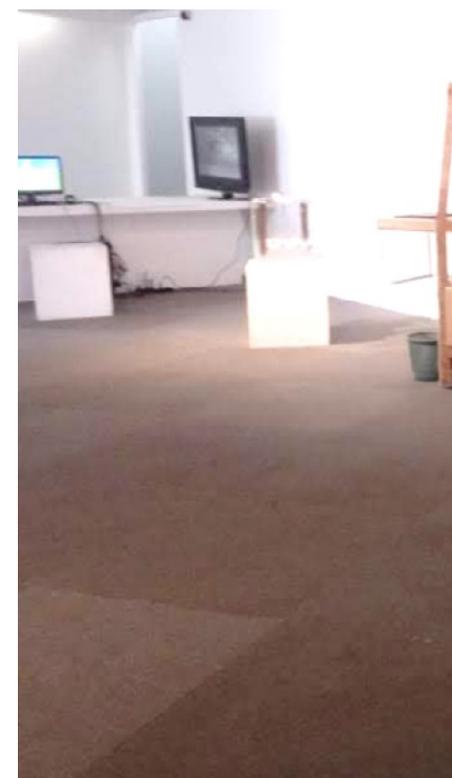
A seguir apresentamos os depoimentos dos processos de captação sonora e ação performativa que articulados pelos diversos artistas pesquisadores, oferecem o panorama da diversidade contextual e polifônica que caracteriza a complexidade da obra/ trajeto em diálogo com as cidades contemporâneas.

GOIÂNIA: SONS BALDIOS DE UM PEQUENO DIA

Laurita Salles (UFRN/Media Lab UFG), Cleomar Rocha (Media Lab/UFG-PPGACV/UFG), Leda Guimarães (PPGACV/UFG), Wilder Fioramonte, (Media Lab/UFG) e equipes

Palavras-chave: Evento sonoro, corpo, cidade, escuta ativa, paisagem sonora

Em Goiânia os sons foram coletados por três pessoas e, naturalmente, convergiram para um núcleo comum: a captação de sons urbanos e cotidianos da cidade. Envolveram desde uma gargalhada, a sons do ranger de bambus de parques urbanos, às batidas de um pica pau em um bosque da cidade, uma briga telefônica por celular pela posse de um lote de terra em plena rua do arrabalde, à crianças nas calçadas do centro de Goiânia e à propaganda eleitoral nas ruas do centro. Talvez este trabalho como um todo possa ser compreendido como algo próximo a coleta de sons baldios de um pequeno dia, coletados através da deriva pelas ruas e em espaços domésticos da cidade através da escuta aberta aos eventos humanos e sonoros do cotidiano. Também são apresentados sons do interior do corpo humano, de vísceras ao cérebro, já que são sons que conectam profundamente o corpo à cidade e que, surpreendentemente, dialogam com os sons rítmicos repetidos oriundos de máquinas. Sons que tem algo de disruptivo e que se sobressaíram do amalgama sonora da cidade, embora em certos momentos, houve coleta da paisagem sonora do entorno. Se o cotidiano articula um conjunto de operações singulares que muito manifestam da sociedade



e dos indivíduos, como lembra Certeau, trata-se de mergulhar no cotidiano como “ invenção” o que envolve, parafraseando o autor : “[...] maneiras de ser um estranho fora da própria casa, como o viajante ou arquivista [...] como um “selvagem” na cultura ordinária”(CERTEAU: 1998, p.73). A captura dos sons realizada a partir de práticas de deriva e do caminhar envolveram, assim, “uma mobilidade [...] da cidade habitada” (CERTEAU: 1998, p.172) ”e [...] práticas cotidianas do espaço vivido[...]” (CERTEAU: 1998, p.175). Podemos dizer ainda, continuando a parafrasear o autor, que estivemos a procura da “[...] fala dos passos perdidos (CERTEAU: 1998, p.176), já que começamos “[...] ao rés do chão, com passos” (CERTEAU: 1998, p.176), vivenciando o espaço como um lugar praticado . Talvez uma busca fenomenológica vinculada à voz, ao ruído e ao som. Uma volta à experiência, através de uma aproximação existencial, afinal: “O som que ouvimos não são “meros” sons ou sons “abstratos”, mas sons significativos. Em primeira instância ouvir é um ouvir em direção a vozes, as vozes da linguagem em seu sentido amplo”¹³ (IHDE: 2007, p. 115). Sonoridades goianas são um conjunto de sons gravados na cidade de Goiânia, conhecida pela quantidade e qualidade de seus parques, refúgio de vida e modulador de vibrações sonoras para a urbe, além de responderem para a redução da temperatura urbana e encantar moradores e visitantes. Dali, dos parques, sons de pássaros, primatas e anfíbios saltam aos ouvidos, em um caos melódico que tem como fundo os ruídos dos carros e da vida agitada dos transeuntes que, em frenesi, se deslocam rapidamente de um ponto a outro, sempre com uma algazarra sonora típica. O farfalhar dos bambuzais, das copas das árvores e mesmo o assobio do vento nas curvas das formas orgânicas e geométricas dos parques, caracterizam os sons que compõem a faixa dedicada a Goiás.

Os registros foram realizados buscando exatamente essa diversidade expressiva e identitária, que possibilita entreouvir pássaros do cerrado, cujos sons sibilam na horizontalidade do planalto central do país, em ecos distantes, quase sempre com respostas de outros pássaros, em um diálogo que por vezes parece se perder, tão rica se forma a sonoridade do lugar. E entre silvos, sibilos, falas e pios, a urbe se impõe, com seus motores, buzinas, gritos, sussurros e passos aligeirados, em uma orquestração nem sempre notada, nem sempre observada, mas que, no trabalho HolosCi(u)dad(e), se mostra, na crudeza e na construção poética em que o ouvir, inevitavelmente, evoca imagens.

BRASÍLIA: PECULIARIDADES E SEMELHANÇAS SONORAS: MOVIMENTOS, RITMOS, ATAQUES, PAUSAS E DECLÍNIOS. ENTRE SONS MAQUÍNICOS E SONS ORGANICOS.

Suzete Venturelli, Antenor Ferreira e equipe (UnB)

Palavras-chave: Sons maquínicos, sons orgânicos, gestos, movimentos, funções vitais, Campus Darcy Ribeiro, UnB

As fronteiras entre o que é considerado artificial e o que é natural é propositadamente diluído nessa proposta, que se insere na obra processual e performativa **HolosCi(u)dad(e)**, com curadoria de Lilian Amaral e na obra maquínica Paredão de Laurita Salles e Media Lab / UFG. Ao captarmos a paisagem sonora na Universidade de Brasília, buscamos sons e suas peculiaridades proporcionados principalmente pelas máquinas localizadas no campus Darcy Ribeiro. Aparelhos de ar condicionados, máquinas de xerox, impressora 3D, chaminés, funcionamentos de antenas, geradores de energia, são algumas das fontes



IZQUIERDA

Projeção de Imagem-síntese composta por palavras-chave. Apresentação performada pela Orquestra de Lap Tops, UnB. Foto: Lilian Amaral. Acervo: Projeto HolosCi(u)dad(e).

CENTRO

HolosCi(u)dad(e). Vista do espaço expositivo com Instalação sonora e projeção em tela computacional de registro realizado na Abertura da Mostra EmMeio #10. Registro realizado pela Orquestra de LapTops. Acervo: Projeto HolosCi(u)dad(e). Museu Nacional da República, D.F., UnB, outubro, 2018.

sonoras captadas. Por meio desses sons, que surgem como sutis nuances de um mundo registrado, tratado, amplificado buscamos que os mesmos pudessem se incarnar num espaço. Pudemos perceber os gestos dessas fontes, movimentos que produziam ritmos, ataques, pausas e declínios, sons gerados por máquinas que se assemelhavam a sons orgânicos e que nos recordavam as funções vitais do nosso corpo, como respiração e batimentos cardíacos, nos quais pulsações, criavam um microcosmo vibrante, composto por relevos e ressonâncias. Artificial_natural, envolve entender e, muitas vezes, modelar a funcionalidade das máquinas como corpo vivo e ao nível mais profundo do potencial tecnológico contextualizá-la na natureza viva, que foi fundamental para esse projeto artístico. No processo criativo e imaginativo, propomos uma intensa colaboração transdisciplinar, conduzida como uma auto-reflexão em profundidade sobre conceitos afins, nesse caso envolvendo, além da paisagem sonora, a ideia da criação de sound art, e possíveis relações através dessa investigação aberta e contínua. O potencial reside em examinar os desdobramentos que a criação coletiva pode representar num contexto ainda maior, como o encontro com todos os nossos parceiros do projeto HOLOS. Para a epistemologia e principais áreas de pesquisa da arte computacional, ou seja, a construção do modelo deve assim levar em consideração conceitos que pertençam a um conjunto de pesquisas inter-relacionadas complexas.

SÃO PAULO: INVISIBILIDADES NA CIDADE GLOBAL

Lilian Amaral (Media Lab UFG), Ingrid Ambrogi (UPM) e equipe

Palavras-chave: Cidade invisível, CorpoCidade, deslocamento, memória, apagamento, reexistência, lugar de todxs

Deambulações em torno da cidade invisível, ou da invisibilidade processual de elementos da paisagem cultural urbana foram os dispositivos disparadores do encontro com o bairro do Bixiga e com o que está em latência, apontando lugares de memória e memórias do lugar. Os atuais processos de gentrificação que incidem na região do Alto do Caaguaçu, conhecida como Avenida Paulista, em direção aos vales urbanos onde resistem, silenciados, os córregos Saracura, Bixiga ou Itororó, apontam dinâmicas que vêm ocultando as visadas aos elementos naturais e distanciando os habitantes urbanos do convívio com a paisagem e o meio ambiente da cidade, em especial, do centro urbano de São Paulo. Desta forma, sons urbanos e humanos compõem uma cartografia mutante - CorpoCidade, em que rios, agora canalizados são misturados a sons de grupos humanos em deslocamento constante em busca de espaços de reexistência. Em sua origem, dentro de casas de antigos moradores, podemos ainda captar som do olho d'água do rio cujo nome tem origem nos pássaros que no passado nomearam os rios locais, Saracura, olho d'água que Dona Julia conserva como um tesouro. Falas de refugiados africanos ou paquistaneses que se deslocam para a região do Bixiga, historicamente um lugar de mestiçagem das culturas italianas, africanas, nordestinas. Figura 7: Captação sonora no bairro do Bixiga. Olho d'água, uma das origens do rio Saracura, residência de Dona Julia. Fonte: Grupo de Pesquisa Arquivo, Memória e Cidade, UPMackenzie. O cenário das festas e ocupações de grupos subalternizados, como os blocos e escolas de samba disputam lado a lado com os sons da urbanidade, da indústria cultural que tudo deglute e descarta: a predominância das máquinas, dos automóveis, dos postos de gasolina, que apontam para a "força da grana que ergue e destrói coisas belas" (Caetano Veloso, Sampa, 1978).

IZQUIERDA

Presença da Cultura Afro-brasileira no bairro do Bixiga, local da presença do primeiro quilombo urbano da cidade de São Paulo, instalado nas margens do Rio Saracura.

CENTRO

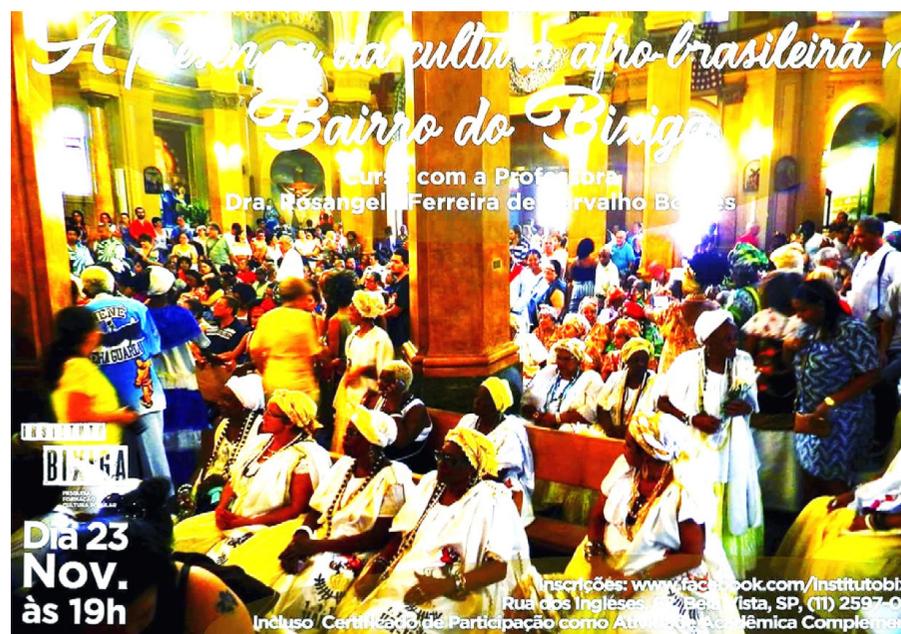
Captação sonora no bairro do Bixiga. Olho d'água, uma das origens do rio Saracura, residência de Dona Julia.

Fonte: Grupo de Pesquisa Arquivo, Memória e Cidade, UPMackenzie

DERECHA

Holos Huellas Instalação interativa multiponto.

Montevideo, uruguay



Os primeiros registros de ocupação da área são do século XVI como Sítio do Capão. Somente na década de 1820 que o sítio foi adquirido por Antônio Bexiga, dando origem ao nome que até hoje define a região. Antes de ser ocupada por imigrantes, a Bela Vista, onde se localiza o Bixiga era utilizada como esconderijo de negros em fuga. Grupos de pesquisa e estudos localizados no bairro apontam para a presença de quilombos, beneficiados pela mata fechada, muito antes da divisão em lotes. Com a passagem do tempo, a urbanização deu lugar a lotes estreitos e profundos, ocupados por mais de uma família, onde os negros instalavam-se nos fundos e os imigrantes brancos, de origem europeia, nas áreas frontais das residências. Não por acaso que a mais famosa rua do bairro se chame 13 de maio, data da assinatura da Lei Área, que instituiu a libertação dos escravos no Brasil. E também não é coincidência que o grupo de cultura musical afro Ilú Obá de Mim promova a lavagem da escadaria que acessa as diversas topografias do bairro, todos os anos, nessa data. A presença negra do bairro sobrevive ao apagamento histórico com rodas de samba nas ruas nos finais de semana, a presença de terreiros de candomblé e umbanda e a escola de samba Vai-Vai. A experiência criativa da sonoridade da região do Bixiga, inconformada, e que se manifesta com ritmos e percussões, corpos e performances rituais, revela um fazer político, inscrito no cotidiano e nos espaços do aproximativo, mas também no âmbito da indústria cultural (como, por exemplo, o Carnaval – de festa popular à espetáculo midiático). Assim, para que a cidade seja polifônica é preciso que a lógica do espetáculo revele também a criação cultural insurgente e dissonante, que é propositiva quanto aos caminhos de uma sociabilidade urbana possível e plural. A reflexão sobre o urbano precisa considerar, portanto, esse Outro imaginário urbano, referenciado aos espaços populares e de encontro na cidade que, na medida do possível, rompe com a definição estanque de centro e periferia, e acima de tudo, resiste aos esquemas racionalistas impostos pelo pensamento hegemônico,

ao fazer da cidade uma obra coletiva e um lugar para todos. Figura 8: Presença da Cultura Afro-brasileira no bairro do Bixiga, local da presença do primeiro quilombo urbano da cidade de São Paulo, instalado nas margens do Rio Saracura.

URUGUAY HOLOS/HUELLA

Daniel Argente, Marcos Umpiérrez, Marcos Giménez Fernando Acosta, Pablo Sedraschi, Mariana Perez, Juan Goyret, Lucía Antúnez, Andrés Castro, Elena Pica. Área de los Lenguajes Computarizados del Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes de Uruguay.

Palabras-clave: huella, acción, vivencia, cultura, territorio, redes, conexiones, patrimonio.

Se presenta el resultado de un recorrido del que fuimos parte en co-elaboración con artistas, investigadores, docentes y estudiantes, procedentes de Brasil, Colombia, España, China y Uruguay. Primer proyecto co-elaborativo resultante de las redes y observatorios participantes de la residencia HOLOS en el V SIIMI, 2018, en torno a un concepto que por su propia naturaleza se trasciende y genera versiones de sí mismo. Es dentro de los límites de esta propuesta que se presentan dos de estas versiones, por un lado la colaboración con el concepto HolosCiudad, y por otro la propuesta de Uruguay Holo/Huella en co-elaboración con el MediaLab/UnB Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional y el Espacio de Arte Contemporáneo de la ciudad de Montevideo. Hemos capturado el registro sonoro en cuatro locaciones del país, tratando de vincularlos más allá de lo territorial, a una presente cosmovisión que propone identidad, para bien o para mal. La ciudad de Santa Lucía, pertenece al departamento de Canelones, está ubicada al sur-oeste del país, simbólica por llevar el nombre del río que da agua a más del 60% de la población de Uruguay y uno de los que más está sufriendo la contaminación por la industria y los agrotóxicos. Santa Lucía se une a través del



ferrocarril a Villa 25 de Agosto, perteneciente al departamento de Florida, ubicada al sur-oeste del país, en uno de los pocos recorridos que queda, entre Montevideo y Villa 25 de Agosto, atravesando en su trayecto a la ciudad de Santa Lucía. El sonido del tren es emblemático, teniendo en cuenta que el tren de pasajeros fue uno de los medios de transporte más usados en Uruguay y ha quedado en desuso desde hace algunos años, aunque todavía quedan algunos servicios en funcionamiento, este es uno de los más típicos y aún se realiza de forma periódica. En otra de estas conexiones sonoras, esta vez en un punto alejado del departamento de Canelones y de Florida, escuchamos la localidad de Tambores, la cual está administrada por dos de los 19 departamentos de Uruguay; Paysandú y Tacuarembó, ubicada al centro-norte del país. A estas localidades, a pesar de su distancia, las vincula en estos registros sonoros, el agua y la tierra, tanto en lo que refiere al acercamiento al río a través del canto a orillas del río Santa Lucía, así como la protesta de parte del pueblo contra el agronegocio y el extractivismo en Tambores. Estos sonidos por un lado dan cuenta de la visión que tienen algunas personas sobre el relacionamiento con la naturaleza y a su vez dan cuenta de una situación que no es patrimonio de Uruguay, sino que es una lógica que se viene dando en diferentes partes del mundo y también en nuestro continente respecto a los bienes naturales y su explotación.

En el caso de Montevideo, capital de Uruguay y ubicada al sur del mismo, se registraron lugares emblemáticos de la ciudad tales como la feria de Tristán Narvaja, icono y patrimonio vivo de Montevideo. Esta feria es un muestrario de lo uruguayo desde una visión capitalina. Desde estudiantes dentro de su ámbito de estudio en la Universidad de la República, inmigrantes mezclados con la población local -fenómeno nuevo para el Uruguay de hoy - el trabajo en la calle, la resonancia de la ciudad, voces y sonidos anónimos de las manifestaciones de la cultura popular.

HOLOS HUELLAS

Finalmente, como parte del concepto de HOLOS, se propuso una instalación interactiva en la que se hace dialogar el concepto de “sistema vivo” con el concepto de “huella”. Este sistema invita al usuario a participar de un diálogo entre “cuerpos y tiempos”: tiempo - cuerpo pasado y tiempo - cuerpo presente (concepto de “composición en tiempo real” trabajado por el investigador en danza contemporánea Joao Fiadeiro (2008).

Holos se piensa y construye como un “organismo vivo”, distribuido y en permanente co-elaboración, concebido como una plataforma multiusuario con la finalidad de explorar las implicancias estéticas y comunicacionales emergentes en la realización de acciones y prácticas artísticas en contexto iberoamericano a partir de experiencias, performáticas, interactivas, transdisciplinares, geo-poéticas y pedagógicas, ensamblando lo diferente y creando a partir de esas diferencias una producción en constante mutación. La instalación se retroalimenta con la experiencia pasada y presente de los usuarios a través de las respectivas huellas, visuales, físicas y sonoras que van quedando en el espacio a medida que lo transitan, interviniendo la instalación en un tiempo presente - pasado cercano, nutriéndose simultáneamente de los inputs generados en los diferentes nodos participantes, en un tiempo y un espacio diferentes, pero dejando su huella en nuestra realidad. Es debido a lo anterior, que el sistema se mantiene en permanente cambio. En esta propuesta, el usuario se convierte en una pieza clave del sistema ya que sin la experiencia de este, no sería posible mantener viva la instalación.

COLOMBIA PATRIMONIAL SONORO EN BORDE URBANO

Liliana Fracasso (UAN); Francisco Cabanzo (UEB); Jorge Díaz Matajira (UAN).

Palabras-clave: patrimonio, borde urbano, paisaje sonoro, evocaciones, memoria colectiva, lavaderos comunitarios,

El Paraíso. En las piezas compuestas se capturan los sonidos más evocativos de una realidad de borde urbano, en los Cerros Orientales de Bogotá. Los “vestigios” sonoros, de tiempo y espacio rural, se entremezclan y coexisten con los sonidos del refrán de la metrópolis. Los sonidos humanos son composiciones que capturan palabras-memoria: “yo recuerdo”, “cuando era joven”, “yo cuando estaba pequeño”, “se hacían muñecas de barro”, “lavábamos”, “nos reuníamos”... estas palabras están asociadas al uso de los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, lugar patrimonial objeto de investigación-creación. A esas palabras-memoria, se suman sonidos

del pregón urbano “que rico el arroz con leche” y risas de gente. Los sonidos mecánicos y tecnológicos son pitos, frenos de busetas, el rugido del motor, alarmas de carros, chillidos de los columpios y petacas de cervezas golpeándose. Los sonidos de la naturaleza son piezas compuestas que incluyen también la segunda naturaleza de los ecosistemas urbanos. Aquí en los bordes se escuchan animales, gatos y perros, pájaros, grillos y el viento, con los cuales se tejen sonidos propios de un paisaje urbano, carros, motos, pólvora y disparos en el aire. Los sonidos de agua son flujos en las venas de este hábitat popular: quebradas, ríos fluyendo, lluvia, aguaceros, caños, aguas regadas... Lo patrimoniable desde el paisaje sonoro es siempre un sonido evocativo, propio de un lugar. En los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, realizamos unas prácticas lúdico- creativa-colaborativa para restituir memorias y subjetividad a sonidos genéricos: fricciones, golpes, chapoteos, salpicados, hundimientos, riegos... Vivenciando, relatando el lavadero y capturando sus ecos subacuáticos, se generó la producción y la composición de pequeñas piezas de este paisaje sonoro patrimoniable en hábitat popular. Así emerge la memoria colectiva, del refregar, enjuagar, cepillar, exprimir, sacudir la ropa, acciones íntimas y comunitarias al mismo tiempo que son la esencia de este paisaje sonoro patrimoniable. La pre-producción de las piezas sonoras fue realizada en colaboración UAN / UEB y es parte de un proceso de investigación basado en las artes empezado años atrás (2015). En el espacio de los lavaderos comunitario del barrio El Paraíso, confluyen observaciones etnográficas, creación de obras comunitarias realizadas con el barro, derivas, medición de indicadores ambientales, entrevistas... todo nos arroja datos cuantitativos,

cuantitativos y experienciales de este lugar. Algunos registros sonoros, fueron capturados precisamente a partir de las actividades lúdico-creativas realizadas entre investigadores, estudiantes y comunidad utilizando agua, barro, colores, hilos de lana... El proceso creativo sonoro utiliza además instrumentos del tipo ready-made ligados al acto de lavar, como ollas, cucharones, baldes, cuencos, jarras, botellas, cepillos, ropa, entre otros elementos, extraídos del contexto cotidiano para resignificar, tanto los objetos como el lugar de los lavaderos. En fase de post-producción se seleccionaron los sonidos que mejor evocan y representan lo patrimoniable de este lugar: principalmente el agua, sonido fundamental y articulador de las acciones que suceden en la cotidianidad de los lavaderos comunitarios y que evocan la memoria ancestral; las voces que re-valorizan las tradiciones y dan valor al mundo ordinario así como los demás sonidos, que describen el entorno sonoro propio de este borde urbano. Una vez consensuado el diseño sonoro, la edición consistió en intervenir digitalmente los sonidos, materia prima de esta creación artística, ejerciendo sobre ellos un proceso de manipulación a partir de aspectos tímbricos, de frecuencia, duración y de filtrado. Se obtuvieron 24 sonidos, clasificados por su duración y características: 6 sonidos de 5 segundos, 6 de 15 segundos, 6 de 30 segundos y 6 de 1 minuto, divididos a su vez por la predominancia de tonos agudos, medios y bajos. Cada sonido final, representa artísticamente una parte de la vida y evoca la memoria de hechos y situaciones que experimentan las personas en este entorno y que merecen ser conservados, reconocidos y valorados como parte de nuestra identidad patrimoniable. Traer esta experiencia en espacios museales y acordes con la nueva museología



del arte contemporáneo, hace parte de una estrategia que visibiliza lo patrimoniable del hábitat popular en circuitos normalmente vetados a este tipo de estética. Encontramos en el Paredao la justa síntesis de las expresiones populares contemporáneas que desde Colombia, Brasil, España, entre otros, confluyen constituyendo algo más que una simple coincidencia

ESPAÑA LAVADEIRO/SOM/MASCLETA

Bia Santos & Emilio Martínez. Valência (UPV)

Palavras Chave: ritmo, tradição, cultura popular, estímulo corporal, natureza

A capacidade do cotidiano de se tornar uma experiência do extraordinário é um dos territórios mais férteis da exploração artística. O projeto Lavadeiro / som / mascleta nos permitiu realizar um projeto baseado na fragmentação sensorial. O som desconectado da experiência física do acontecimento e da visualidade dominante, nos coloca em um espaço abstrato, descontextualizado, que requer uma reconstrução do sentido por parte do espectador. O projeto joga com esta primeira impressão desorientadora do som e a gradual recomposição de sentido a partir de elementos sonoros típicos de um contexto local, Valencia, uma cidade localizada no Mediterrâneo ocidental. Nos interessa esta capacidade do local de oferecer sons elaborados nas próprias tradições culturais. O componente abstrato inicial do som muda gradualmente à medida que elementos reconhecíveis aparecem, o som da água, a música. O som da água corrente, em movimento, canalizado, transporta-nos para uma tradição de cultivo, civilização ancestral,

oásis, sinal de vida. A música, neste caso de um instrumento tradicional construído com um pedaço de cana, também nos fala desse contexto, acrescentando uma camada de cultura, construção humana. Estes sons foram gravados em um antigo lavadeiro, um prédio destinado a lavar roupas em uma comunidade e que era um elemento essencial nas sociedades camponesas até o final do século 20, quando a modernização introduziu a máquina em casa liberando boa parte do cargas de trabalho doméstico. Estes edifícios ainda estão preservados em todas as cidades estabelecidas no Mediterrâneo e, embora alguns ainda estejam em uso, eles são as últimas testemunhas de um passado que é diluído ao longo do tempo, mas não desaparece porque faz parte de nossa construção cultural. O edifício não visível é parte do que não vemos e está presente apenas na nuance com que o som é expresso, a reverberação do espaço constrói a sonoridade do trabalho. SOM Lavadeiro é uma gravação em que um intérprete de uma dolçaina, um instrumento de sopro tradicional como uma pequena flauta com grande capacidade sonora, costuma ser usado em festas e eventos populares. O intérprete faz várias tentativas, repete as estrofes, ao lado dele o som da água percorrendo as diferentes jangadas que formam a parte central do edifício, cada uma dessas jangadas é uma das partes do processo de lavagem pelo qual passam roupas e roupas e outras peças até que a limpeza desejada seja alcançada. Atualmente, esses edifícios abandonados ainda estão ativos e a água corre através deles, mas com sua função inicial eles ainda mantêm a sonoridade que formou a paisagem sonora coletiva por séculos. A água e a música funcionam como opostos intimamente relacionados, contrapontos da atividade humana. A água é o som do



IZQUIERDA

Registro audiovisual. Encontro com moradores da região de El Paraíso, integrante do projeto Observatório de lo Patrimoniable em borde Urbano, UAN, EB, Media Lab UFG.

CENTRO

Imagens extraídas do registro audiovisual do processo de pesquisa envolvendo os sentidos, a memória e a comunidade local acerca das relações do patrimônio material e imaterial em risco.

DERECHA

Registro videográfico de Masclatá - Festa patronal da cidade de Mislata-Valencia/ES. Masclatà (Clavaria de los Angeles), plaza Mayor, a cargo O pirotécnico Ricardo Caballer, 2018



natural trazido de volta ao serviço humano, é o som do trabalho, a música é o som artificial construído graças à ingenuidade que opera emitindo um som artificial que não encontramos na natureza e talvez por isso o tenhamos escolhido para celebrar no ritual, dimensão espiritual que nos acompanha em nossa existência.

Juntamente com este par de opostos e complementares ao mesmo tempo, propomos um terceiro som, Masclatá, que tem uma natureza completamente diferente e funciona como um som paradoxal. Masclatá é um evento em que uma quantidade importante de pólvora é explodida com um motivo de lazer. A experiência da Masclatá é uma experiência física, as explosões de pólvora produzem uma vibração nos materiais sob nosso próprio corpo que nos faz não apenas perceber através do ouvido, mas todo o nosso corpo se torna uma caixa de ressonância. Mas o som das explosões também traz uma memória dramática, o olhar para uma história feita sobre violência, destruição, com o tempo as explosões foram um anúncio de destruição, e ao mesmo tempo elas também foram adotadas pelas comunidades como uma celebração, paz e comemoração. O volume da explosão produz um estado de atenção talvez motivado pelas associações biológicas que despertam em nosso corpo e nos mantém alertas. É um som afirmativo que faz parte das celebrações coletivas tradicionais, particularmente presentes no contexto da cultura local do Mediterrâneo espanhol em que estes eventos são chamados de masclatá. A masclatá é disparo pirotécnico realizado de forma rítmica conformando uma composição com bastante ruído que se realizam nas festividades populares da comunidade Valenciana nas praças e ruas geralmente durante o dia. Diferente dos fogos de artifício, que procuram o estímulo visual, a masclatá tem por objetivo estimular o corpo através dos fortes

ruídos rítmicos. É importante que a força das explosões vá de mais a menos, com um ritmo que deve criar cada “maclets” ao explodir y finalizar com uma apoteótica explosão. A captura do som da masclatá realizada para o projeto Paredão, foi da Festa patronal da cidade de Mislata-Valencia/ES. Masclatà (Clavaria de los Angeles), en la plaza Mayor, a cargo del pirotécnico Ricardo Caballer. A masclatá construída por explosões y som, não tem consideração com o fato musical, tem ritmo, tempo, mas não há instrumento. Seu explicito ruido nos lembra de um mundo abstrato de som sem qualquer concessão, ao mesmo tempo em que a ressonância de sua capacidade de destruição a serviço da celebração coletiva nos mantém presentes e nos lembra da natureza ritual do fato sadio.

LOS SONIDOS DE CHINA

Josep Cerdá (UB / Espanha – China)

Palabras-clave: heterotopias, lugares intersticiales, hibridaciones, mestizajes, flujos visibles e invisibles

Propuesta de intervención / reflexión acerca de las ciudades como territorios compuestos de capas sonoras sobrepuestas, en que es necesario desvelar para descubrir los matices culturales de cada lugar. El análisis del ambiente sonoro en zonas de tensión y conflicto son los campos de trabajo donde se han producido cambios bruscos de transformación urbana, movimientos migratorios, zonas de fricción o lugares de frontera entre lo urbano y la naturaleza. Cada ciudad, barrio o calle tienen un ambiente sonoro diferencial que se va transformando y adaptando en el tiempo. Hay una identidad sonora de cada lugar, y ello configura la memoria sonora y el subconsciente colectivo de sus habitantes. Uno de los elementos básicos

en que se puede detectar las transformaciones en el entorno urbano es en el sonido, las migraciones comportan nuevos sonidos que se detectan inmediatamente en los edificios y en las calles. Todo cambio en un medio ambiente, natural o cultural conlleva la escucha de nuevos sonidos. Escuchar y grabar los ambientes sonoros de las ciudades chinas ha permitido al proceso de investigación/ intervención demostrar que en un mismo lugar existen temporalidades diferentes, escuchar establece un sistema de relaciones que nos ayudan a comprender las interferencias de una realidad enmarañada. El ambiente sonoro está definido por las marcas de la movilidad, los registros de audio reflejan algunas capas que operan en este lugar de una manera parcial e imprecisa. Estudiar sonoramente estas capas nos ofrece gradaciones de una complejidad indescriptible. Porque de lo que trata este trabajo de más de dos años en China, es de la complejidad de un universo mezclado donde todo es móvil, evanescente y huidizo. Los flujos invisibles crean tensiones, y en esta interacción de capas y redes todo funciona simultáneamente. Estos flujos y tensiones la única manera de registrarlos es mediante la grabación sonora. Cuando hablamos de capas, es algo que tiene relación con el tiempo, o mejor dicho con una relación fractal del tiempo. Es un reflejo de sus matices temporales y los microacontecimientos. Está relacionado a la aleatoriedad, la casualidad y la coincidencia. Se relaciona como nos sugiere Carl Gustav Jung con el término de sincronicidad. La sincronicidad será la conexión de varias capas de la realidad con una coincidencia significativa de patrones que se relacionan. La sincronicidad no se produce en un solo nivel, si no que conecta varios niveles: es una interconexión. En 1967, Michel Foucault nos advertía del cambio de paradigma en nuestra sociedad que ha pasado de unas relaciones temporales, por unas relaciones espaciales: el espacio del mundo contemporáneo es un espacio heterogéneo de lugares y relaciones, en contraposición de la concepción del mundo - vigente hasta mediados del siglo XX - donde todo estaba ordenado jerárquicamente. Según el pensamiento de Foucault vivimos dentro de una red de relaciones, el concepto Heterotopia tiene relación con la referencia a un espacio heterogéneo de lugares y relaciones que no solo define la era postmoderna si no que prefigura la red global en que estamos inmersos actualmente. Reflejar esta realidad es necesario para situarnos en esta amalgama de lo que nos rodea. El espacio moderno - cabe decir postmoderno - no es continuo, esta compuesto por pedazos, fragmentos, trozos, que tiene una continuidad sin ser necesariamente contiguos. Las uniones se producen mediante relaciones, la idea de limite ha perdido precisión, no sabemos donde empiezan o terminan las cosas, es algo difuso. Es por esta causa que es necesario explorar mas allá de los circuitos comerciales, turísticos o administrativos; existen otros espacios en los que

es posible detectar marcas, signos o trazados. Existe por lo tanto otro concepto de lugar, entendido como cruce de tensiones, de acciones y confluencias. Las ciudades chinas, seguramente como todas las ciudades del mundo son una sucesión de hibridaciones y mestizajes, donde cohabitan maneras de pensar diferentes y coexisten temporalidades distintas, es un territorio compuesto de múltiples dimensiones. No obstante, la deambulación por lugares absolutamente desconocidos nos hace abrir las orejas a este universo mezclado. Los lugares, son por lo tanto, una relación sonora, textual, sentimental. Leer esta realidad es poner en contacto aspectos imprevistos, mas cercanos a lo inmaterial que a lo físico La ciudad es un texto con infinitas posibilidades de lectura, también es una partitura donde podemos reflejar sonoramente esta representación de lo indefinible. Recorrer la ciudad sin rumbo, tiene la finalidad de relacionar conocimiento con experiencia, la información del recorrido o la deriva, proporciona una experimentación directa en el espacio que nos hace ver que la ciudad es multidimensional, con relaciones complejas no evidentes entre las partes. Los lugares son sus sonidos, sus olores y lo que percibimos inconscientemente, es decir, tienen una dimensión mas allá de lo físico. Esta partitura sonora de cada lugar representa flujos visibles e invisibles, es una experiencia que une la experimentación e interpretación de la realidad cotidiana que opera simultáneamente en una esfera global y local al mismo tiempo. Los estudios de lugares donde existe una complejidad, producto de la mezcla entre lo local y globalización, desvela un conjunto de relaciones y de interconexiones donde el conjunto es mucho mas que la suma de las partes aisladas. Los lugares intersticiales y de confluencia son cruce entre dos medios, un encuentro de estados diferentes. Estas zonas de encuentro, como nos explica Serge Gruzinski, son lugares muy dinámicos donde la única condición permanente es precisamente su inestabilidad. Estos lugares marginales hay que percibirlos en su multidimensionalidad ya que son producto de una cultura hibrida resultado del ensamblaje. Aceptar la realidad enmarañada que uno tiene ante sus ojos, es un primer y positivo paso para ver otra realidad. La mezcla cultural, es ambigua y ambivalente, no podemos estudiarla mediante clichés estereotipados. La mezcla de culturas encubre situaciones extremadamente diversas y complejas. Esta aproximación, sin traducciones de la complejidad de lo que nos rodea, nos confiere un componente afectivo o emocional del espacio. Experimentamos los cambios estableciendo diferentes niveles de atracción o repulsión mediante movimientos entre fronteras fluctuantes y porosas. En realidad, una ciudad nos ofrece miles de posibilidades de recorrido, y el mero hecho de atravesar un espacio - establecer una trayectoria - es en si mismo una acción artística y política.

REFERÊNCIAS

BOHM, D; HILEY, D. Sobre a compreensão intuitiva da não-localidade, como implícita pela teoria quântica. London: University of London,

Fundamentos da Física, vol 5, 1975.

CERTEAU, M. de. A invenção do cotidiano: as artes do fazer. Petrópolis: Editora Vozes, 1998

DEWEY, J. El arte como experiencia. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2008. Acessível em: <http://thenewschoolhistory.org/wp-content/uploads/2014/06/Dewey-ArtasExperience.pdf>

IHDE, D. Listening and voice: Phenomenologies of sound. Albany: State University of New York

Press, 2007 MARQUES, G.S. O som que vem das ruas: Culturahip-hop e música rap no Duelo de MCs.

Dissertação apresentada ao curso de Música da Escola de Música da Universidade Federal de Minas Gerais. Área de concentração: Música e Cultura. Belo Horizonte, 2013. Acessível em: http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/AAGS-9EAGPX/gustavoalt__1__1_.pdf?sequence=1

HEISENBERG, Werner. Physics and Philosophy: The Revolution in Modern Science. New York: Prometheus Books, 1958.

MELO, F. e PALOMBINI, C. O objeto sonoro de Pierre Schaeffer: duas abordagens. In: anais do XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM) Brasília – 2006, pp. 817-820. Acessível em: https://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2006/CDROM/COM/07_Com_TeoComp/sessao04/07COM_TeoComp_0404-173.pdf

FOUCAULT, M. Architectura, moviment, continuité, 5,1984.

LAROSSA, J. Revista Brasileira de Educação. Campinas: UNICAMP, 2002.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco (1992). De máquinas e seres vivos. Autopoiese:Alegre, 1997.

MINAGÉ, T.M. e BRANCO,T.C. É som de preto e favelado! O grito que rompe as barreiras das elites e ecoa na criminalização do reggae ao funk. São Paulo: In Revista Carta Capital, 31 de janeiro de 2015. Acessível em: <http://justificando.cartacapital.com.br/2015/01/31/esom-de-preto-e-favelado-o-grito-que-rompebarreiras-das-elites-e-eco-na-criminalizacaoreggae-ao-funk/>

PINHO, Osmundo. “Baixaria”: O Paredão-Dispositivo. Cachoeira: UFRB, , 2016. Acessível em: https://www.academia.edu/26253961/_Baixaria_O_Pared%C3%A3o-Dispositivo

RANCIÈRE, J. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: Ed. 34, 2005.

SANTOS, M. A natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. São Paulo, EDUSP, 2000.

SCHAEFFER, P. (1952b). Premier journal de la musique concrète. In: À la recherche d'une musique concrète. Paris: Seuil, 1952: 9–76.

TILLY, Charles. Stories, Identities and Political change. NY and Oxford: Rowmann & Littlefield, 2002, p.49.

TROTТА, F. Som de cabra macho: sonoridade, nordestinidade e masculinidades no forró, in Revista Comunicação, mídia e consumo. São Paulo, Revista do Programa de Pós-Graduação e Práticas de Consumo da Escola Superior de Marketing, ano 9, volume 9, número 26, págs. 151-172, 2012. Acessível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/349/pdf>

Notas

[1] Apresentação da obra HoloCi(u)dad(e) , Simpósio Internacional #17.ART. Dimensão Política da Arte. Brasília, DF, UnB, outubro, 2018. Por Profa. Dra. Lilian Amaral- MediaLab BR / UFG e Rede Internacional de Educação Patrimonial contexto ibero-americano. Profa. Dra. Laurita Salles. PPGArtes, UFRN/MediaLab UFG.

[2] BRASIL: Brasília, coordenação Suzete Venturelli, Antenor Ferreira e equipe, Universidade de Brasília - Media Lab/UnB. Goiânia, coordenação Laurita Salles e co-autores Cleomar Rocha, Lêda Guimaraes e Wilder Fioramante, Universidade Federal de Goiás – Media Lab/UFG, apoio: Laboratório 10 Dimensões (UFRN). São Paulo, coordenação Lilian Amaral, Universidade Federal de Goiás – Media Lab/UFG e Ingrid Hotti Hambrogi, UPMackenzie e equipe. COLOMBIA: Bogotá, coordenação Lílina Fracasso, Universidad Antonio Nariño (UAN), Francisco Cabanzo, Universidad El Bosque (UEB), Jorge Díaz Matajira, Universidad Antonio Nariño (UAN), colaboradores e equipes. ESPANHA: Barcelona, Hong Kong, Shen Zhen e Zhan Jia Jie (China) , autor, Josep Cerdá, Universidad de Barcelona (UB). Valência, coordenação Bia Santos e Emílio Martínez, Universitat Politècnica de València (UPV) e colaboradores. URUGUAI: Montevideu, coordenação, Daniel Argente, Marcos Umpiérrez, Marcos Gimenez e equipe, Universidad de la República Uruguai (UDELAR/ IENBA). PRODUÇÃO SONORA GERAL: Programação, produção e orquestração: Gabriel Gagliano, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Laboratório 10 Dimensões (UFRN), Laurita Salles, Laboratório 10 Dimensões (UFRN) e Media Lab/ UFG, Wilder Fioramante, Media Lab/UFG. Preparação sonora: Leonardo Pereira, Laboratório 10 Dimensões (UFRN). Curadoria e proposição: Lilian Amaral.

[3] Por Cleomar Rocha. Secretário de Ciência, Tecnologia e Inovação. Prefeitura Municipal de Aparecida de Goiânia. PProfessor do PPG Arte e Cultura Visual | FAV | UFG. Media Lab BR – Coordenador.

[4] Por Lilian Amaral.

[5] LADDAGA, Reinaldo. Estética de la emergencia. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006. Termo que procede da antropologia cultural e que o autor rearticula no campo da estética. A forma de organização, coordenação, coexistência que se verifica nestes projetos através de uma quantidade limitada (ainda que aberta) de ações, pode ser comparada com a forma de coordenação ou da organização incomparavelmente mais vasta de uma cultura das artes.

[6] TILLY, Charles. Stories, Identities and Political change. NY and Oxford: Rowmann & Littlefield, 2002, p. 49.

[7] HOLOS | DEFNIÇÕES. Holo (do holo grego, inteiro, portanto katholou, universal) Concepção filosófico-científica, que aparece primeiro no “campo da biologia” no começo do século XX, quando o psiquiatra alemão Adolf Meyer Abich, desenvolvendo ideias sobre os filósofos que partem de John ScottHaldane (1860-1936), argumenta que toda a realidade é um todo orgânico ou um holismo orgânico. Posteriormente, denomina-se qualquer abordagem teórica que tende a considerar o objeto de estudo de uma ciência primariamente como um conceito, aplicando os princípios organicistas de que indivíduos ou elementos não têm outro significado senão aquele que confere o todo, ou a estrutura como a soma das partes de que é composto.

[8] Por Laurita Salles e Lilian Amaral.

[9] Trio goiano refere-se ao tipo de sonorização mais comum no estado de Goiás, Brasil. Nesta região usa-se o padrão de autofalantes em três faixas de som: graves, médios e agudos). Em outras regiões do país essa sonorização pode alcançar quatro faixas.



*HolosCi(u)dad(e).
Público e Instalação
sonora e projeção
de registro realizado
na Abertura da
Mostra EmMeio
#!0. Acervo: Projeto
HolosCi(u)dad(e).
Museu Nacional da
República, D.F., UnB,
outubro, 2018.*

[10] Software bastante difundido e utilizado por artistas, designers e outros usuários de programação em um contexto voltado para as artes visuais e interativas.

[11] Tradução de Laurita Salles.

[12] Por Cleomar Rocha.

[13] Tradução para o português de Laurita Salles.



Musealización, historificación y divulgación del Media Art. Experiencias y problemáticas

José Ramón Alcalá Mellado

RESUMEN

EL PRESENTE TRABAJO de investigación está relacionado con el subproyecto “Creación del Archivo Español de Media Art (AEMA)”, financiado mediante el proyecto MINECO (HAR2016-75949-C2-2-R), y reflexiona sobre las problemáticas teóricas, conceptuales e historiográficas que surgen a la hora de construir los relatos sobre el patrimonio que han ido generando las prácticas artísticas digitales y mediales desde la aparición y uso por parte de los artistas de las diferentes máquinas y tecnologías electromecánicas y electrónicas desde su comercialización, a partir de la década de los años 60 del siglo pasado. El cambio de los paradigmas que las creaciones que estos artistas realizaron mediante los nuevos medios y procesos dieron como resultado la producción de un arte difícilmente asimilable por los museos, las galerías y los coleccionistas, que siguen funcionando y aplicando las estrategias tradicionales que han empleado para acceder y difundir las prácticas artísticas de las vanguardias del siglo XX.

ABSTRACT

This research work is related to the subproject “Creation of the Spanish Archive of Media Art (AEMA)”, funded by the MINECO project (HAR2016-75949-C2-2-R), and reflects on the theoretical, conceptual issues and historiographical that arise when constructing the stories about heritage that have been generating digital and media artistic practices since the appearance and use by artists of different machines and electromechanical and electronic technologies since their commercialization, starting from the decade of the 60s of the last century. The change of paradigms that the creations that these artists made through new media and processes resulted in the production of an art difficult to assimilate by museums, galleries and collectors, who continue to operate and apply the traditional strategies they have used to access and disseminate the artistic practices of the avant-garde of the twentieth century.

Palabras clave

Arte contemporáneo, arte de los nuevos medios, musealización del arte de los nuevos medios; patrimonialización del arte con nuevos medios, arqueología de los medios.

Keywords

Contemporary art, media art, media art museography, media art heritage, media archaeology.

PRESENTACIÓN

DEBEMOS COMENZAR CON una aclaración previa ineludible acerca de la confusión generalizada y constante que se produce en la actualidad, incluso por parte de los especialistas, entre la tendencia imparable hacia una tecnologización en la aplicación de las estrategias de musealización del arte (o de cualquier otra rama del conocimiento y del patrimonio), y las problemáticas específicas que genera el intento por musealizar el arte de los nuevos medios (y todas sus múltiples y heterogéneas prácticas artísticas, donde se entremezclan obras físicas con archivos originariamente de naturaleza virtual, algunos digitales).

En el caso del AEMA, se trata de un trabajo colectivo e interdisciplinar de investigación que pretende analizar, exponer (desde la propia experiencia) y formular algunas conclusiones acerca de este segundo campo de actuación; esto es: las problemáticas específicas para la necesaria patrimonialización y musealización de las prácticas artísticas mediales, desde la década de los años sesenta del siglo pasado, con la aparición de las que hoy consideramos máquinas tecnológicas modernas, cuyo uso creativo por parte de los artistas más avanzados y experimentales dieron lugar a los lenguajes, movimientos y prácticas artísticas que la nueva disciplina del Media Art Histories (y su estrategia metodológica la Media Archaeology) reúne, estudia y describe en la actualidad bajo la denominación genérica anglosajona de Media Art.

CAMPO DE ACTUACIÓN DEL AEMA

Todo este vasto campo de conocimiento ha generado en los últimas seis décadas un amplísimo patrimonio artístico todavía no cuantificado (y, en muchas ocasiones, sin tener siquiera conciencia de su existencia como tal), pero que, sin embargo, constituye un relato ineludible para una construcción plausible de la historia de la transición entre el arte del siglo XX al XXI, y el paso de la sociedad, la cultura y las artes analógicas a la actual digital. Para poder llevarlo a cabo, se requiere de una serie de operaciones encadenadas que implican, secuencialmente: la localización previa de todas aquellas obras y colecciones de obras de media art; la organización conceptual y aplicación de metodologías específicas para sus diferentes técnicas y procesos creativos, lenguajes construidos y movimientos generados en torno al uso de las máquinas modernas por parte de los artistas; su catalogación y digitalización (cuando no se trate de obra de naturaleza primigeniamente virtual/digital); la obtención de protocolos de acceso a las mismas (ya convertidas en archivos digitales) y a la información y documentación



IZQUIERDA
Web del Archivo
Español de Media
Art

AEMA | Archivo Español de Media Art

Haga clic en la imagen para ir directamente a la página de AEMA.

¿Que es AEMA?

El Archivo Español de Media Art tiene la pretensión de localizar, clasificar y promocionar toda la producción de arte y nuevos medios desarrollada en España o depositada en colecciones y centros del territorio español desde sus orígenes (a mediados de la década del siglo XX) hasta la actualidad. Con el apoyo del proyecto de

que las acompaña; y por último, la construcción de estrategias de promoción y divulgación, que lleva implícita la creación de relatos en torno a estas obras y a sus autores para su puesta en valor y generación de interés y deseo por parte los agentes del mundo del arte y de los interesados en general, así como el uso de los nuevos sistemas de comunicación (Internet, redes sociales online, dispositivos móviles, etc.) que les den visibilidad y la condición planetaria y ubicua que contempla el actual sistema de acceso y gestión de la información y del conocimiento en nuestra sociedad.

Así pues, para una correcta gestión de todo este nuevo patrimonio que constituye el Media Art, siguiendo estos seis procesos (o fases) descritos, se hace necesario compartir las experiencias que han ido acumulado los pocos centros y grupos que pueden presumir de tener ya una cierta tradición en su relación con estas todavía desconocidas prácticas artísticas mediales, con el fin de construir un modelo común de gestión para su patrimonialización y musealización.

La necesidad de definir con precisión y exactitud el campo de actuación supone el comienzo -o primera fase- de todos estos trabajos técnicos y conceptuales: qué es el media art y cómo su vasta y heterogénea producción puede ser acotada. En este sentido, definimos con propiedad que el media art abarca todas aquellas creaciones y manifestaciones artísticas cuyos artistas han hecho uso de las que hemos definido como las modernas máquinas tecnológicas, y que casualmente todas fueron inicialmente comercializadas (y, por tanto, posibilitando su acceso y utilización a los artistas) alrededor de la década de los años 60 del siglo XX (a saber, la copiadora xerográfica Xerox 914, de 1959.; el interfaz gráfico de usuario para computadores Sketchpad de Ivan Sutherland, en 1962; la cámara

fotográfica automática Polaroid Instant que utilizaba el papel de revelado cuasi-instantáneo Polacolor Pack Film, comercializados conjuntamente en 1963; la cámara de video portátil Sony AV-3400 Porta Pack Camera, introducida en el mercado en 1967; a lo que habría que sumar la televisión, que, siendo un sistema de generación y transmisión audiovisual broadcast, no era de uso instantáneo y automático, como lo eran el resto de las tecnologías mencionadas, pero que, sin embargo, desde finales de la década de los 50, algunos artistas visionarios pudieron hacer ya uso del mismo como sistema de comunicación audiovisual tecno-expresivo que funcionaba en “tiempo real” (como fue el caso del artista alemán Wolf Vostell). También hay que incluir dentro del media art todas aquellas prácticas artísticas que reflexionaban o giraban alrededor de estas modernas máquinas y sistemas tecnológicos, aunque el artista no hubiese hecho un uso específico de ninguna de ellas.

ORGANIZACIÓN DE SU PRÁCTICAS. CLASIFICACIÓN Y TAXONOMÍA

El resultado del uso continuado de estas tecnologías por parte de los artistas y creadores nos dibuja una vasta, compleja y heterogénea cartografía de disciplinas artísticas que han podido ser de alguna manera organizadas y clasificadas (pesar de su evidente dificultad, dado principalmente el carácter interdisciplinar de muchas de estas creaciones de media art).

Media Art Classification A proposal by José R. Alcalá for an effective classification of Media Art works, pieces and documents from everyday practical experience developed at the International Museum of Electrography (MIDE) of Cuenca (Spain) related to the classification of its permanent collection of Media Art since its inauguration in 1990.

1. Digital Imaging

1.1. Digital Graphics 1.2. Digital Design (Industrial & Virtual Architecture) 2. Time-based Arts

2.1. Audiovisuals

2.1.1. Digital Cinema 2.1.2. Digital Video 2.1.3. TV (Broadcast) 2.2. Computer animation

2.2.1. 2D Animation 2.2.2. 3D Animation 2.3. Multimedia 2.4. Sound Art 3. Communication Arts

3.1. Telematics 3.2. Data visualization and mapping 3.3. Net Art 3.4. Communities 4. Interactive Arts 4.1. Game Art 4.2. Browser Art 4.3. Interactive Installations 4.4. Virtual Environments

4.4.1. Full-Digital Environments 4.4.2. Mixed Reality 4.4.3. Augmented Reality 5. Art/Science/Technology

5.1. Software Art (Code) 5.2. Robotics 5.3. Genetic Art 5.4. Bio Art 5.5. Artificial Life

Así mismo, y avanzando hacia una completa organización de todas las prácticas artísticas englobadas bajo el nombre de Media Art, se está procediendo a la construcción de diversos tesauros por parte de instituciones académicas y culturales en diversos países, como es el caso del esfuerzo de iniciativa española, a través de la subvención de un Proyecto MINECO (actualmente en desarrollo) titulado VOREMETUR: "Vocabularios para una Red de Archivos y Colecciones de Media Art y sus efectos: metaliteracy y turismo de conocimiento" (Ref. HAR2016-75949-C2-2-R) ^[1], cuya construcción de un Tesoro de Media Art está en fase muy avanzada.

LOCALIZACIÓN DEL PATRIMONIO ESPAÑOL DE MEDIA ART

Aún cuando, tras más de seis décadas de abundante producción de media art, sólo unos pocos espacios para el arte en todo el mundo han sido receptivos a estas prácticas, esta situación se agrava en el territorio español, donde estas han sido prácticamente ignoradas. Ni museos (grandes o pequeños, centrales o periféricos), ni centros de creación contemporánea, ni galerías de arte, ni coleccionistas privados, ni instituciones docentes han apostado por incluir en sus programaciones, en sus colecciones, en sus actividades, media art.

Esto no significa, sin embargo y de forma paradójica, que no sólo se haya producido, expuesto y coleccionado media art en territorio español, sino que, en bastantes ocasiones, se ha sido pionero o líder en el ámbito internacional. En una ocasiones, lo producido o acontecido sólo tuvo visibilidad para unos pocos agentes relacionados directamente con estas prácticas de vanguardia tan alternativas; en otras, ni tan siquiera se tenía conciencia de que lo que se estaba produciendo formaba parte de un contexto artístico disciplinario que, allende las fronteras, era contemplado y entendido dentro de un contexto homogéneo que recibía el nombre de Media Art.

La complejidad de esta prácticas, cuyos paradigmas conceptuales y funcionales venían a reformar (si no a sustituir o desmantelar) los tradicionales que habían imperado en el arte desde el Renacimiento con la creación de la cultura moderna, ha exigido tomar la suficiente distancia como para poder comprender sus verdaderos efectos devastadores: la sustitución del objeto por el puro proceso, la virtualización (y posterior digitalización) de su materia prima; la participación del espectador, ahora convertido en usuario co-creador de la obra, que

DERECHA
Web del Archivo
Español de Media
Art



se muestra abierta, como un permanente y rizomático work-in-progress; el cambio de actitud y función del artista; nuevos modos de presentación y de divulgación de estas nuevas prácticas artísticas, por citar sólo algunas de las más destacadas. Es por ello que algunos de los pocos centros de creación y producción de arte contemporáneo que durante estos más de sesenta años de prácticas mediales las integraron en sus programaciones y apoyaron su creación mediante becas y ayudas a su desarrollo, no tenían hasta la fecha conciencia de que, participando activamente en sus procesos de creación y producción, estaban generando un patrimonio, aunque este sólo dejara un leve *graphein*, apenas perceptible, no sólo por su falta de objetualidad, sino porque, en muchos casos, lo producido/creado sólo había generado archivos virtuales/digitales o documentación procesual. Tal es el caso de relevantes centros del ámbito nacional, como el del ya desaparecido MediaLab Madrid (2002- 2006) y cuyo testigo ha sido tomado por Medialab-Prado, o del reciente Etopia de Zaragoza (puesto en funcionamiento en 2012).

Es obvio que, para estos casos, la labor de localización y catalogación de todas estas producciones artísticas no objetuales no es tarea sencilla, e implica utilizar en ocasiones el sentido común y una buena dosis de imaginación, intuición e iniciativa por parte de los historiadores, al no ser válidos los parámetros tradicionales con lo que se rellenan fichas de catalogación del arte tradicional.

La puesta en funcionamiento del proyecto “Creación del Archivo Español de Media Art” (AEMA), subproyecto liderado

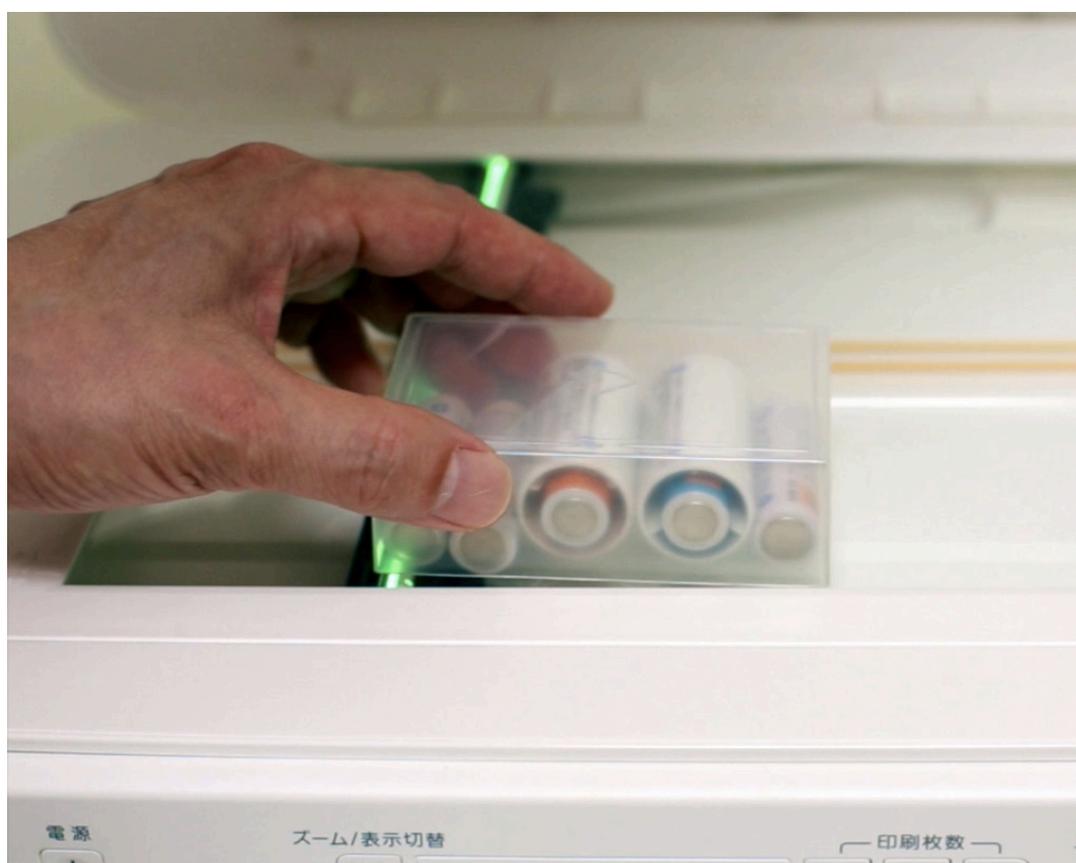
por investigadores de la Facultad de Bellas Artes y del Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT) de Cuenca, y perteneciente al proyecto MINECO (HAR2016-75949-C2-2-R), titulado “Vocabularios para una Red de Archivos y Colecciones de Media Art y sus efectos: metaliteracy y turismo de conocimiento”, desarrollado conjuntamente y liderado por investigadores de la Universidad Carlos III de Madrid, ha permitido, gracias a esta financiación, establecer criterios de actuación basados en rigurosas metodologías científicas disciplinares internacionales (como las Media Art Histories o la Media Archaeology). A través de estas herramientas, y fruto de numerosas sesiones de estudio, análisis, y debates previos a lo largo de sus tres años de duración, se ha podido localizar potenciales colecciones (históricas y actuales) de Media Art dentro del territorio español. Incluso, en casos tan paradójicos como en los que sus protagonistas o propietarios ni si quiera habían tomado conciencia de lo realizado. El resultado de esta investigación -a fecha de la redacción de este texto-, y todavía no concluida, es la localización de más de 40 “colecciones y archivos”; esto es, agrupaciones de obras, piezas, trabajos y materiales documentales de media art que forman un cuerpo substantivo capaz de poseer un relato narrado y contextualizado en términos historiográficos en torno a lo atesorado, producido y divulgado en el territorio español. Es por ello que AEMA no considera una colección o archivo autónomo a las piezas sueltas e inconexas que pueda haber adquirido o recopilado un museo o centro de arte, galerías y coleccionistas particulares, y que se encuentran entremezcladas con otras pertenecientes a otro tipo de prácticas artísticas o movimientos en el contexto del relato

DERECHA

*Maruhiro. “How To
Battery Source”*

CENTRO.

*Alcalacanales.
“La corrida de
Cannes”. 1989*



museográfico o historiográfico que se haya hecho de éstas. Localizadas y agrupadas geográficamente, el listado de las colecciones detectadas y trabajadas, que conforman en la actualidad el Archivo Español de Media Art (AEMA), son las siguientes:

MADRID/CENTRO

1. Las obras de cine, video y audiovisuales experimentales, así como materiales documentales de José Val del Omar, incluidas en el Archivo Val del Omar. Con la colaboración del Archivo María José Val del Omar-Gonzalo Sáenz de Buruaga y la Diputación de Granada. Piluca Baquero Val del Omar (Directora del Archivo). Madrid/Granada. Cine y audiovisuales experimentales. 1925 – Actual.

2. La colecciones de obras resultantes de los “Seminarios de Generación Automática de Formas Plásticas”. Centro Cálculo. Universidad de Madrid. Computer Art. 1969-1973.

3. La colección de arte sonoro fruto de su programa de becas y ayudas a la creación. Fundación Juan March. Madrid. Arte Sonoro. 1971-Actual.

4. Los archivos resultantes de las actividades artísticas del Espacio P de Madrid. (Actualmente, propiedad del Cabildo Insular Canario. Tenerife). Video Arte. 1981-1997.

5. Las obras de arte pre-digital, digital y electrónico financiadas o promocionadas en sus programas de apoyo al arte y nuevas tecnologías. Fundación Telefónica (antes Fundación

Arte y Tecnología de Telefónica). Madrid. Arte y Tecnología/ACT. 1991-Actual.

6. Las obras premiadas en el Concurso Internacional Vida Artificial. Fundación Telefónica (antes Fundación Arte y Tecnología de Telefónica). Madrid. Arte electrónico/ACT. 2000-2015.

7. La Colección BEEP de Arte Electrónico. Reus/Madrid. Arte electrónico interactivo. 2000-Actual.

8. Las obras, procesos y documentos producidos a través del programa de apoyo al Arte y Nuevas Tecnologías/ACT. Medialab Madrid. Madrid. Media Art. 2002-2007.

9. Las obras de arte electrónico expuestas y las premiadas en el Festival MADATAC. Madrid. Arte Electrónico. 200?-Actual.

10. La colección de piezas de videoarte de La Neomudéjar; Museo Centro de Arte de vanguardia, actualmente recién instalada y expuesta en su nueva sede de Zapadores; Ciudad del Arte Museo, en el barrio de Fuencarral, y que incluye además la donación de videoarte de María Palier. Madrid. Videoarte. 2010-Actual.

11. Las obras de arte electrónico adquiridas por EX (Asociación de Arte Electrónico y Experimental). Madrid. Arte Electrónico. 2012-Actual.

12. Obras de arte electrónico. Colección Onkaos / Colección Solo. Madrid. 2014- Actual Cataluña



CATALUÑA

13. Colección de Holografías y ACT del Museo Dalí. Fundación Gala-Dalí. Figueras (Girona). ACT. 1974- Actual.

14. Las obras de videoarte recopiladas por el proyecto Videografías. Barcelona. Colección de videoarte internacional. Videoarte. 1982–2002.

15. Las obras y piezas de arte digital adquiridas y/o promovidas por la Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot. Barcelona. Media Art. 1993-1999.

16. Las obras de video arte que se encuentran en la base de datos (y con derechos de reproducción) en El Transmisor. Barcelona. Videoarte Iberoamericano. 1994-Actual.

17. Las obras de arte electrónico producidas y/o expuestas en las diferentes ediciones. Festival Sónar. Barcelona. (Ayuntamiento de Barcelona). Media Art. 1994-Actual.

18. Las obras de arte digital producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo. MECAD Media Centre d'Art i Disseny. ESDI (Escola Superior de Disseny Industrial) Universitat Ramon Llull. Sabadell. Arte Electrónico. 1998-2007.

19. Las obras de arte digital promocionadas y/o adquiridas para formar parte de su bases de datos. Mediateca. CaixaForum. Barcelona. Media Art. 1994-2012.

20. Las obras de arte electrónico producidas y/o expuestas en las diferentes ediciones. Festival Art Futura. Barcelona/Madrid/ otras. Arte Electrónico. 199?-Actual

21. Las piezas de video arte producidas y/o expuestas en las diferentes ediciones. Festival Loop. MACBA. Barcelona. Videoarte. 2003-Actual.

22. Las obras y documentos producidos a través del programa de apoyo al Arte y Nuevas Tecnologías/ACT. Hangar. Barcelona. Arte Electrónico. 1997-Actual.

23. El Archivo Audiovisual. HAMACA. Barcelona. Media & Video Art distribution for Spain. 2005-Actual.

24. La colección de arte sonoro. Fonos Colección de Arte Sonoro. Barcelona. Arte sonoro. ¿200?- Actual.

CUENCA

25. Las obras de arte sonoro electroacústicas producidas a través de sus diferentes programas de apoyo. Gabinete Música Electroacústica (GME). CAAC. Cuenca. Arte Sonoro electroacústico. 1980- 1998.

26. Las obras de Copy Art producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo, así como las donadas para formar parte de su colección permanente. Museo Internacional de Electrografía – Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDECIANT). Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Cuenca. Procesos electrográficos. 1990-Actual.

27. Las obras de fax art producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo, así como las donadas para formar parte de su colección permanente. Museo Internacional de Electrografía – Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDECIANT). Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Cuenca. Procesos gráficos de



IZQUIERDA

*Transnational
Temps. "Novus_
Extinctus". 2001*

teletransmisión. 1990-Actual.

28. Las obras de arte gráfico digital producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo, así como las donadas para formar parte de su colección permanente. Museo Internacional de Electrografía – Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDECIANT). Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Cuenca. Procesos gráficos de la estampación física de obras y archivos digitales. 1990-Actual.

29. Las obras de arte digital y electrónico de naturaleza virtual producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo, así como las donadas para formar parte de su colección permanente. Museo Internacional de Electrografía – Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías (MIDECIANT). Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Cuenca. Arte Multimedia, electrónico, digital inmaterial. 1993-Actual.

30. Las piezas de video arte de prácticas escénicas cuyos derechos de reproducción han sido donados por los artistas y creadores. Archivo Virtual Artes Escénicas. Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Cuenca. Artes escénicas Memdiales. 2003-Actual.

31. Los archivos de video expandido. Ares - Archivo y estudio crítico de las prácticas artísticas audiovisuales (vídeo expandido) en el arte español. Identidad y nuevos medios. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Cuenca. Video Expandido. 2015-Actual. Valencia

COMUNIDAD VALENCIANA

32. Las obras de video arte adquiridas y que forman parte de su colección permanente. Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM). Valencia. Videoarte y media art. 1988-Actual

33. Las obras, procesos y documentos producidos a través del programa de apoyo al Arte y Nuevas Tecnologías/ACT. Laboratorio Luz. Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Valencia. Arte audiovisual e interactivo. 1990-Actual.

34. Las piezas de arte electrónico cuyos derechos de reproducción han sido donados por los artistas y creadores. Harddiskmuseum. Valencia. Arte electrónico. 2015-Actual. Extremadura/Cáceres 35. Las obras y los archivos pertenecientes a sus colecciones permanentes. Museo Vostell Malpartida. Cáceres. Video arte, arte y nuevos medios y procesos electrográficos. 1976-Actual.

EXTREMADURA

36. Las obras de arte digital y net art adquiridas o con derechos

de reproducción, colecciones y archivos que forman parte de su colección permanente. Museo Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC). Badajoz. Net art y arte digital. 1999-Actual.

37. La colección de obras de Media Art de la Fundación Helga de Alvear. Cáceres. Actual.

PAÍS VASCO

38. Las obras de arte digital y electrónico producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo. Arteleku (Actualmente Archivo de Media Art, ubicado en la Biblioteca UBIK: Tabakalera). Donostia. Arte electrónico. 1990 - 2008.

39. Arte tecnológico en la Colección DKV. Media Art. 2001-Actual

40. Arte tecnológico en la Colección INELCOM. Media Art. 2011-Actual.

ASTURIAS

41. Las obras de arte digital y electrónico y de ACT, producidas o promocionadas a través de sus diferentes programas de apoyo. Laboral Arte y Creación Industrial. Gijón. ACT. 2009-Actual.

MURCIA

42. Las obras de arte electrónico producidas y/o expuestas en las diferentes ediciones. Festival SOS. Murcia. Media art. 2008-Actual.

ARAGÓN

43. Las obras, procesos y documentos producidos a través del programa de apoyo al Arte y Nuevas Tecnologías/ACT. Etopía. Fundación Zaragoza Cultura. Zaragoza. Media Art. 2010-Actual.

En total, y para esta primera fase de detección y localización, se trata de más de cuarenta colecciones y archivos capaces de poseer cada una de ellas un relato diferenciado, y que conforman un conjunto tan extenso como sorprendente, del que apenas se había tenido información, ni ha llegado al público en general hasta la fecha (salvo en casos muy contados y excepcionales). Pero, en ningún caso, al menos hasta la actualidad, se ha procedido a realizar un riguroso y normativizado proceso metodológico de archivación, catalogación y puesta en valor, tal y como pretende el proyecto de la creación del AEMA.

INVENTARIO NORMALIZADO DEL PATRIMONIO ESPAÑOL DE MEDIA ART

Para que todo este ingente patrimonio -tan desconocido- pudiera ser inventariado y catalogado correctamente, se ha procedido a aplicar protocolos estándares internacionales. Es por ello que los responsables del proyecto AEMA adoptaron el protocolo EUROPEANA como el normalizado, pues uno de los objetivos anhelados es la incorporación de estas colecciones dentro del repositorio institucional creado específicamente para tal efecto. Nos referimos a la Red Digital de Colecciones de Museos de España, que tiene en común el ser usuarios del Sistema Integrado de Documentación y Gestión Museográfica Domus, desarrollado por el Ministerio de Cultura y Deporte y utilizado actualmente por 195 museos. Dentro de este sistema existe además un servicio online denominado CER.ES (Colecciones en Red), que es un catálogo colectivo en línea que reúne información e imágenes de una importante selección de los bienes culturales que forman las colecciones de todos los museos integrantes de la Red Digital de Colecciones de Museos de España. La incorporación e integración del Archivo Español de Media Art (AEMA) permitirá dar visibilidad a todas estas prácticas artísticas, facilitando así la labor de los historiadores del arte para la construcción y posterior inserción de las mismas en el relato general de la Historia del Arte Contemporáneo.

Las problemáticas específicas para la catalogación de las obras, piezas, archivos y documentación que conforman cada una de las colecciones de Media Art dentro del ámbito geográfico español localizadas por el AEMA son múltiples y pueden quedar resumidas en el siguiente esquema de trabajo que ha sido utilizado para pautar su catalogación:

TABLA DE CONTENIDO

1. Flujo de trabajo 2. Selección de obra
 - 2.1. ¿La pieza debe digitalizarse?
 - 2.1.1. El perfil de las piezas originales
 - 2.1.2. Demanda de los usuarios
 - 2.1.3. Valor añadido de la digitalización
 - 2.2. ¿Tenemos derecho para digitalizar?
 - 2.2.1. Los derechos de propiedad intelectual
 - 2.3. ¿Tenemos los recursos necesarios para digitalizar?
 - 2.3.1. Aspectos Técnicos
 - 2.3.2. Preservación
3. Creación de lotes
4. Revisión y corrección de registros.
5. Catálogo de autores
6. Incorporación al repositorio Ruidera (Europeana)

PROMOCIÓN (PUESTA EN VALOR)

La puesta en valor de todas estas nuevas colecciones que conforman el patrimonio español de media art debe de realizarse mediante la utilización de lo catalogado y digitalizado como materia prima para su estudio y posterior creación de los relatos que las inserten en la Historia General del Arte Contemporáneo. Para su realización, estos deben de asumir disciplinas ya constituidas y consolidadas internacionalmente, como es el caso de las Media Art Histories, lideradas por el catedrático de la austríaca Universidad de Krems, Oliver Grau (también responsable del ADA; Archive of Digital Art). Es conveniente asimismo emplear metodologías específicas como base de los pertinentes estudios historiográficos, como es el caso de la Media Archaeology, liderada por los teóricos y profesores Jussi Parikka (Catedrático de Cultura Tecnológica y Estética en la University of Winchester)^[2] y Siegfried Zielinsky (Catedrático de Teoría de los Media: Arqueología y Variantología en la Berlin University of the Arts)^[3]. Con estas herramientas técnicas y conceptuales, que ya están extendidas y aceptadas dentro del ámbito internacional, se está procediendo a una paulatina creación de los respectivos análisis y estudios historiográficos y a la posterior construcción de los relatos en torno a las diferentes colecciones del media art (como conjuntos sustantivos autónomos, así como a la de sus obras individuales más singulares y representativas de las mismas)^[4].

DIFUSIÓN Y DIVULGACIÓN DEL PATRIMONIO DE MEDIA ART

Los documentos obtenidos durante los procesos de catalogación y digitalización de todo este inmenso patrimonio artístico (en la mayoría de los casos de naturaleza virtual / no objetual), unidos a sus correspondientes relatos historiográficos, constituyen, por una parte, un conjunto que necesita ser difundido y divulgado, y, por otra, un prácticas artísticas históricas que deben ser musealizadas. Dos retos que suelen ir unidos, pero que atienden a problemáticas diferenciadas. La difusión se debe realizar siguiendo las tendencias actuales en materia de comunicación y acceso al conocimiento. Así pues, el acceso a las bases de datos creadas en torno a todo este patrimonio se realiza a través de paginas web, weblogs, etc., pero debe ser combinada y completada con otro tipo de transmisión del conocimiento más liviano y que atiende a la manera específica en la que hoy el público en general se comunica entre sí y accede a información puntual y temporal a través de las redes sociales online, y mediante el uso principalmente de sus dispositivos móviles. Por otra parte, la transmisión de conocimiento no debe olvidar formas de comunicación que se están popularizando, como es el caso de los YouTubers e Influencers de la

Red. Comunicar y narrar la Historia del Arte empleando para ello estas nuevas estrategias comunicacionales permitirán sin lugar a dudas una atención mayor y una eficacia mucho más activa que la que hoy se genera, de manera desfasada, en el sistema de enseñanza tradicional, que todavía se sigue empleando en instituciones de enseñanza y en los museos. Pero estas nuevas estrategias, ansiadas por los miembros del equipo de investigación que ha puesto en marcha el AEMA, requieren de la formación de equipos interdisciplinarios de expertos: historiadores del arte, museógrafos, comunicadores, ingenieros informáticos y programadores, entre otros. Lo que, sin duda, exige un cambio de mentalidad y de actitud por parte de la comunidad que alimenta el mundo del arte. Y por tanto, esta tarea será fruto de posteriores actuaciones, cuyos resultados se irán incorporando progresivamente al AEMA. En segundo lugar, el reto de la musealización de las obras y colecciones de media art requiere una atención especial, por cuanto se tiene la impresión generalizada de que el arte digital (y sobre todo el arte de las Redes) fue creado y desarrollado como una reacción al arte de los museos, por lo que la intención actual de musealizarlo debe de ser minuciosamente calculada si no se quiere obtener el indeseado efecto de resultar antitético o paradójico con su misma esencia y sus objetivos y manifiestos. El arte virtual (sobre todo ese que se generó dentro y a través de las computadoras, y que hoy fluye de forma incesante y ubicua por las redes, siendo cómodamente observado/disfrutado en el ambiente íntimo que proporcionan las pantallas de los dispositivos móviles actuales) no es precisamente objeto deseado por parte de la mayoría de los responsables de los museos de arte contemporáneo (salvo contadas y honrosas excepciones). Entre sus múltiples razones figuran el que es un completo desconocido como disciplina artística, que los movimientos que ha generado todavía no ha sido historicados, que requiere tecnología y mantenimiento altamente especializado y cualificado (que todavía no ha sido asumido por los responsables de estos museos, a pesar de su larga tradición en la contratación de personal cualificado en labores de conservación y preservación del arte ejecutado mediante las técnicas y procesos tradicionales -pictóricos y escultóricos), que la arquitectura del museo de arte moderno como Caja Blanca (White Box) no funciona para la exhibición de estas piezas virtuales (normalmente proyectadas de forma lumínica), que Internet y Museo parecen identidades antitéticas, etc. Pero, por encima de todas estas razones, que poco a poco van siendo asumidas, de manera que los directores de los más importantes museos de arte contemporáneo del mundo van cediendo a la presión general por adquirir, preservar, musealizar y exhibir este tipo de prácticas artísticas, existen algunas razones que son más complejas y de mayor calado. Este es el caso de la manera en la que los museos organizan su actividad, y que

está en consonancia con las reglas y parámetros definitorios del mercado del arte. Nos estamos refiriendo, por ejemplo, al control sobre los derechos de reproducción y divulgación de las obras de arte, así como al respeto por las leyes de propiedad intelectual, que toda creación artística requiere; sobre todo, cuando se trata de arte contemporáneo, en el que sus autores -los artistas- siguen vivos y pendientes del devenir de sus creaciones. Muchas veces, actuando estas de manera paradójica, como cuando el artista digital pretende profesionalizarse y vivir de sus creaciones (aun cuando estas son producto de actuaciones y estrategias tan contrapuestas como es el pirateo o uso ilegal de otras obras, imágenes e información que circula aparentemente de forma “libre y gratuita” por las redes). Así pues, cualquier estrategia de musealización debe de ser necesariamente compatible con estas reglas (o, en caso contrario, el deber individual de tomar la drástica pero coherente decisión de abandonar el museo como forma de divulgación de estas obras). En cualquier caso, esta particular situación exige repensar los modelos que actualmente organizan el uso y disfrute de las Redes. Una Internet “gratis total” y sin filtros de calidad es totalmente incompatible con el trabajo y las estrategias de funcionamiento de los museos. E, incluso, de aquellos artistas que desean mantener el control sobre sus creaciones (decidiendo en cada momento cómo, cuándo y a quién desean ofrecer sus creaciones).

SOBRE EL AUTOR

Catedrático de Arte y Nuevos Medios de la Universidad de Castilla-La Mancha, actualmente en comisión de Servicios en el Departamento de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Creador y exdirector del MIDECIANT y de las CAAC de la UCLM en Cuenca. Miembro del equipo de investigación del proyecto MINECO VOREMETUR_AEMA.

[1] También es ya accesible online el Tesoro de Media Art desarrollado por el ADA (Archives of Digital Art), dirigido por el catedrático de la Universidad de Krems (Austria) Oliver Grau (Disponible online en <https://www.digitalartarchive.at/nc/database/database-info/keywords.html> (Consultado el 29/11/2018))

[2] Para ampliar ver (Parikka, 2012)

[3] Para ampliar, ver (Zielinsky, 2008)

[4] Desde el MIDECIANT de Cuenca, los investigadores que conforman sus diversos grupos de investigación ya han comenzado a realizar este proceso de puesta en valor, ideando nuevas formas de creación de los relatos historiográficos, adaptándolos a las peculiaridades de las obras y archivos de las diversas colecciones de Media Art. Como ejemplo, ver (Alcalá, 2017).

Investigación- Creación: Arte y Ciencia, Política y Economía

RICARDO DAL FARRA - [RICARDO.DALFARRA@CONCORDIA.CA]



FÍSICA Y METAFÍSICA

Investigación-creación es un término que se emplea frecuentemente en Quebec, especialmente en el ámbito universitario. La llegada del arte al espacio central de la educación superior en dicha provincia canadiense, hace ya algunas décadas, planteó no solo un desafío en cuanto a la metodología de enseñanza, sino también en relación con la evaluación de los resultados alcanzados por los estudiantes, así como con la validación y legitimación de los procedimientos aplicados y el significado de la certificación final otorgada. No fue menor tampoco la necesidad de comenzar a definir el vínculo entre investigación y creación, marcando una diferencia con lo que se venía haciendo y se aceptaba en las ciencias, para poder estructurar y adaptar el sistema de financiamiento de investigaciones existente en función de apoyar el trabajo de artistas, quienes habían pasado además a convertirse en profesores universitarios.

No aparecen entonces solamente cuestiones referidas a la evaluación, la validación y la legitimación, también aparece un elemento clave en toda la estructura educativa tal como la concebimos, por lo menos en gran parte del mundo: la certificación. La universidad certifica, y a veces las asociaciones y colegios profesionales cumplen también un rol fundamental

en la determinación de los alcances de dicha certificación. Eso es algo más claro cuando se define, por la razón que sea, que un ingeniero con una formación dada está habilitado para construir ciertos tipos de puentes o edificios, o que un abogado puede ejercer su profesión en una provincia o país pero no en otros, o lo mismo un médico. Así, situaciones similares pueden aplicarse a quienes estudiaron física, biología, química... y la lista sigue. Pero ¿qué certifica la universidad cuando le da su título a un artista, sea el mismo pintor, compositor, escultor, instrumentista o alguien que se haya enfocado en las artes electrónicas? Por cierto, no se le otorga realmente a la persona recibida un grado de artista (o pintor, o compositor... o creador), a diferencia del caso de un ingeniero o un médico, a quienes la certificación los habilita para aplicar los resultados de lo que han aprendido en acciones cuyas consecuencias podrían tener un impacto significativo directo sobre la vida de las personas (me refiero aquí, incluso a cuestiones de vida o muerte). ¿Para quién crean los artistas? ¿para sí mismos... para otros? Y si quisiéramos ir más lejos ¿para qué crean los artistas? Comparto estas dudas y reflexiones -sobre las que sigo trabajando y encontrando respuestas parciales- y sin aguardar a encontrar la respuesta definitiva a todas ellas, continúo desarrollando las acciones que encuentro me van llevando a una exploración que permite expandir la búsqueda



IZQUIERDA

*Proyecto Amauta
Taller: "Electrónica
básica aplicada a
la creación de arte
electrónico", Gerardo
Della Vecchia,
(CEIArtE, UNTreF -
Argentina). Agosto de
2008. [2]*

PÁGINA ANTERIOR

*CEIArtE. Taller
Fulldome - UVM
2015/2016:*

de modo conjunto, con un grupo cada vez más amplio y diverso de interesados en estos temas, que se ubican en el corazón de la investigación creación.

A partir de lo dicho, surge también una cuestión de responsabilidad. Sabemos para quien trabaja (o debería trabajar) un abogado, un médico, un ingeniero; y me refiero aquí que trabaja para un tercero identificable - además de para ganar su sustento- y la finalidad de sus acciones están dentro de parámetros y normas generalmente bien establecidas por la sociedad donde se desarrollan. Entonces aparece aquí no solo la pregunta de para quién o quiénes trabajamos los artistas, sino también, si tenemos una cierta responsabilidad hacia terceros cuando hacemos lo que hacemos: ¿es que trabajamos para la sociedad en su conjunto? ¿quién nos ha pedido que hagamos esto o aquello, pintar esta obra o componer aquel cuarteto de cuerdas? ¿es que existe una “obligación” (¿ética? ¿moral?) como artistas, hacia los demás? Y más allá del deseo de hacer “nuestra contribución al mundo” aplicando lo que aprendimos a hacer ¿quién nos va a pagar por hacerlo, y por qué debería hacerlo? ¿está bien depender de mecenas o es un sistema anacrónico? ¿debe la sociedad en su conjunto, a través de sus impuestos, ser quien sustenta el trabajo de los artistas? ¿por qué? ¿y de qué artistas? ¿sobre qué criterios? Así, estas líneas que parecen hablar de dinero, un tema del que generalmente nos escapamos y no deseamos hablar mucho los artistas (a pesar de que necesitamos comer y un lugar para dormir como todos), solo usan esta aproximación al problema -muy debatido en diversos lugares del mundo- para ayudar a

proponer una reflexión profunda sobre lo que hacemos, y sobre todo, acerca del cómo, por qué, dónde, cuándo... y para qué.

Los seres humanos, con nuestras diferencias culturales, sociales y económicas, estamos cruzados por algunos factores transversales que a veces nos unen (y a la vez nos diferencian). Así, la música, la pintura o la escultura funcionan como “aglutinante” representando a ciertos grupos que pueden circunscribirse a un barrio, una ciudad, un país, una religión, una franja etaria, una clase económica, etc. Jacques Attali escribió ya hace algunas décadas un libro interesante y provocador: “Ruido. Ensayo sobre la economía política de la música” (original en francés: “Bruits: essai sur l’économie politique de la musique”, de 1977). Entre sus primeras páginas aparece esta frase: “Toda música, toda organización de sonidos es entonces un instrumento para crear o consolidar una comunidad, una totalidad” [1].

El pensamiento y la producción artística son difíciles de percibir sin su contexto histórico, cultural, social y económico, pero también están muchas veces fuertemente vinculados a un sistema político, el que fija las reglas que el artista adopta, cuestiona, o a veces intenta romper.

Innovación, industrias culturales, industrias creativas, diseño, creación, arte... palabras que tienen diferentes significados pero que pueden y se ven ligadas frecuentemente, dependiendo del contexto y la mirada propuesta. Cito nuevamente a Attali, quien escribió en el mencionado libro: “Las representaciones disponibles de la economía, atrapadas en esquemas



IZQUIERDA

*Proyecto Amauta
Taller: “Electrónica
básica aplicada
a la creación de
arte electrónico”,
Gerardo Della
Vecchia, (CEIArte,
UNTreF -
Argentina). Agosto
de 2008. [2]*

DERECHA

*Proyecto Amauta Películas
Andinas para Pueblos
Andinos – Las películas
de Jorge Sanjinés en las
comunidades de Cusco [4].*



construídos en el siglo XVII, o a más tardar hacia 1850, no pueden predecir, ni describir, y ni siquiera expresar aquello que nos aguarda”, y agrega algo más adelante en su texto: “La música es profecía. Sus estilos y su organización económica van por delante del resto de la sociedad, porque ella explora el rango completo de posibilidades de un código dado, mucho más rápidamente de lo que la realidad material es capaz de hacerlo.”

La educación superior, junto con su objetivo altruista, conlleva por lo general y según las condiciones propias de su tiempo y lugar, un estrecho vínculo con la certificación de conocimientos, habilidades y/o capacidades. No puede dejar de considerarse que el proceso de certificación y todo lo que comprende, es también un negocio de enormes proporciones que afecta a las diversas partes involucradas. Por cierto, no solo a los estudiantes y la entidad certificadora, sino que sus alcances van mucho más allá y pueden tener un impacto tanto en ciertos modos de organización social, y la economía de una ciudad, provincia o país, como en la calidad de vida de su población -que es consecuencia, en parte, de los productos y servicios a los que tiene acceso- y hasta provocar corrientes migratorias. En las secciones siguientes describo algunos proyectos donde la investigación-creación es un elemento clave, un factor constituyente bajo constante análisis, un proceso que fundamentalmente se ha ido desarrollando, viviendo y practicando de modo cotidiano. Cada uno de ellos nacido en un sitio alejado de los otros, centrados en ámbitos culturales diferentes, en sociedades distintas, y con realidades económicas dispares también. Los tres ejemplos centrales sobre los que estaré enfocado de aquí en más en el texto son: Amauta, el Centro Andino de Arte y Nuevos Medios de Cuzco, en Perú; el Centro

de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas, de Buenos Aires, Argentina; y finalmente Hexagram, uno de los centros de media arts más reconocidos de América del Norte, con sede en Montreal, Canadá. La experiencia personal como director o miembro del equipo de dirección en los tres casos -y por cierto período, incluso de los tres proyectos al mismo tiempo- me fue permitiendo aprender de sus diferencias, y al mismo tiempo hizo que cada uno pudiese nutrir en ciertos aspectos a los otros, aprovechando lo mejor de ellos mientras se transitaba por caminos variados y con múltiples modos de retroalimentación.

AMAUTA - CENTRO ANDINO DE ARTE Y NUEVOS MEDIOS

El Centro Andino de Arte y Nuevos Medios, Amauta, funcionó por algo más de un lustro, a partir del año 2003, en Cuzco, Perú [2]. Tuvo su sede en el Centro de Estudios Andinos Bartolomé de las Casas, una ONG que ya venía funcionando en la ciudad desde hacía varias décadas. Amauta, siendo un proyecto independiente, no estaba vinculado a ninguna estructura educativa formal controlada por el Estado. Su propuesta estuvo estructurada sobre cuatro ejes o programas: a) Programa de Investigación

- b) Programa de Educación
- c) Programa de Creación
- d) Programa de Difusión

El proyecto Amauta llevaba adelante además, un plan de residencias de creación e investigación para artistas locales e internacionales.

Uno de los elementos nodales de este Centro era su laboratorio de investigación y creación, un espacio abierto a la comunidad artística que propiciaba los trabajos en torno a las llamadas media arts. Pero también desde Amauta se llegaba a diferentes comunidades de la zona con diversos tipos de actividades, las que no fueron solamente reservadas para los artistas, bien por el contrario estaban abiertas a todos. Así, uno de los procesos más enriquecedores fue el Taller de Investigación/ Creación Audiovisual en la comunidad de Ccachin, distrito de Lares, provincia de Calca, en el departamento de Cuzco, realizado entre octubre y noviembre de 2007. Esta actividad que entrelazaba al mundo andino rural con algunas de las posibilidades propias de quienes viven en una ciudad, fue el resultado de un largo proceso de preparación por parte del equipo de Amauta, así como de un intenso y elaborado trabajo multidisciplinario. La propuesta de este Taller era la de ir estableciendo un diálogo intercultural rico entre todos los participantes, donde pudiésemos ir aprendiendo conjuntamente. Se buscó entonces “establecer puentes que acerquen los puntos de vista de cada uno así como las diversas reflexiones sobre la vida, tomando al arte, las posibilidades tecnológicas actuales y la exploración de técnicas diversas en lo que hace a la comunicación y la expresión, como un elemento integrado a dicho diálogo” [3].

En un ámbito como el planteado, donde todos estábamos dando y recibiendo, aprendiendo y enseñando, compartiendo: ¿cuál es el modelo de evaluación de resultados? ¿cómo medir y asignar un número, un valor, que pueda contener el significado de una experiencia tan compleja y diversa?

Unos veinte jóvenes participaron, mujeres y hombres de la comunidad de Ccachin que no conocían lo que era una cámara de video, y que hasta entonces contaban sus historias de forma oral. Personas que solo bajaban de la montaña al pueblo ocasionalmente, gente con tradiciones y una cosmología que los acompañaba desde que la memoria se perdía. El plan de trabajo para el citado Taller se fue elaborando de forma conjunta, y todos aprendimos en un proceso donde había que mantener la mente abierta para comprender otros puntos de vista, otros modos de entender la vida. Uno de los elementos de evaluación importantes apareció cuando habiendo completado el primer Taller de Investigación/Creación Audiovisual, la gente de la comunidad bajó al pueblo a mantener una de las periódicas reuniones (t'inkuy) donde se informan y deciden conjuntamente las acciones a desarrollar. Fue en una de esas reuniones que gente de esta comunidad, cuyos miembros -como fue dicho- hasta pocas semanas atrás nunca habían tenido en sus manos cámaras digitales y sistemas de edición de video, comenzaron a plantear la posibilidad de acceder a este tipo de equipamiento para poder usarlos y adaptarlos a sus

propias necesidades, intenciones y deseos. Con el cuidado, el estudio y el respeto necesarios, quienes formábamos parte del equipo de dirección del proyecto Amauta fuimos aprendiendo que la posibilidad del trabajo en conjunto, sin un espíritu colonizador, es posible. No hubo maestros en el sentido tradicional, considerando un flujo de conocimiento unidireccional, aunque ese sea un sentido que cada vez se va haciendo más difuso. Existió un modo dinámico de enseñar y aprender en un entorno donde la alegría del conocimiento, superaba cualquier otra barrera y dificultad. El significado de términos como evaluación de resultados y legitimación de la producción, tomaba entonces un rumbo distinto del que en otros terrenos, usualmente con parámetros y contextos bien diferentes, navegamos casi a diario en las ciudades que se intentan ordenar por las reglas que se dictan desde un poder central.

Otro punto de inflexión -y en esta ocasión el impacto fue directo y personal- resultó la inauguración del laboratorio ubicado en la ciudad de Cuzco, espacio donde artistas locales e internacionales compartían la posibilidad de investigar y producir obras. Un chamán bajó de su montaña a la ciudad para realizar un “pago a la Tierra” en la sede misma del laboratorio. Era alguien reconocido como experto en sus quehaceres pero desconocedor del mundo digital. Nunca se había topado con una computadora hasta entonces. El chamán, que no hablaba español, preguntó por las computadoras y recibió explicaciones y una demostración de algunas de sus posibilidades. Luego de ello realizó la citada ceremonia por las siguientes tres horas, aproximadamente. Mientras no fue posible percibir conflicto alguno entre su mundo, su cosmología, y lo que había visto en las computadoras, sí resultó un conflicto para quienes no lográbamos tener la flexibilidad como para entender lo que el chamán hizo durante esas largas horas de tributo, en una típica noche fría de la región andina. Si las evaluaciones sirven para sacar conclusiones y son elementos sustanciales de un proceso de aprendizaje, sin duda quien escribe estas líneas recibió esa noche un curso acelerado que llevó a re-evaluar la mirada del mundo, de un modo que había sido difícil comprender hasta entonces. Fue como un proceso largo de aprendizaje e investigación que se cristalizó en un momento, donde esa nueva mirada pudo ser incorporada, y donde el respeto por los otros modos de entender la vida creció, se expandió. Un ejercicio para aprender a ser, no solamente más tolerante, sino mucho más humilde.

Desde luego junto a estas experiencias profundamente conmovedoras y que pueden haber marcado un momento de inflexión para varios de quienes participamos del proyecto, convivían las necesidades de conseguir los recursos que sostuviesen el funcionamiento de Amauta. Así, el plan elaborado incluía alcanzar una serie de metas entre las cuales estaba

el auto-financiamiento, en un período de pocos años. En los comienzos del proyecto Amauta, el Centro Andino de Arte y Nuevos Medios contó con el apoyo del Centro Bartolomé de las Casas que lo albergaba dentro de su espacio físico. Financieramente, se sostuvo a través de las contribuciones personales del director del proyecto, Carlos Battilana, y los subsidios de La fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie de Montreal. Esto permitió desarrollar numerosas actividades que siguen teniendo impacto aún hoy en muchos de los que tuvieron la oportunidad de participar de las experiencias generadas a través de Amauta. Lamentablemente, no se logró llegar al indispensable punto de autonomía financiera a tiempo para continuar con el proyecto en un mediano-largo plazo. Sin embargo, han sido muchas las lecciones aprendidas tanto desde la gestión como en la producción de talleres y eventos, así como con los procesos de investigación-creación.

No pueden dejar de destacarse algunos logros, como: "Películas Andinas para Pueblos Andinos", que llevó a 12 comunidades campesinas del Cuzco y Apurímac películas de Jorge Sanjinés que Amauta tradujo del aymara y español al quechua, haciendo llegar el cine a sitios donde en algunos casos, jamás había sido vista una proyección [4]. La residencia del Dr. David McIntosh, del Ontario College of Art and Design (OCAD) de Toronto, quien ha continuado trabajando en proyectos que ligan al Cuzco con otras latitudes. Los muchos talleres realizados por artistas que trabajan con medios electrónicos, como por ejemplo los de Barbara Layne de Concordia University; Alvaro Mejía de Perú; Bruce Yonemoto de la University of California en Irvine; Patricio Dávila de OCAD; Joanne Lalonde de la Université du Québec à Montreal (UQAM); y Walter Aparicio, coordinador del proyecto Amauta, entre otros [5]. La realización de documentales, instalaciones, trabajos de video-arte y video-mapping [6]. También los numerosos ciclos con proyecciones de cortos y largometrajes [7]. La grabación de sonidos que luego pasaron a formar parte de la obra electroacústica "Entre mi cielo y tu agua", de quien suscribe [8]. La generación de vínculos entre artistas andinos y de comunidades Inuit, que habitan cerca del Polo Norte. La lista es bastante más extensa, pero lo descripto aquí brevemente nos da una primera idea del trabajo cuyo impacto se percibe todavía hoy cuando uno se encuentra con un artista en Cuzco u otra ciudad, y en la conversación descubre que un taller en Amauta cambió el rumbo de su vida artística, y ofreció una posibilidad inesperada de aprendizaje así como de difusión del arte creado con nuevos medios. La evaluación de los logros puede medirse cuantitativamente a través de la serie de actividades producidas, de las obras creadas empleando los recursos del Centro, la cantidad de jóvenes artistas que cursaron talleres en el laboratorio de Amauta, el número de personas de las comunidades rurales que participaron por ejemplo

en Ccachin del Taller de Investigación/Creación Audiovisual, la cantidad de gente que asistió a ver en espacios públicos de diversas comunidades las películas traducidas de Sanjinés, y más. Pero también, quizás, puede evaluarse la magnitud del impacto de un proyecto como Amauta al encontrarse uno, de modo incluso casual, con alguien en quien se descubre que el proyecto le produjo un giro transformador y que reconoce surgió de aquel esfuerzo llamado Amauta, que agradece el haber trabajado en un entorno con respeto mutuo y cuidando ese balance tan delicado entre la cultura local y la construcción de puentes hacia el mundo, y que entiende fue una oportunidad que no todos tenemos en la vida.

CENTRO DE EXPERIMENTACIÓN E INVESTIGACIÓN EN ARTES ELECTRÓNICAS

El Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArtE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), en Argentina, lleva ya bastante más de una década desde su puesta en funcionamiento, aunque su fundación se remonta aún más, a comienzos de la década pasada [9]. Actualmente forma parte del Instituto de Investigación en Arte y Cultura "Dr. Norberto Griffa" (IIAC) de la UNTREF.

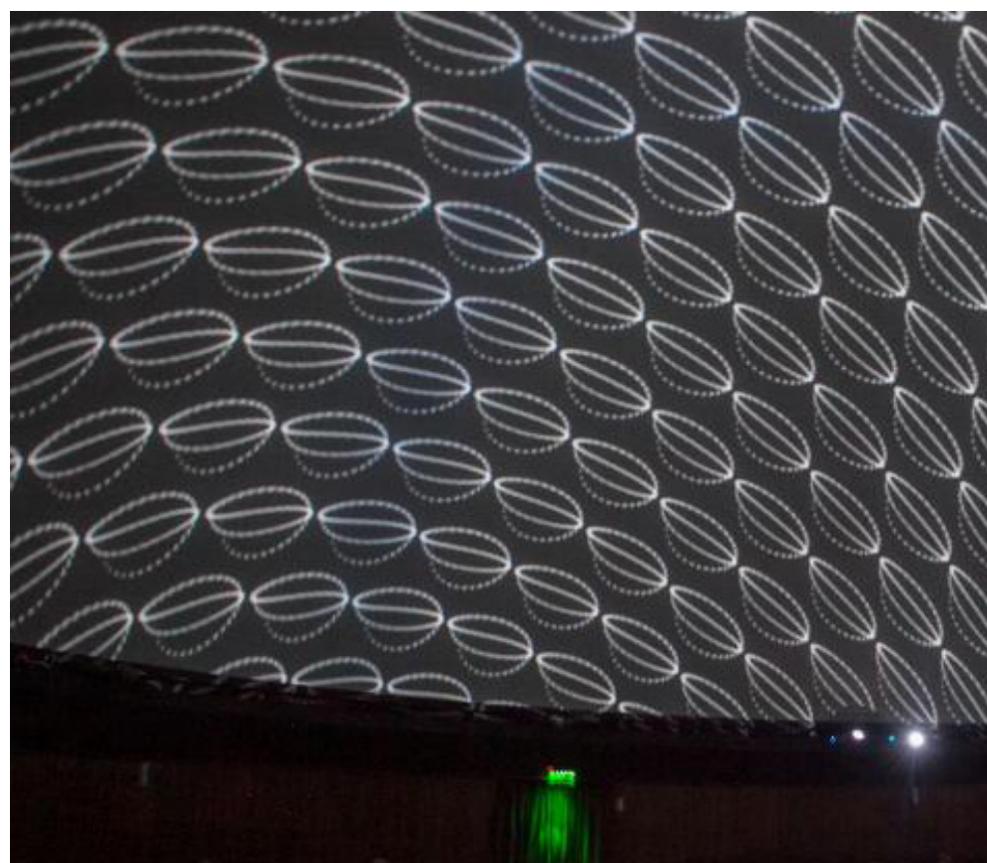
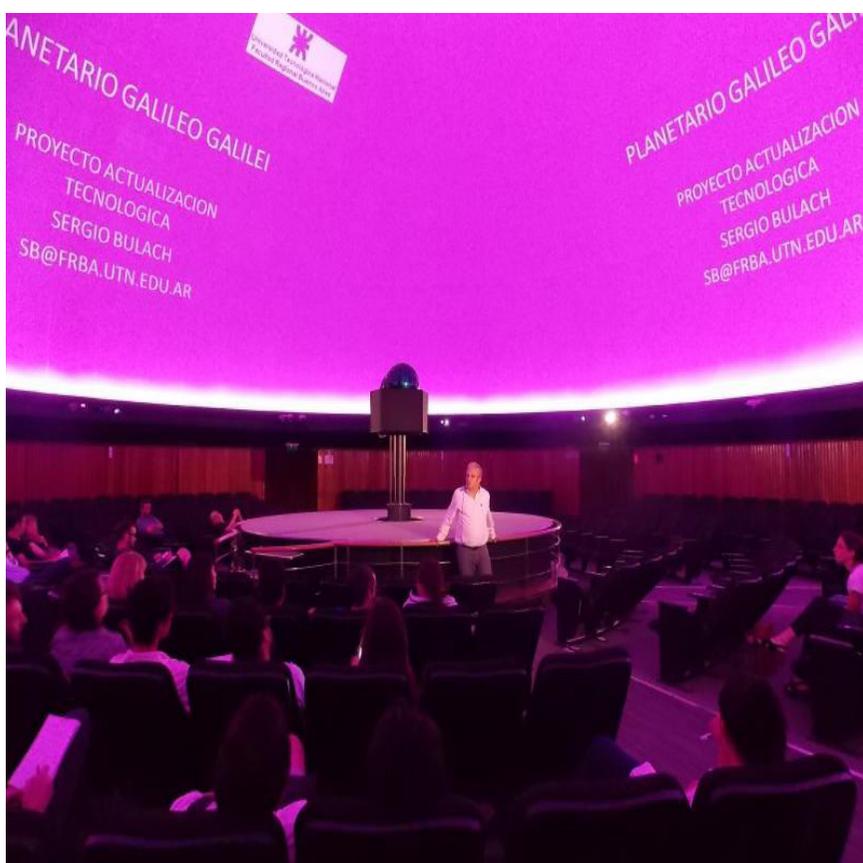
Los objetivos propuestos al comenzar el Centro fueron: • Propiciar la experimentación, investigación, desarrollo y creación en el ámbito de las artes electrónicas y las áreas vinculadas.

- Construir un núcleo de conocimiento en la especialidad artes electrónicas.
- Estimular el trabajo conjunto entre artistas, científicos e innovadores del mundo de la tecnología.
- Promover la práctica de las artes digitales.
- Impulsar el intercambio multidisciplinar a nivel local, regional e internacional, buscando establecer sólidos lazos con organizaciones que compartan los mismos intereses.
- Facilitar los recursos necesarios para la realización de proyectos.
- Fomentar la documentación, publicación y difusión de los trabajos realizados.

CEIArtE está conformado por una pequeña estructura cuyo número de miembros activos -quienes elaboran, gestionan y producen las actividades- ha ido oscilando a través de los años entre unas cuatro y nueve personas. La mayoría de ellos son alumnos de las carreras de Artes Electrónicas de la citada Universidad, y algunos son ya hoy profesionales con varios

años de experiencia en procesos de investigación-creación. Aunque el Centro tiene múltiples vínculos -de diverso tipo- con las carreras de grado y de posgrado de la UNTREF, es sin embargo autónomo en el sentido que no depende de dichas carreras administrativamente, ni tampoco de la participación de sus alumnos en el mismo. Esto permite una flexibilidad importante en cuanto al modo de definir y desarrollar los proyectos, los que no se enfocan solamente hacia lo que sucede internamente en la Universidad y su comunidad directa, sino que pueden interactuar de forma a veces simple y otras muy compleja con universidades, ONGs, centros culturales, artistas independientes y hasta empresas, tanto del ámbito local, como regional e internacional. Cabe mencionar aquí que la Universidad Nacional de Tres de Febrero es una universidad pública, es decir que se sostiene con fondos del Estado (a través, claro está, del pago de impuestos). También es importante señalar que las universidades públicas en Argentina son gratuitas para cursar estudios en el nivel de grado, y solo aranceladas (usualmente con valores bajos) en algunos programas de posgrado. CEIArtE no es entonces una iniciativa privada ni una fundación con autonomía financiera, y depende fundamentalmente de recursos públicos. Esto conlleva el compromiso de devolver a la comunidad a través de nuestras acciones y resultados -y del mejor modo que nuestras capacidades lo permitan- la confianza depositada en quienes tenemos a cargo el Centro. Aunque todo proyecto implica asumir una responsabilidad, el financiamiento proveniente de fuentes públicas es claramente distinto al de un emprendimiento que organiza un individuo, una empresa o aún una ONG.

No es posible pensar que la política y la economía son ajenos a los procesos de trabajo en Amauta, CEIArtE o Hexagram, como sucede en cualquier otro espacio de investigación y creación. Son variados los elementos que se ponen en juego al definir las posibilidades para recorrer uno u otro camino, decidir un proyecto, su producción, predecir sus potenciales resultados, considerar las posibles consecuencias, y evaluar el impacto una vez realizado. El momento político y la circunstancia económica no determinan la elección de un proyecto, pero influyen en las condiciones de hacerlo factible, de sostenerlo, de viabilizarlo, de adaptarlo y reconvertirlo, consideraciones que llevan a abrir ventanas o cerrar puertas. Sería ingenuo pensar que los proyectos son ajenos a la realidad circundante, no porque no se intente separar y poner ciertos compartimientos estancos, muchas veces, para analizar una propuesta de manera independiente y con la menor serie de condicionantes posibles. Pero cada uno de nosotros vivimos y sentimos el contexto, el entorno. Y cada uno puede estar pasando, al mismo tiempo, por un momento diferente. Estamos signados por una historia individual y colectiva que fuimos atravesando y que nos llevó a tener un recorrido personal, que nos hace ser... quienes somos. Nacer y vivir en Argentina, con su sistema educativo, nos trae una mirada que se materializa de un modo diferente que si nos hubiésemos desarrollado en Colombia, Brasil, Cuba o Chile. Desde luego los factores tanto políticos, como económicos y culturales, pasan a un grado distinto si los pensamos desde países como Estados Unidos, Francia, Australia, Alemania o Canadá, o más allá, desde Japón, Turquía, India, Singapur, Sudáfrica o China. Así, nos enfrentamos al desafío



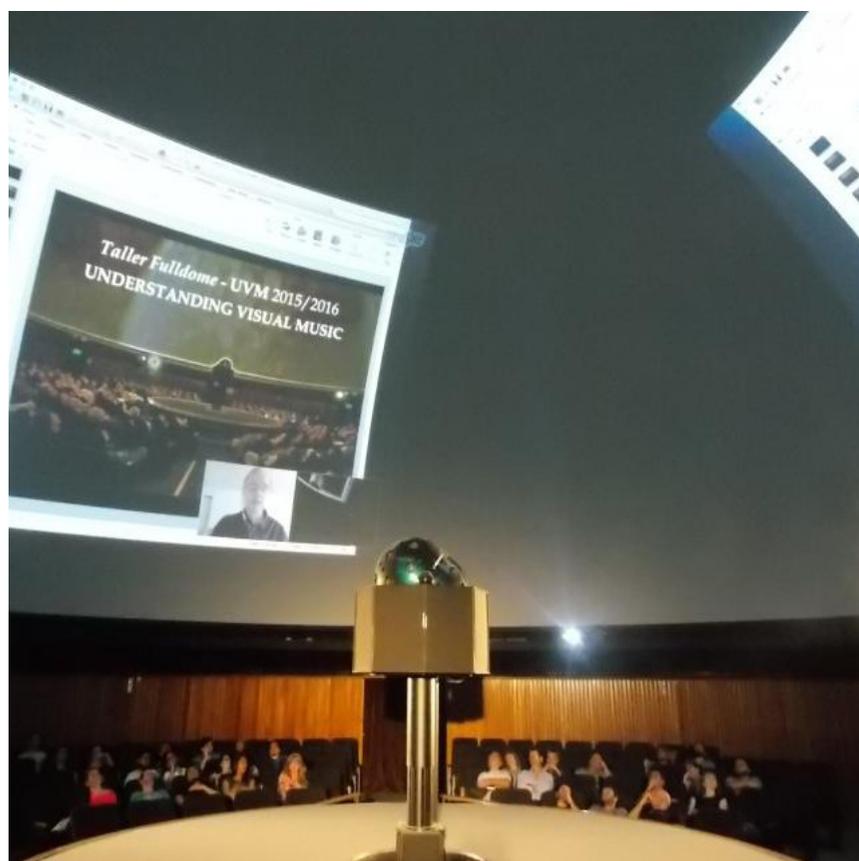
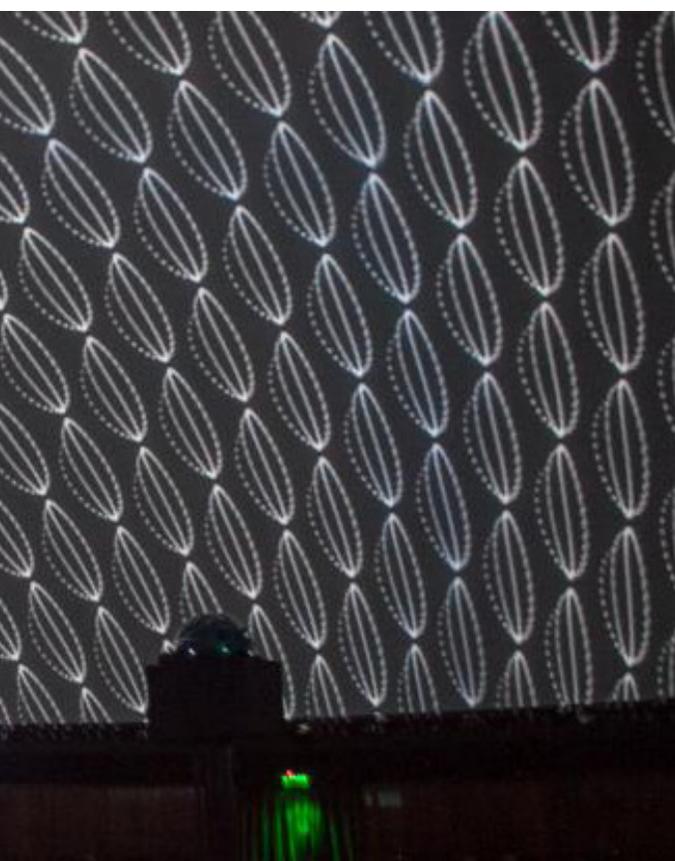
tantas veces pensado y planteado, esa -por lo menos aparente- dicotomía entre el pensamiento y la acción local frente a lo global.

El ámbito académico en un entorno económica y políticamente previsible no funciona usualmente igual al de uno que navega en la incertidumbre. Está claro que en el mundo y la vida no hay certezas, la realidad no parece ser binaria, o blanco o negro. La derecha es izquierda y viceversa dependiendo del lado del eje donde nos situemos. Esto no quiere decir que ante tanta variabilidad no sea posible construir y desarrollar, pero los términos, condiciones, y sobre todo las expectativas del mediano plazo, cambian las modalidades y las posibilidades del pensar y hacer. La investigación científica, el desarrollo tecnológico y la creación artística, están cruzadas inexorablemente por las condiciones de tiempo y espacio donde suceden. No significa que las reglas no puedan doblarse y hasta romperse, pero para romper una regla debe existir primero... esa regla. Mientras que la función de la tecnología en una sociedad se percibe como algo relativamente simple y directa (ya que es "la que permite hacer"), la función y aplicación de la ciencia es clara en algunos casos pero no tanto en otros. ¿Qué decir entonces del arte? ¿Cuál es su función social? ¿Y quién debe sostener el trabajo del artista? ¿Y en base a cuáles criterios? ¿Es posible contar con una guía general que nos permita evaluar la "utilidad" del arte? ¿Es que el Estado debe ser quien reconozca, valide y por lo tanto, apoye la creación artística? ¿O debe ser ella una actividad solamente asociada al sector privado? Si pensamos en la universidad pública: ¿cómo debe

seleccionar los proyectos [artísticos] que solicitan financiamiento? Todo esto surge como si las preguntas aparecieran en un sistema de educación y certificación estable, y no en uno que está siendo profundamente analizado para repensar cómo debe ser la universidad del futuro. Y no hablamos de aquí a 100 años. Se trata de reconsiderar el rol de la universidad, con estudiantes y una sociedad en rápida transformación, con otras necesidades diferentes a las de hoy en no muchos años más.

¿Cómo entonces evaluar y validar las acciones, los proyectos? Y más cuando hablamos de investigación-creación. Son muchas las actividades que viene desarrollando CEIArtE a través de casi 15 años de trabajo. El impacto que cada una de las líneas de acción del Centro ha ido mostrando a lo largo del tiempo, ayuda a la permanente evaluación que permite entender -a través de mesas de trabajo internas y frecuentes consultas externas- el sentido de las decisiones tomadas y acciones emprendidas. La medición, una vez más, puede ser cuantitativa, pero no es suficiente. En varias ocasiones me ha sido interesante plantear, por ejemplo: ¿cuántos papers escribió John Chowning en su vida? ¿Y cuántas obras de música por computadora compuso? Y desde allí ¿cuál ha sido su influencia en el mundo de la investigación-creación? Tanto desde la perspectiva de la ciencia y del desarrollo tecnológico, como de la producción artística, su trabajo tiene una influencia marcada y profunda que nos ha llevado a pensar la "computer music" a partir de un antes y un después de Chowning.

El entramado que conforman arte, ciencia y tecnología se hace



IZQUIERDA

*Taller Fulldome -
UVM 2015/2016*

*Música-Visual:
Experimentación,
Investigación y
Creación
Actividad asociada
al proyecto
internacional
"Understanding
Visual Music - UVM"*

aún más complejo cuando incluimos en la ecuación las variables de la política (en todos sus niveles: la de un laboratorio, una universidad, una agencia de financiamiento, un país) y de la macroeconomía (con sus prioridades, expectativas y perspectivas).

CEIArtE ha llevado adelante simposios internacionales, tales como el del Electroacoustic Music Studies Network: EMS 09 “Herencia y Futuro”, uno de los mayores eventos de estas características realizados en Argentina [10]; la primera edición del simposio Equilibrio-Desequilibrio, hoy conocido internacionalmente como Balance-Unbalance, o simplemente BunB, y ya realizado en siete países [11]; la segunda edición del simposio Understanding Visual Music - UVM [12]. Jornadas como Antevasin, donde ingenieros y científicos reflexionaron sobre el arte, los artistas y las nuevas tecnologías [13]; y ArCiTec, en conjunto con la Universidad Tecnológica Nacional de Argentina. Talleres de producción para espacios inmersivos como el Fulldome - UVM 2015/2016, y numerosos conciertos con música-visual en el Planetario de la Ciudad de Buenos Aires [14]. Concursos internacionales como las tres ediciones de ‘arte! clima’, junto con el Red Cross Climate Centre [15]. Muestras de arte electrónico y conciertos de música electroacústica en diversos centros culturales. CEIArtE creó también la base de datos de recursos tecnológicos y técnicas asociadas a las artes electrónicas BaDArtE, en momentos en donde se percibía la necesidad de un cambio que permitiese trabajar más las ideas en torno a la creación de la obra artística, y alejarse del tecnocentrismo que ocupa hasta hace un tiempo, gran parte del discurso de las artes electrónicas. Generó el proyecto de arte sonoro Argentina Suena. Desarrolló investigaciones sobre la Educación de las Artes Electrónicas en América Latina [16]; y ECO, esta última como parte de un proceso internacional colaborativo para la construcción de una base de datos -asociada a una red de usuarios abierta- que apoye y facilite acciones tendientes a solucionar los problemas que se atribuyen al rápido cambio climático. El Centro realizó entrevistas a artistas, filósofos y compositores: Jocy de Oliveira, David Rothenberg, César Bolaños, Joel Chadabe, Sandeep Bhagwati, Leigh Landy, Jorge Antunes, Jean Gagnon, Mesías Manguashca, Barbara Layne, José Manuel Berenguer, Micky Remann, Rodrigo Sigal, Gabriel Vanegas, Ricardo Dal Farra - 7 Luciana Fleischman, Roel Shoenmakers, Camilo Cantor, Milton Raggi, Ana Rewakowicz, Ralph Heinsohn, Roger Malina, Enmanuel Blanco, y Pete Stollery, entre muchos otros [17]. Produjo más de 200 videos documentando diversas actividades, los que actualmente están disponibles a través de un canal de YouTube [18]. Organizó dos jornadas internacionales de reflexión sobre Arte Electrónico y Educación. También 21 ediciones de los Encuentros de Cooperación e Intercambio

- Artes Electrónicas (ECI), propuestos como espacios horizontales para el intercambio de ideas, y fundados en la búsqueda de nuevos modos de colaboración entre artistas independientes, estudiantes y académicos de diferentes universidades nacionales y extranjeras, profesionales de diversos medios, y más [19]. Desde hace alrededor de una década, el Centro también administra “redcatsur”, la red online de ciencia, arte y tecnología con foco en la investigación-creación de las artes electrónicas en América Latina.

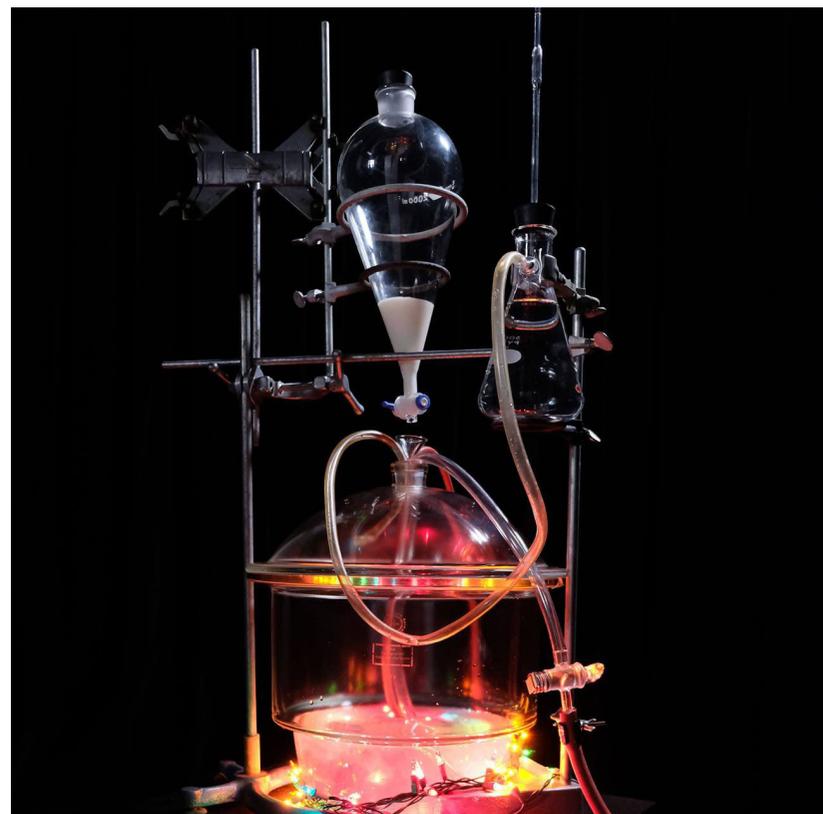
Como con todo trabajo pionero, CEIArtE necesitó abrirse camino en un ámbito donde la investigación en artes electrónicas no era algo habitual, y ni siquiera reconocida, en el entorno local. Desde luego el Centro se apoyó en importantes acciones y proyectos precedentes, pero los resultados de cada paso dado han podido evaluarse recién varios años después de efectivamente realizados. Hoy, con más de una década de recorrido, es posible ver, desde lo cuantitativo y desde lo cualitativo, que el esfuerzo, el tiempo y la energía invertida dieron un resultado positivo en cuanto al impacto transformador sobre el amplio espacio que viene irradiando el quehacer del Centro, tanto en Buenos Aires como a nivel nacional e internacional.

HEXAGRAM Y EL ENTORNO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN EN EL SISTEMA UNIVERSITARIO DE QUEBEC

Hexagram es actualmente una red internacional enfocada sobre las media arts, el diseño, las nuevas tecnologías y la cultura digital. Está conformada fundamentalmente por alrededor de 100 profesores, en su mayoría artistas-investigadores, pertenecientes a Concordia University y a la Université du Québec à Montréal (UQAM). A ellos se suman algunos profesores de la Université de Montréal, la École de technologie supérieure, la Université du Québec à Chicoutimi y McGill University, todas instituciones educativas de la provincia de Quebec, en Canadá. Hexagram colabora también con otras instituciones, organizaciones culturales y artísticas, y empresas, tanto de Canadá como de Europa, América Latina, Asia, Australia y Estados Unidos [20].

La estructura de Hexagram se ha ido transformando a través de los años, aunque en su esencia mantiene la mayor parte de los objetivos que le dieron origen. En el año 2001, el entonces Hexagram Institute -una organización sin fines de lucro- recibió un importante apoyo económico de Valorisation-Recherche-Québec (VRQ) y el Canada Foundation for Innovation (CFI). Es decir, tanto del gobierno federal como del provincial. Esta inversión -de varios millones de dólares canadienses- permitió crear la infraestructura, conseguir el equipamiento, y desarrollar una plataforma destinada a la investigación-creación en

media arts en las dos principales universidades ya nombradas: Concordia y UQAM, a las que se sumaba en aquel entonces la Université de Montréal a través de un vínculo menos estrecho. Antes de la aparición de Hexagram, ya las universidades de Montreal tenían una reputación importante en el campo de las artes electrónicas, pero sus artistas e investigadores trabajaban casi siempre de modo independiente. La creación del Hexagram Institute propició el trabajo conjunto y la formación de equipos multidisciplinarios. No se trató de un camino simple y directo, sino más bien de un recorrido complejo y a veces zigzagueante, pero su sostenimiento a lo largo de los años y los diferentes procesos de adaptación, hicieron que hasta hoy Hexagram continúe, que sea una referencia internacional en el citado campo, y que sus miembros hayan desarrollado numerosos e interesantes proyectos de investigación-creación que sirven como ejemplo de lo que es posible lograr con el contexto y las condiciones adecuadas. No significa esto que dichos logros llegaran fácilmente y que la conformación de núcleos de trabajo y de laboratorios dedicados a temáticas tales como: arte robótico, textiles interactivos, ambientes inmersivos, bioarte, producción musical, entre otros, se alcanzara siempre de un modo fluido, casi natural. Por el contrario, fueron pasos hacia adelante y a veces de los otros, pero en el mediano-largo plazo es posible reconocer los resultados que han marcado un camino que hoy, se destaca entre



ARRIBA

HEXAGRAM: Microbiome Rebirth Incubator, Francois-Joseph-Lapointe_Mariane Cloutier

ABAJO

HEXAGRAM: Maxwell Equations, Barbara Layne Lauren Osmond.



las múltiples experiencias e intentos planteados en diversos lugares del mundo.

En el año 2008 el Hexagram Institute se divide, y de allí resultan: por una parte el consorcio independiente CINQ (Consortium en innovation numérique du Québec), enfocado a apoyar procesos de colaboración Ricardo Dal Farra - 8 entre las universidades y las empresas de medios, con una finalidad comercial; y por otra parte se forman dos estructuras administrativas separadas, en cada una de las universidades ya citadas, llamándose desde entonces: Hexagram-Concordia y Hexagram-UQAM. Cada una de estas sedes de Hexagram contaba ya con su propia infraestructura y equipamiento, pero los miembros de ambas universidades podían seguir compartiendo los recursos, ayudando de ese modo a mantener una cierta continuidad en el proyecto y a propiciar el cruce entre investigadores y artistas de las dos instituciones (una de ellas anglófona y la otra francófona). Más tarde, en 2011, esa asociación se vuelve a estrechar al consolidarse una nueva fusión entre Hexagram y el Centre interuniversitaire des arts médiatiques, conformándose una nueva estructura: Hexagram | CIAM. Es importante hacer notar que mientras Hexagram se había venido dedicando al apoyo del trabajo de investigación-creación de los académicos de las citadas universidades, CIAM apoyaba sobre todo

el desarrollo de los estudiantes. Al realizarse esa fusión, los estudiantes comienzan a tener un mayor acceso a los recursos antes reservados solamente a los profesores. Así, a lo largo de los años, el equipamiento móvil primero, y luego los laboratorios con tecnología de punta (e.g. sofisticados sistemas de escaneo e impresión 3D; estudios con diversos equipos para captura de movimiento; telares programables controlados íntegramente por computadora; estudios para post-producción de audio con formatos hasta 10.2) así como los espacios para experimentación (e.g. un enorme BlackBox en Concordia y otro en el campus de la UQAM) fueron ámbitos que también los estudiantes -de posgrado- de estos centros educativos, pudieron comenzar a utilizar. Cabe remarcar además, otro hecho con un alto valor social, el acercamiento entre dos culturas diferentes que conviven en Montreal: la de origen francófona (representada aquí por la UQAM) con la de origen anglófona (de Concordia University).

Desde 2014, y a partir de un subsidio que otorga el Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC), el proyecto se renueva una vez más y vuelve al nombre único de Hexagram, transformándose el que fuera un instituto primero y luego un centro, en el International Network for Research-Creation in Media Arts, Design, Technology and Digital Culture

DERECHA
HEXAHGRAM:
Un-weaving,
Eugenia Reznik.



[21]. La tecnología disponible actualmente para los investigadores de la red y sus estudiantes, hacen de Hexagram un entorno de privilegio. Sus dos objetivos principales son: promover el trabajo colaborativo entre sus investigadores y creadores para desarrollar conceptos/herramientas/procesos teóricos y metodológicos, y prácticas que promuevan la investigación-creación como un campo emergente; y consolidar, intercambiar y exportar estas capacidades en diálogo con el resto del mundo [22]. El programa de Hexagram para estos años se centra sobre tres ejes: los sentidos, la representación y el movimiento; la materialidad; y la ubicuidad [23]. La red plantea a estos ejes como la consecuencia del ambiente panorama teórico y práctico de las artes electrónicas, el diseño y la tecnología de los pasados 10 años. Es importante mencionar también que, actualmente, son miembros de Hexagram no solamente artistas-investigadores, sino además sociólogos, antropólogos, diseñadores, filósofos, ingenieros, especialistas en juegos, comunicación, e historia del arte, entre otros expertos.

Formando parte de instituciones universitarias, los proyectos que proponen los miembros de la red para ser desarrollados mediante los recursos con los que cuenta Hexagram, se dan en un contexto donde los sistemas de evaluación se han ido conformando y refinando durante un largo tiempo. Aunque los procesos de investigación-creación nos enfrentan a problemas nuevos para la rigidez administrativa que muchas veces requiere una universidad, es también cierto que particularmente en Quebec se cuenta ya con una experiencia considerable en el ámbito de la (evaluación y) financiación de proyectos de arte electrónico. Las agencias de apoyo a la producción artística han necesitado elaborar criterios y herramientas de financiamiento que resulten útiles socialmente, que promuevan la cultura local, y que sirvan a la vez de soporte a los creadores. Así se ha ido definiendo un círculo fuerte donde tanto la producción artística como la científica es apoyada por agencias del estado federal, provincial y municipal, que promueven la participación de las empresas en ciertos casos, y donde el factor micro y macro político juega también un rol clave. Se nombró en párrafos anteriores al consorcio CINQ, con el cual se buscaba propiciar la colaboración entre artistas-investigadores universitarios con empresas, considerando que estas podrían quizás beneficiarse de ciertos procesos de producción o innovaciones tecnológicas desarrolladas por los profesores universitarios. Los artistas-investigadores a su vez, podrían contar con el acceso a una infraestructura y a recursos profesionales diferentes de los que habitualmente encontrarían en sus laboratorios. La intervención del Estado como mediador ayudaría a encontrar un equilibrio entre las partes, en una sociedad en donde las necesidades, intereses, tiempos y

objetivos difieren, pero donde es posible encontrar un balance -cuando las condiciones adecuadas se dan- que pueda satisfacer las demandas de ambos lados. Aún antes de CINQ ya existía la motivación para que Hexagram tuviese una vinculación significativa con el mundo empresario, así como con organizaciones no-gubernamentales sin fines de lucro. De hecho este fue uno de los factores clave para la creación original del Instituto. Una mega empresa como el Cirque du Soleil o la internacionalmente conocida Fundación Daniel Langlois, ambas organizaciones con sus bases en Montreal, aportaron fondos para diversos proyectos de Hexagram y estuvieron durante años, ligados de un modo u otro a su desarrollo.

Quebec es una provincia que se destaca por su apoyo a la producción artística y las actividades culturales. La política provincial busca apoyar a los artistas locales. Con una amplia variedad de orígenes étnicos y una sociedad donde conviven anglófonos y francófonos, las media arts han ido encontrando un espacio propio en la mayor ciudad de esta provincia: Montreal, que se ha ido transformando en un centro de atracción para creadores y también para estudiantes de todo el mundo (los que ayudan a completar la población de las universidades ya nombradas, entre otras más). El Canada Council for the Arts [24] y el Conseil des arts et des lettres du Québec (CALC) [25] son dos agencias, una del gobierno federal y la otra del gobierno provincial de Quebec, cuyos objetivos principales son el apoyo directo a los artistas y las organizaciones artísticas, a través de becas y subsidios. El Social Sciences and Humanities Research Council (SSHRC) del gobierno federal, y el ya nombrado Fonds de recherche - Société et culture (FRQSC) del gobierno de Quebec, son otras dos agencias cuyos objetivos son mas amplios que las dos antes nombradas, pero que de todos modos tienen (o han tenido) programas específicos a partir de los cuales es posible conseguir apoyo para proyectos de corto, mediano y largo alcance en el campo de las media arts. Por ejemplo, el FRQSC ha tenido la línea de becas Support for Media Arts and Technologies [26], y SSHRC ha tenido la línea Research-Creation Grants in Fine Arts [27]. Explorando el sitio web -ya archivado- de SSHRC sobre estas becas, se explica que solo quienes fuesen artistas-investigadores podían postular a las mismas (en realidad, también académicos de ciencias sociales y humanidades), y define entonces a un artista-investigador como: "un individuo cuyo trabajo implica investigación y la creación de obras de arte". Indica además que dichos individuos deben estar afiliados a una institución canadiense reconocida (tal como, por ejemplo, las nombradas universidades). El FRQSC definía como objetivo general del programa de becas Support for Media Arts and Technologies: estimular el desarrollo de contenido digital innovador y de las tecnologías para su creación, apoyando actividades experimentales, de

investigación y de creación. Describiendo luego que el programa fue establecido con el fin de:

- apoyar la libre exploración en los sectores de nuevos medios y tecnologías, y fomentar la consolidación de proyectos ya existentes;
- apoyar proyectos de media arts y nuevas tecnologías que presenten aspectos de avanzada, originales, innovadores o de renovación;
- fomentar las colaboraciones interdisciplinarias entre creadores-investigadores universitarios, artistas profesionales, ingenieros, especialistas en informática y cualquier otro colaborador que pueda aportar al proyecto;
- contribuir a la formación en investigación/creación y al desarrollo de habilidades en estudiantes creadores-investigadores; y
- ayudar a determinar y difundir los resultados que podrían ser de interés al sector privado.

Este programa tenía dos componentes: uno con una finalidad de tipo exploratoria, que permitía a los investigadores-creadores experimentar con nuevas ideas y desarrollar un concepto, una tecnología, un prototipo, etc. antes de llevar a cabo el proyecto mismo de investigación-creación. Y otro que hacía posible que los artistas-investigadores pudiesen crear obras o herramientas de arte digital, o producciones artísticas altamente innovadoras.

En el año 2000, el ya citado Consejo para las Investigaciones en Ciencias Humanas y Sociales (SSHRC) apoya el desarrollo de un simposio sobre el futuro de las humanidades en Canadá. El rico debate que allí se produce lleva a SSHRC a organizar un grupo de trabajo sobre ese mismo tema. Este grupo realiza un reporte que incluye una serie de recomendaciones y principios guías, y entre ellos señala: “la necesidad de crear puentes entre las disciplinas creativas e interpretativas, y de conectar y acercar a las humanidades con las comunidades artísticas”. Ese mismo año SSHRC reacciona creando un sub-comité para que considere la naturaleza de las investigaciones llevadas a cabo por los artistas-investigadores, y que analice el acceso de los mismos a los fondos federales para investigación (Sub-Committee on the Creative and Fine Arts). Algunos de los puntos que este sub-comité remite para su consideración al SSHRC, entre los dos reportes que produce, son:

- la naturaleza potencialmente transformadora de las investigaciones llevadas adelante por los artistas-investigadores;
- la relevancia de los artistas-investigadores en la actual

investigación interdisciplinaria y las demandas de los académicos del área de las Humanidades para lograr una mejor integración con el conjunto de los esfuerzos de investigación canadienses;

- el creciente y significativo número de artistas que trabajan en instituciones post-secundarias de Canadá como profesores, así como estudiantes de grado y posgrado;
- los limitados fondos de investigación disponibles para los artistas-investigadores; • las destacadas políticas y programa de otras agencias, tales como las nombradas: FRQSC y el Canada Council for the Arts;
- las frustraciones experimentadas y las oportunidades perdidas por los artistas que trabajando en instituciones educativas post-secundarias, no tienen una agencia federal de investigaciones a la cual presentarse para solicitar fondos;
- la baja participación de artistas-investigadores en los programas del SHHRC y su baja tasa de éxito al solicitar fondos, así como una percepción generalizada acerca de que su trabajo de investigación no era bien recibido por los programas, ni los criterios, ni los comités de SHHRC.

El sub-comité concluyó que SHHRC debía poner en marcha un programa piloto que apoyase el trabajo de los artistas-investigadores que desarrollasen actividades en las instituciones educativas post-secundarias de Canadá. Y eso fue lo que hizo efectivamente el Consejo, lanzando un programa en tal sentido que mantuvo durante varios años.

El objetivo principal de esta nueva línea del SHHRC fue apoyar y desarrollar investigación de excelencia en disciplinas de investigación artística. Agregando que una disciplina artística incluía por lo menos una de las siguientes categorías: arquitectura, diseño (incluyendo a diseño de interiores), escritura creativa, artes visuales (e.g. pintura, dibujo, escultura, cerámica, textiles), artes escénicas (danza, música, teatro), cine, video, performance, artes interdisciplinarias, artes electrónicas y media arts. Aclaraba además que este listado no era exhaustivo e invitaba a comunicarse con el Consejo en caso de duda acerca de la pertinencia de un determinado proyecto. También, SHHRC reconocía ya entonces que los artistas-investigadores que trabajaban en un medio universitario, se enfocaban en sus tareas -al igual que sus colegas lo hacían desde otros ámbitos- sobre dos amplias funciones: contribuir al desarrollo o renovación de su campo, y capacitar a estudiantes de grado y posgrado. De acuerdo con ello, los objetivos específicos de su programa fueron:

- apoyar la investigación-creación de alto nivel en

proyectos que hagan avanzar el conocimiento en las bellas artes, y realzar la calidad general de la producción artística en las instituciones postsecundarias de Canadá;

- desarrollar las habilidades y capacidades de investigación de los estudiantes de grado y posgrado que trabajen en disciplinas artísticas, o vinculadas con ellas, a través de su participación en programas de investigación que incluyan la práctica artística;
- facilitar la difusión y presentación de obras de alta calidad a un público amplio, a través de una diversidad de medios académicos y artísticos; y
- fomentar las oportunidades de colaboración, siempre que fuese apropiado, entre artistas-investigadores de universidades e instituciones post-secundarias, con otros investigadores de similares entornos, y también con artistas profesionales.

Con estos últimos párrafos puede vislumbrarse como fue apareciendo en la sociedad canadiense una cultura de apoyo a los investigadores-creadores, y como se fue desarrollando un espacio para las media arts que se ha ido ampliando, incluso a ámbitos de tipo experimental (que solo se han comenzado a aceptar y consolidar en entornos académicos no hace muchos años). En particular, el apoyo a través de fondos federales y provinciales específicos para quienes desarrollen su actividad de investigación-artística en el ámbito de las media arts, hizo que hoy Quebec sea un referente internacional, y que su ciudad principal, Montreal, se haya convertido en nido propicio para la investigación y la creación en este campo, y un nodo que conecta a expertos (en las más variadas disciplinas del arte, la ciencia y las nuevas tecnologías) de todo el mundo.

MIENTRAS MIRO LAS NUEVAS OLAS...

Quienes investigamos sobre los modos de enseñanza-aprendizaje de la creación artística, y en especial en relación con las media arts, tenemos modos a veces difíciles de comprender (hasta para nosotros mismos) y definir estrategias, modelos, escuelas, guías, caminos, metodologías. Los tres proyectos descritos aquí -de modo básico- nos presentan diferentes posibilidades. Amauta, CEIArtE y Hexagram difieren en su cultura de origen, en su foco, en sus procesos, en sus modos de financiación, en sus aciertos y fallas, en su públicoobjetivo, en sus dimensiones, en su ubicación geográfica, en su contexto social, en su entorno y momento político, y social, pero también tienen elementos e intereses en común, caminos significativos recorridos y un impacto considerable en un amplio espacio que integran desde artistas profesionales y académicos, hasta comunidades campesinas, y el público en general,

de todas las clases sociales, con diferentes niveles de formación y desenvolvimiento económico.

Los procesos de investigación-creación se han ido dando (en todos los lugares tratados) con diversas características, causando un impacto que ha permitido el desarrollo de las media arts a veces más allá de lo imaginado. La evaluación de la importancia de cada uno de estos proyectos no es algo fácil de medir, pero si logramos considerar los aspectos cualitativos junto a los cuantitativos, han contribuido todos ellos -a mi entender- a producir cambios, de esos cambios que se perciben a través del tiempo y que se van descubriendo en los más variados lugares y bajo las más inesperadas circunstancias, haciendo que la validación se vea plasmada en los resultados alcanzados y reconocidos tanto por los artistas-investigadores, como cada vez más, por la sociedad en su conjunto.

A este texto hay aún mucho más por sumarle, pero el desafío está frecuentemente en lograr un equilibrio entre la documentación de lo realizado y el hacer nuevo, algo que parece ser de particular dificultad para los artistas. Por ello, hago aquí una pausa con dos versos de aquella canción (de C. García) que dice...

**MIENTRAS MIRO LAS NUEVAS OLAS,
YO YA SOY PARTE DEL MAR.**

... para poder volver a la investigación, y a la creación.

REFERENCIAS

[1] Attali, Jacques (1977). Bruits. Francia: PUF/Fayard.

[2] Amauta - Centro Andino de Arte y Nuevos Medios: <http://amautalab.com/amautaproject/>

[3] Amauta. Taller de Investigación/Creación Audiovisual en Ccachin: http://amautalab.com/amautaproject/ccachin_info.htm [

[4] Amauta. Peliculas Andinas para Pueblos Andinos: <http://amautalab.com/amautaproject/investigacion.htm>

[5] Amauta. Talleres y conferencias: <http://amautalab.com/amautaproject/educacion.htm>

[6] Amauta. Creación/Residencias: <http://amautalab.com/amautaproject/creacion.htm>

[7] Amauta. Difusión: <http://amautalab.com/amautaproject/difusion.htm>

[8] Dal Farra, Ricardo (2007). Entre mi cielo y tu agua: <http://www.fondationlanglois.org/html/e/oeu.php?NumEnregOeu=o00004142>

[9] Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEI ArtE): <http://ceiarteuntref.edu.ar>

[10] CEI ArtE. EMS 09: <http://ceiarteuntref.edu.ar/ems09> Ricardo Dal Farra - 12

[11] CEI ArtE. Equilibrio-Desequilibrio/Balance-Unbalance: <http://ceiarteuntref.edu.ar/eq-deseq>

[12] CEI ArtE. Understanding Visual Music - UVM 2013: http://ceiarteuntref.edu.ar/uvm_simposio

[13] CEI ArtE. Antevasin: <http://ceiarteuntref.edu.ar/antevasin>

[14] CEI ArtE. Taller Fulldome - UVM 2015/2016: http://ceiarteuntref.edu.ar/taller_fulldome

[15] CEI ArtE. "arte! clima": http://ceiarteuntref.edu.ar/arte_clima/ http://ceiarteuntref.edu.ar/arte_clima_obras_seleccionadas http://ceiarteuntref.edu.ar/arte_clima_2014 http://ceiarteuntref.edu.ar/arte_clima_2014_final http://ceiarteuntref.edu.ar/arte_clima_2017 http://ceiarteuntref.edu.ar/manizales_festival2019

[16] CEI ArtE. Educación de las Artes Electrónicas en América Latina: http://ceiarteuntref.edu.ar/ae_latam_texto1

[17] CEI ArtE. Entrevistas: <http://ceiarteuntref.edu.ar/entrevistas>

[18] CEI ArtE. Canal YouTube: <https://www.youtube.com/user/CEIARTE> [19] CEI ArtE. Encuentros de Cooperación e Intercambio (ECI): <http://ceiarteuntref.edu.ar/ecis>

[20] Hexagram. International Network for Research-Creation in Media Arts, Design, Technology and Digital Culture: <https://hexagram.ca/index.php/eng/who-are-we/strategic-cluster-network>

[21] Hexagram. 2014-2015 Annual Report: https://www.dropbox.com/s/u1futjxn3tm28ql/Hexagram_Rapport_Annuel-FINAL-low.pdf?dl=0 2016-2017 Annual Report: https://hexagram.ca/images/pdf/Hexagram-RA-2016_2017_v03_final.pdf [22] Hexagram. Activities: <https://hexagram.ca/index.php/eng/scientific-orientations/what-is-researchcreation>

[23] Hexagram. Research-Creation and Research Axes: <https://hexagram.ca/index.php/eng/scientific-orientations/research-axis-2-the-senses-embodimentmovement> <https://hexagram.ca/index.php/eng/scientific-orientations/research-axis-3-materiality> <https://hexagram.ca/index.php/eng/scientific-orientations/research-axis-1-ubiquity>

[24] Canada Council for the Arts. Media Arts: <http://canadacouncil.ca/media-arts> [25] Conseil des arts et des lettres du Québec: <https://www.calq.gouv.qc.ca/aide-financiere/les-programmes/>

[26] FRQSC. Support for Media Arts and Technologies: <http://www.frqsc.gouv.qc.ca/en/bourses-etsubventions/concours-anterieurs/bourse?id=tybmvlz01401910985452>

[27] SSHRC. Research-Creation Grants in Fine Arts: http://www.sshrc-crsh.gc.ca/fundingfinancement/programs-programmes/fine_arts-arts_lettres-eng.aspx

Versión revisada y actualizada en Septiembre de 2019 del texto original "Investigación-Creación: Arte y Ciencia, Política y Economía (...o la permanente búsqueda por eludir al Sistema)" de Ricardo Dal Farra, publicado en 2017 como capítulo del libro Creación musical, investigación, y producción académica: desafíos para la música en la universidad (Daniel Quaranta, coordinador), editado por el Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras - CMMAS.

SOBRE EL AUTOR

El Dr. Ricardo Dal Farra es compositor, educador, investigador, curador, e historiador, especializado en artes electrónicas y música contemporánea/electroacústica. Es Director Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIArtE) de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF), en Argentina, y Profesor en el Departamento de Música de Concordia University, en Canadá (<http://goo.gl/SeuhUx>).

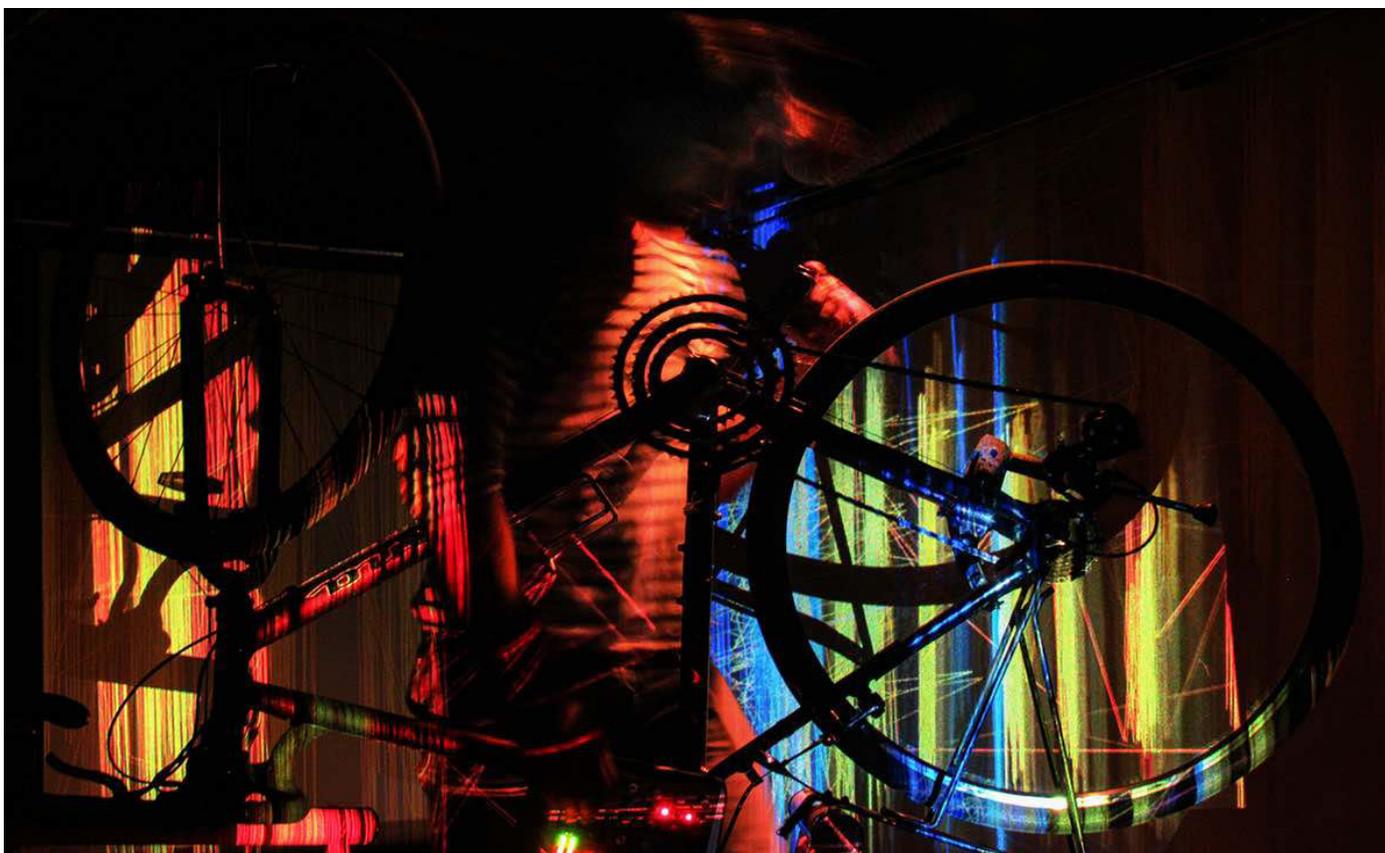
Ha sido director del Hexagram Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies de Canadá; coordinador del Área Comunicación Multimedial del Ministerio de Educación de la Nación en Argentina; investigador asociado del Music, Technology and Innovation Research Centre de De Montfort University en Inglaterra; coordinador de la alianza internacional DOCAM - Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage en Canadá; consultor senior del Centro de Arte y Nuevos Medios "Amauta" en Cusco, Perú; e investigador y consultor de la UNESCO, Francia, en temas de media arts. Sus composiciones se han presentado en más de 40 países, y grabaciones con su música aparecen en 23 ediciones internacionales, incluyendo publicaciones del MIT Press (Computer Music Journal, Leonardo Music Journal). Ha recibido premios y encargos de la International Computer Music Association y la Bienal Internacional de Artes de San Pablo, Brasil, entre otros.

Dal Farra co-diseñó la Licenciatura en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, y la Tecnicatura en

Producción Musical para la Escuela Técnica ORT, en Argentina. Desde el Ministerio de Educación de la Nación del mismo país, lideró la elaboración de los estándares nacionales para la educación de multimedios, a través de los perfiles para el Trayecto Técnico Profesional en Comunicación Multimedial.

Entre sus principales proyectos están: la Colección de Música Electroacústica Latinoamericana (<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=556>) que hospeda la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie de Montreal; el proyecto Educación de las Artes Electrónicas en América Latina; el concurso de miniaturas sonoras 'arte! clima' con el Red Cross Climate Centre; y la serie de simposios internacionales Understanding Visual Music (UVM), con proyectos inmersivos de arte-ciencia en formato fulldome para planetarios, y Balance-Unbalance (BunB) (<http://balance-unbalance2018.org>), dedicado a la búsqueda de soluciones a los problemas de la crisis ambiental a través de propuestas transdisciplinarias.

El Dr. Dal Farra es miembro del consejo directivo de ISEA International, miembro de número del Colegio de Compositores Latinoamericanos de Música de Arte, miembro del consejo consultivo del Fulldome Festival de Jena, Alemania, y de otras instituciones de prestigio internacional. También es miembro del consejo editorial de numerosas publicaciones, entre ellas: Organised Sound (Cambridge Press, Inglaterra) y Leonardo (MIT Press, USA)

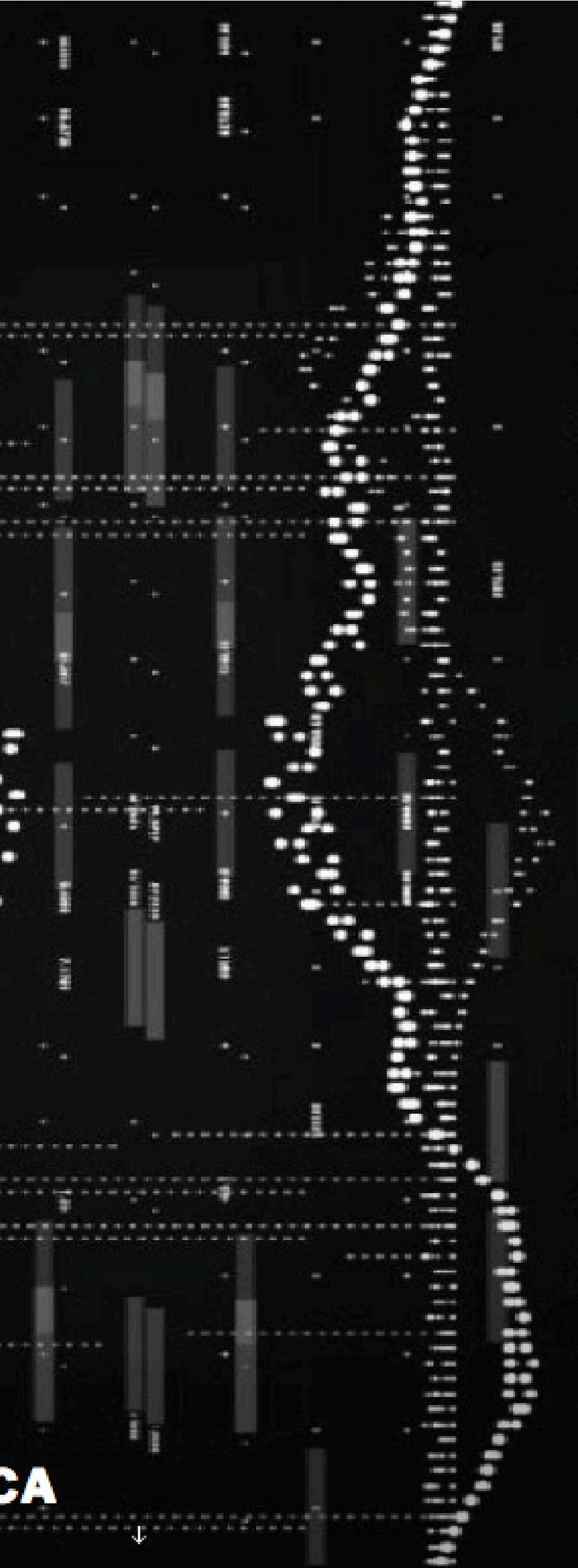


IZQUIERDA
HEXAGRAM:
Feedback Cycles
for Oscillographs,
Guillaume Arseneault

ARCHIVO
DEL ARTE
DIGITAL:
PROBLEMAS
Y DESAFÍOS

DIGITAL ART IN LATIN AMERICA

Debug DB site



El patrimonio digital latinoamericano: métodos de construcción de archivos de arte digital y recuperación de su inmaterialidad.

Reynaldo THOMPSON. Universidad de Guanajuato. México

Tirtha MUKHOPADHYAY. Universidad de Guanajuato. México

LA HERENCIA DEL arte digital latinoamericano está compuesta de una amplia variedad de géneros que van desde la instalación, el arte multimedia, arte cinético, mapeo de video o la robótica híbrida, por nombrar solo algunos.

Al igual que la herencia del arte digital en otros lugares este cuerpo de producción artística es esencialmente tangible pero también de naturaleza temporal (Levy 1998; Gibson 2004). Los proyectos de archivo a largo plazo que se desea conservar, es lo que Cameron llama, “replicantes” (Cameron 2002), es decir, las exhibiciones digitales, las cuales además en ocasiones presentan problemas técnicos de catalogación, preservación y migración debido al cambio de generaciones de hardware ocasionado por la actualización del mismo (Manovich 2001; Lee et al 2002). La preservación digital en gran medida depende de la disponibilidad de espacio de almacenamiento y la generación de computadoras en las que fueron concebidos. Sin embargo y en otro nivel, los archivistas tienen que lidiar con el problema humanista más fundamental que es la selección de material y referencias y en consecuencia, construir bases de datos y redes, que posteriormente podrían hacer que la información sobre el patrimonio esté disponible para búsqueda y referencia. Así pues, lo que parece ser la parte problemática de la gestión de recursos patrimoniales en países de América Latina es la

cuestión financiera para introducir algo similar al concepto de museo virtual que fue teorizado por primera vez por Katherine Jones-Garmil (Jones-Garmil 1997; Cameron 2007). De ahí que los museos virtuales impliquen grandes retos de viabilidad tecnológica y económica sobre todo en naciones que desean preservar el patrimonio digital con escasos recursos financieros para llevarlo a cabo. En esencia, estos museos están destinados a preservar más el patrimonio temporal del arte y la cultura, como los que aparecen en el cine o la televisión, o en museos dedicados al arte digital y multimedia. Jones-Garmil sugiere que tales museos pueden no constituir un espacio económicamente viable para aglunos estados y sociedades subdesarrolladas (Jones-Garmil 1997).

La construcción de catálogos electrónicos requiere una arquitectura completamente transformada que difiere de los métodos necesarios para los museos convencionales (Cameron y Kenderdine 2007; Witcombe 2007). El arte digital implica un compromiso audiovisual que se genera desde el espectador hacia la obra de arte. Funciona como un conjunto de elementos y conexiones, y difícilmente se puede recuperar en el futuro. Por lo tanto, el arte digital es muy similar a un “evento artístico”, ya que representa un mecanismo diacrónico y cinético basado en sistemas modulados electrónicamente, puede ser interactivo o no dependiendo de la naturaleza del programa que lo ejecuta, lo que plantea otra dimensión del problema de recuperación y preservación. Y puesto que no tiene las características de permanencia material del arte convencional (pintura, escultura, etc.) es, por definición, efímero (Saltz 1997), ilusorio (Paul

2003; Crowther 1998) y realizado como fenómeno no local (Crowther 1998). Sin embargo, sugerimos que este carácter efímero “ontológicamente” podría conservarse en formato electrónico primeramente con un informe en video del trabajo real y, en segundo lugar, con información de catálogo sobre los elementos del patrimonio individual. El modo replicante de la obra de arte digital podría capturarse en lo que Jones-Garmin llamó “museos virtuales” (1997), o Walsh, después de que McLuhan lo llamara el museo post-fotográfico (Walsh 2007).

1.1. AMERICA LATINA

Teniendo en cuenta la necesidad de estructuras de alta tecnología para la preservación de obras artísticas en los formatos que nos ocupan en este texto, podríamos considerar los problemas a los que se enfrenta la preservación del arte digital en el contexto latinoamericano. La historia del arte digital latinoamericano debe incorporar muchas mas referencias a los logros de un amplio numero de artistas que aún no cuentan con renombre mundial como Eduardo Kac, Rafael Lozano-Hemmer o Gilberto Esparza, ya que existen grupos de artistas menos conocidos de todo el subcontinente en países como Cuba, Colombia, Perú, Argentina, Brasil o México así como en otros lugares del continente. Ahora bien, considerado desde la perspectiva de las producciones en América Latina y el grupo de países iberoamericanos, estos constituyen uno de los mayores promotores del arte digital después de Norteamérica, Japón y Europa. Sin embargo, la preservación del patrimonio digital en América Latina plantea también

DALA DB

Add information:

INSTRUCCIONES:

- No introducir caracteres especiales en las areas de texto.
- Cuidar los saltos de línea al introducir texto, se recomienda texto en línea continua y con no más de dos espacios entre palabras.
- No introducir listas en el área de texto
- Importante cuidar ortografía

ArtistName

Gender

BirthPlace Solo país

BirthDate solo año

BioSPA 200 palabras máximo

BioEN 200 palabras máximo

Genre

Image Choose File No file chosen 300 x 300 px, jpg, jpeg, png

Website http://

Contact

Search:

Ascending Descending

ArtistName	Gender	BirthPlace	BirthDate	BioSPA	Genre	Contact
Matilde PEREZ	F	Chile	1916	Matilde Pérez Cerda (Santiago, 7 de diciembre de	arte cinético	Fallecimiento: 1 de octubre de 1980, Santiago de Chile, Chile
Giselle BEIGUELMAN	F	Brasil	1962	Se graduó en historia en la Universidad de São Paulo (USP)	multimedia	www.facebook.com/
Rejane CANTONI	F	Brasil	1955	Estudió semiótica de comunicación	arte cinético	cantoni.crescenti@gmail.com

la cuestión “ecológica” de los recursos que hacen posible que este tipo de arte virtual e inmersivo emerja en este subcontinente (Forte 2007; Levy y Galanter 2003). El estudio de la base socio-tecnológica de tales eventos artísticos es una propuesta difícil frente a las realidades políticas y valores socioculturales sobre todo por las estadísticas económicas y tecnológicas de América Latina (Chandler 2000). Por lo que surge la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las condiciones, que incluyen (a) las ventajas tecnológicas y las deficiencias del continente y (b) el estado del flujo de información o la creación de redes en estos lugares, que hace que los objetos virtuales tangibles pero ‘inmateriales’ sean percibidos, evaluados y preservados en el contexto de una cultura impulsada por el mercado emergente a nivel mundial (Jones-Garmin 1997; Witcomb 2005)? Dicha cuestión del patrimonio en relación con el turismo y las promociones del patrimonio construido se han planteado y discutido en varios contextos (Levy 1998; Bruce 2000; Manovich 2001; Gibson 2004; Scarpaci 2005; Bailey 2015), sin embargo, sus implicaciones específicas para el patrimonio digital en América Latina deben ser discutidas y proyectadas como un importante tema de preservación del patrimonio en el contexto de las fortalezas y crisis socioeconómicas del continente.

2. DESCUIDO DE LOS ESTUDIOS HISTÓRICOS DEL ARTE EN AMÉRICA LATINA.

La investigación para construir un marco teórico para el proyecto de preservación digital en la Universidad de Guanajuato, México, comenzó con un impulso de autoestima y orgullo,

debido a una conciencia previa de que América Latina ha sido una región donde el arte se ha producido durante milenios, pero la mayoría de sus expresiones artísticas y contribuciones han sido sistemáticamente subestimadas y descuidadas por la cultura occidental. La razón de esto es la falta de compromiso de la sociedad capitalista hacia el arte. En otras ocasiones nos hemos encontrado con la realidad inevitable de las prácticas de archivos fragmentados resultantes de la indiferencia y la distracción en un continente políticamente perturbado (Debord 1998; 2012; McDonough 2004). El arte latinoamericano, incluido el arte contemporáneo, ha sido víctima de la dinámica del mercado en el siglo XX (Casey et al., 1996) como también portador de la noción general de una cultura sudamericana ‘propensa al declive’ e ‘inferior’ que Mignolo discute tan efectivamente en la idea que tiene sobre América Latina (2009).

Incluso en un mundo interconectado, los movimientos artísticos en naciones económicamente influyentes se han extendido más rápidamente alrededor de algunas culturas, mientras que otros países que intentan seguir las tendencias de culturas más agresivas económicamente se han quedado atrás.

En la actualidad, los productos artísticos ya no necesitan esperar la valoración en un mundo conectado. Esto es lo que Medina dice “estamos empezando a ver”, pero persiste el problema del compromiso diferencial con las culturas periféricas (ArSstegui y Buchrucker 2001; Gutierrez y Gamboa 2008; Mignolo 2009). Esto no puede ser más cierto en ningún otro caso que el de la preservación del patrimonio, y es especialmente cierto en el

ArtistName	Gender	BirthPlace	BirthDate	BioSPA	Genre	Contact
David LAMELAS	M	Argentina	1946	David Lamelas (n. Buenos Aires, Argentina)	instalación	
Gerardo SUTER	M	Argentina	1957	Su trabajo como artista lo ha llevado a desarrollar el	arte digital	
André AMPARO	M	Brasil	1972	Realiza instalaciones de video, transmisiones	instalación	
Lucas BAMBOZZI	M	Brasil	1965	Lucas Bambozzi es un artista	multimedia	lucasbambozzi.net

caso de la documentación de la cultura digital contemporánea, que está más enriquecida en las regiones tecnológicamente avanzadas. También hay una falta de crítica seria del arte digital en los países de América Latina, sin embargo se están realizando esfuerzos serios en torno al tema. Por otro lado y para citarlo solo como ejemplos, el Dictionary of Modern and Contemporary Art (Chilvers y Glaves-Smith 2009) no tiene entradas para América Latina. Del mismo modo, en el proyecto A network framework of cultural history (2005) (Schich 2004; 2005), consistente en un modelo de visualización de datos termina representando la difusión artística en América Latina de manera muy pobre. Esto se debe a la falta de información en las fuentes consultadas por los realizadores del proyecto, algunas de las cuales incluyen índices bibliográficos como freebase.com, General Artist Lexicon y la Getty Union List of Artist Names (ULAN). La representación de Schich de estas fuentes en la base de datos revela una estadística en apariencia de extremadamente baja representación para artistas latinoamericanos en comparación con sus homólogos europeos o estadounidenses en el mismo marco de tiempo.

Por lo tanto, el esfuerzo de archivación debe tratar de abarcar exhibiciones y una lista exhaustiva de obras de arte de América Latina, especialmente en los últimos veinte años. Teniendo en cuenta estas discrepancias en la información sobre arte digital, un grupo de académicos y estudiantes decidió iniciar un proyecto de archivo sobre arte digital latinoamericano desde la Universidad de Guanajuato, México. Hasta ahora se ha recopilado información sobre cerca de 600 artistas, aunque a la fecha se han hecho pocas publicaciones internacionales. Sin embargo, desde esta universidad podría probarse un prototipo de archivo más grande, el cual se ha iniciado y, en general, académicos y críticos de varios países han comenzado a contribuir a un proceso modesto pero seminal en esa dirección.

El marco a pequeña escala para un archivo de Arte Digital en América Latina, de aquí en adelante denominado DALA (Digital Art in Latin America), surgió de nuestra conciencia por la falta de información sobre el arte latinoamericano contemporáneo en comparación con el mismo tipo de archivos de arte en Europa y Norte América. El proyecto DALA reconoce las disparidades económicas que afectan los archivos en los países en desarrollo, y la falta de recursos que impiden la recopilación de información bibliográfica sistemática sobre objetos artísticos y culturales de las sociedades respectivas. Sin embargo DALA está tratando de compilar un archivo que abarque temas importantes de la experiencia en las artes digitales del continente.

En el Computer Art Congress 5 de París (CAC5) presentamos los esbosos de un catálogo de exposiciones de arte digital y

mediático latinoamericano. La Universidad de Guanajuato conjuntamente con el centro de estudios de Artes, Tecnología y Comunicaciones Emergentes de la Universidad de Texas en Dallas ha iniciado un esfuerzo de colaboración para explorar el proceso de catalogación experimental del CAC5 realizado en octubre de 2016. Por lo tanto, la cuestión es si será posible integrar los logros artísticos de América Latina con las aplicaciones digitales globales en un escenario de innovación.

2.1. NECESIDAD DE DELIMITACIÓN DE ENFOQUE PARA UN ALMACENAMIENTO EFECTIVO DE ARCHIVOS.

Nuestra idea principal consistía en colocar los nombres de los artistas en la historia cuyos datos por alguna razón no aparecían en visualizaciones como fue el caso de Schich's (Schich 2014). Las antologías sobre artes contemporáneas apenas han logrado capturar el extenso fenómeno de cultura electrónica en contextos no europeos y no norteamericanos (Rush 1999; Gallo 2004). Estudios estadísticos como el de Blumm o Schich's (Blumm et al 2012; Schich 2014) crean escalas de clasificación no deseadas para categorías sociales como "arte" y "conocimiento". Los perfiles de artistas derivados de conjuntos de datos selectivos y generados artificialmente a menudo son engañosos pues no logran capturar variaciones sutiles y matices culturales del arte (Blumm et al 2002). La compilación de un archivo de arte digital, especialmente para el patrimonio digital latinoamericano, indica una crisis aguda de preservación del patrimonio cultural en las naciones menos industrializadas (Rush 1999; Gallo 2004). Por lo que es necesario un enfoque incluyente, ya que no toda la información podría ser aceptada y debemos contar con un proceso crítico en las obras y disciplinas más extendidas del arte digital, pues el arte en este caso supone un conjunto de estilos y suposiciones que difieren de la expresión artística comercial. Además, la política y la ideología globales crean una perspectiva para el arte que es taxonómicamente distintiva y necesita ser reconocida. El arte digital, que incluye ilustraciones y fotografías digitales de países como Cuba, México, Perú y Colombia, en ocasiones encarna un mensaje político de izquierda en ciertos períodos que redefine la forma y el alcance del arte para dichos países (Mariategui 1984; Zea 1993). Artistas de Argentina, Brasil y México han creado arte digital experimental y música muy variada, incorporando bioética, ambientalismo e ideologías de protesta contra los problemas de opresión, vigilancia y libertad, y casi todo lo que pueda caer en la rúbrica y en la era de las artes electrónicas globales (Gallo 2004; Bailey 2015). Por lo tanto, es esencial un enfoque crítico y serio en América Latina. Fuentes de información provenientes del sistema Pago en Especie de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (un incentivo en el sistema de pago de impuestos mexicano bajo el

Sistema Administrativo Tributario [SAT] que da la opción a los artistas de pagar con obras de arte sus impuestos en lugar de hacerlo con dinero, demuestra la complejidad de este proceso. Un sistema como el Pago en Especie involucra en su archivo una enorme cantidad de datos de arte que es difícil de organizar por una sola persona en un período relativamente corto de tiempo. En consecuencia, Pago en Especie comprende una base de datos relativamente grande y difícil de manejar, por un solo grupo de críticos, ello refleja el trabajo titánico de la tarea involucrada en la preservación de objetos culturales en una plataforma digital. En DALA delimitamos el proyecto con nombres de artistas digitales desde América del Sur hasta México cuyas obras han sido exhibidas, apreciadas, debatidas y referencias por una base de expertos en instituciones museísticas, históricas o por la academia. La información de exposiciones, podcasts e información relevante sobre dichos artistas es imprescindible como evidencia de su trabajo. Un mapa geográfico o cartografía de artistas debería incluir una referencia a los artistas más reconocidos que trabajan en las intersecciones de arte, ciencia y tecnología para cualquier país de América Latina, considerando que el valor de estas obras de arte debe ser avalado por la literatura crítica especializada disponible (Brea 2002; Vercelli 2004; Monatagu et al 2004; Thomas y Lalouf 2004; Brea 2007; Taylor y Pitman 2007; Cuadra 2007; Jasso 2008; Brea 2010; Pitman y Taylor 2013).

La base de datos digital para las artes electrónicas da un impulso a los nuevos artistas que trabajan en contextos menos privilegiados financieramente. DALA bien podría representar la superestructura creativa para un continente con baja inversión en las artes y proponer una referencia para artistas, académicos e innovadores en la región. El legado ya es fuerte, aunque el sistema neoliberal de libre mercado actual todavía no lo valora. Comenzando con artistas mujeres como Loraine Pinto de México, que expuso durante los Juegos Olímpicos de 1968 en la Ciudad de México, o el argentino Julio Le Parc, que creó el Grupo de Investigación de Arte Visual en París 1960, ha surgido todo un grupo de artistas icónicos recientes. Incluye nombres como Eduardo Kac (Brasil), Guillermo Gómez-Peña y Alfredo Salomon (México), Martha Minujin y Tomas Saraceno (Argentina), Rodrigo Castaño, Carlos Santa (Colombia), Juan Capote, Abel Barroso (Cuba) y Alberto Torres. (Perú). Los artistas icónicos más recientes son Raphael Lozano-Hemmer (México-Canadá) o Ignacia Edwards (Chile), algunos de ellos, involucrados en los movimientos artísticos de los últimos cuarenta años en formatos interdisciplinarios creando un vasto cuerpo de obras. DALA también involucra a académicos y críticos que podrían identificar y promover la estética de la expresión digital alternativa, como los artistas del patrimonio que acabamos de mencionar. Algunos de los

artistas mencionados tienen un merecido reconocimiento internacional, sin embargo otros aún necesitan ser conocidos y presentados en el contexto tanto latinoamericano como en otras partes del mundo. Entre los objetivos de DALA están el actualizar y registrar las innovaciones de los artistas latinoamericanos que contribuyen en foros internacionales como el New Media Arts Festival en Japón, las Conferencias ISEA celebradas alrededor del mundo, el Computer Art Congress, Ars Electronica (Austria), o la Bienal de Venecia (Italia) entre muchos otros. Por lo que la información de tales festivales podría complementarse con información sobre los artistas que exhiben en el continente. Algunas de estas exhibiciones en latinoamérica son Transitio (México), la Bienal de La Habana (Cuba) y el Festival de la Imagen, Colombia, Behance en Argentina, la Alta Tecnología Andina de Lima, Perú y La Bienal de Arte Digital o los archivos de Itau Cultural de Sao Paulo, Brasil, así como la bienal de Artes Mediales en Santiago de Chile.

2.2. COMITÉ Y VOLUNTARIADO EN DALA

La junta ejecutiva de DALA está constituida por una comunidad académica internacional la cual incluye a algunos de los precursores del arte y la tecnología en países latinoamericanos. El grupo está conformado por historiadores de arte, artistas y académicos con experiencia en bases de datos y archivos o ambos. Hasta ahora el comité está constituido por expertos de Argentina, Brasil, Perú y México, pero también expertos de los Estados Unidos, Alemania y Austria, donde académicos y artistas ya han estado involucrados durante varios años en proyectos similares de archivo y recuperación de patrimonio digital. Varios artistas digitales latinoamericanos han exhibido en Europa, Estados Unidos o Canadá, por lo que hay información disponible sobre los recursos que se han generado en estas latitudes del norte desde creadores de América Latina. Los colaboradores internacionales estadounidenses y europeos están haciendo aportes al proyecto, tanto cualitativos como informativos.

DALA es, en este sentido, una contrapropuesta latinoamericana para proyectos existentes como l'Observatoire Leonardo des Arts et des Techno-Sciences (OLATS), Europeana, una base de datos para el Patrimonio Cultural de Europa, así como de la antigua Data Base of Virtual Art ahora conocido como Archive of Digital Art dirigido por el historiador de arte Oliver Grau y la Colección Latinoamericana de Música Electroacústica realizada por Ricardo dal Farra, una colección ahora alojada en La Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie en Montreal, Canadá. En cada uno de estos proyectos de bases de datos, la tarea de catalogación adquiere una importancia primordial, seguida de la

construcción de una red de hipervínculos relacionados con la información sobre obras individuales de artistas. Cualquier archivo de este tipo podría activar al visitante-arte directamente, es decir, la interfaz replicador-visitante, así como proporcionar una especie de visita guiada a través de los nombres o categorías en ese juego de lenguajes. Los enlaces están basados en el país o la nacionalidad de origen del artista. Produciendo una de entre las múltiples formas de visualizar la información en la compleja historia del crecimiento y ramificación del arte digital en los países de América Latina así como la relación que hay entre sí en cuanto a la producción de obras.

3. HISTORIA DE AMÉRICA LATINA Y FUENTES DE INFORMACIÓN DE LA BASE DE DATOS.

A nivel historiográfico, los anales modernos de América Latina revelan una curva ascendente de dictaduras y gobiernos militares, como sucedió en tantas otras naciones que fueron antiguas colonias. La comunicación entre los países iberoamericanos, en algunos momentos, se volvió difícil y conflictiva (Frank 1967; Thorp 1998; Medina 2009; Renouvin et al 2000). Las artes no corrieron la suerte de escapar a la agitación poscolonial por lo que el militarismo en los territorios colonizados también dio impulso a algunas expresiones artísticas en América Latina (Getino y Solinas 1970; Cere 2016). Al igual que en la categoría nietzscheana, el barrido que hace la guerra y el arte pudieron influir de manera similar: lo que se refleja en la historia del origen de algunas herramientas usadas en el arte contemporáneo de América Latina. En esta parte del mundo, el suelo ha sido fértil tanto para el uso destructivo como creativo de herramientas militares, incluido el uso de un aerógrafo, por ejemplo, que se asemeja a un arma y es utilizado por el icónico David Alvaro Siqueiros para crear un significado al pintar pistolas en sus murales o en el lienzo titulado *América Tropical* (1932), representando la violencia contra los campesinos, perpetrada por los colonizadores del Nuevo Mundo. La historia conflictiva del patrimonio digital en América Latina reciente sigue este paradigma. La presencia de la dictadura militar en Argentina, Chile, América Central o Brasil ha sido paradójicamente perjudicial para la cultura dominante, aunque algunas de las políticas neoliberales en Chile, por ejemplo, en la década de 1990, han favorecido el crecimiento de un arte tecnológico global. La coexistencia de la dictadura y el arte basado en la tecnología neoliberal se refleja en la historia de Argentina, así como en el régimen de Pinochet (en Chile) de 1973 a 1990 coincide con cierta producción de arte digital; En Argentina, las mismas transformaciones características en la producción artística se remontan a las primeras décadas de la dictadura después de los años cincuenta, cuando los pioneros en tecnología digital comenzaban a hacer sus obras de arte.

3.1. INFORMACIÓN DE PIONEROS DEL ARTE Y LA TECNOLOGÍA.

El proyecto DALA surgió con el objetivo de recopilar, almacenar y difundir información partiendo del arte digital producido, desde los pioneros y hasta nuestros días (Malina 1990; Thompson 2015) <http://creativdisturbance.org/people/reynaldonthompson/>. Figuras como Manuel Felguerez, Andrea di Castro, Humberto Jardón, Monica Mayer, Rafael Lozano-Hemmer, Gilberto Esparza de México; Joaquín Fraga, Francisca Benítez de Argentina y muchos otros de Brasil, Chile, Colombia y Perú abrieron nuevas perspectivas donde anticiparían las artes de la era digital. En todo caso, el período en el que los artistas latinoamericanos comenzaron a trabajar con la tecnología, no refleja fielmente la situación económica de sus países. Las primeras artes tecnológicas en América Latina solo revelan la apertura de los gobiernos democráticos o militares que fueron permisivos a las nuevas formas de expresiones artísticas contribuyendo o ignorando su desarrollo. Por ejemplo, a fines de los años cincuenta, Argentina fue testigo de un temprano desarrollo del arte y la tecnología gracias en gran medida al apoyo privado del Instituto Torcuato di Tella. Julio Le Parc (n. 1928), por ejemplo, comenzó a explorar en 1959 los efectos de luz proyectados en el plexiglás, y más tarde en 1960 y 1961 los efectos producidos por la rotación y los movimientos aleatorios de la luz de color. En México, el arte y tecnología recibieron por primera vez un apoyo oficial decisivo durante la presidencia de Carlos Salinas de Gortari, quien creó el Centro Nacional de las Artes (CENART) en 1994. No olvidemos que Manuel Felguerez (n. 1928), el pionero del arte digital, comenzó sus exploraciones a principios de los setenta con su *Máquina Estética*, un proyecto concebido durante su trayectoria académica en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). En Chile, Carlos Martinoya y Nahum Joël, (<http://abierta.cl/cinetica/>), el primero un ingeniero físico y el otro un cristalógrafo, exploraron los efectos de los colores y la luz producidos por el *Abstractoscopio Cromático* en 1960. En Brasil, Abraham Palatnik (1928) investigó los efectos del color desde una perspectiva diferente, la que se enfoca al movimiento físico. Los pioneros del arte cinético en América Latina comenzaron a experimentar con el color y sus ramificaciones, siendo esta una desviación de las tradicionales artes visuales. En estos años, los artistas estaban más interesados en los efectos de la luz, el color, la forma y sus posibilidades sensitivas más amplias que en lo que la tecnología podía ofrecer más allá de efectos ópticos, parecía que la gran historia de la pintura era difícil de superar. El compromiso de estos artistas fue muy importante, y proporciona una perspectiva general del archivo DALA sobre el inicio de un nuevo tipo de arte.

3.2. FUENTES GENERALES DE BASES DE DATOS

Estadísticamente, parecería que a mayor dimensión de los recursos humanos en un país, mayor es el número de artistas involucrados en las intersecciones de arte, ciencia y tecnología en una considerable variedad de medios, temas y enfoque. Encontrar los artistas y académicos que pueden representar a cada región en el proyecto DALA, que de otra manera representa una población total de 625 millones para toda la región latinoamericana, no es una tarea fácil. Es cierto que con las nuevas tecnologías de comunicación el intercambio de información es más fácil, pero la información no siempre está disponible en línea o es confiable. En México existe una incipiente base de datos creada por Transito (<http://transitiomx.net/es/artists>), un festival de arte electrónico que se organiza cada dos años en la Ciudad de México. Transito comenzó a organizar exposiciones en 2005. En su archivo de la página web, los nombres de los participantes se cargan junto con otra información, proporcionando el lugar y la fecha de nacimiento del artista, así como una breve biografía; la información es lo suficiente como para una investigación sobre la trayectoria del artista

y cualquier actividad reciente en caso de que el artista estuviera en activo. Otras fuentes importantes de información han sido el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) [<http://fonca.conaculta.gob.mx>], el Laboratorio de Arte Alameda (<http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx>) y el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de las Artes Plásticas (CENIDIAP) que está afiliado al reconocido y prestigioso Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), (http://www.cenidiap.net/biblioteca/libros/Videoarte_en_Mexico.pdf) y más recientemente, el Centro de Cultura Digital, creado en 2000 para la promoción y exhibición de arte tecnológico (<http://www.centroculturadigital.mx/>). Algunas de las instituciones y organizaciones importantes de otras partes de América Latina son el Festival de la Imagen de la Universidad de Caldas, Manizales, el Multiplicidade Imagem Som Inusitados (<http://www.multiplicidade.com/2016/>), que es un festival de arte mediático que se celebra anualmente en Río de Janeiro, Brasil, y el Festival de Arte Digital -FAD Belo Horizonte, y la Agencia Circuloa para la Difusión del Arte Contemporáneo (<http://www.circuloa.com/>) Brasil. DALA ha involucrado exitosamente a miembros organizadores y miembros de editoriales de algunos de estos

Perform Query:

Search:

Sort by:

 Ascending Descending

ArtistName	Gender	BirthPlace	BirthDate	BioSPA	Genre	Contact
Julio LE PARC	M	Argentina	1928	Artista argentino. Estudió en Buenos Aires y	arte cinético	julioleparc@gmail.com
Lucas BAMBOZZI	M	Brasil	1965	Lucas Bambozzi es un artista multimedia	multimedia	lucasbambozzi.net
Hugo DEMARCO	M	Argentina	1932	Funda en 1960 el Groupe de Recherche d'Art Visual (GRAV)	arte cinético	
Marcus BASTOS	M	Brasil	1974	Tiene un doctorado en Comunicación y Semiótica en la Se graduó en	multimedia	marcusbastos@pucsp.br

festivales y exhibiciones en América Latina, quienes han realizado aportes importantes en cuanto a la manera de seleccionar una muestra representativa de las artes electrónicas, dentro de la amplia parafernalia existente de los géneros emergentes.

3.3. INICIATIVAS INTERNACIONALES Y APOYO PARA LA COLECCIÓN DE ARCHIVOS.

Algunos congresos, festivales y eventos internacionales importantes se centraron en diferentes áreas de las artes digitales y electrónicas, aunque no a nivel regional. SIGGRAPH, que comenzó en 1974, tenía un interés especial en Computer Graphics, mientras que ISEA está orientada hacia proyectos interdisciplinarios que cruzaban las humanidades, las ciencias y las tecnologías: el primer festival se organizó en 1988 en Europa. Lo que una sección del amplio espectro de SIGGRAPH logró hacer fue unir las actividades de artistas de varias regiones, incluida América Latina. Pero el proceso de integración de la experiencia latinoamericana podría ir un paso más allá con una sección emergente especial dedicada a los artistas en estos países subrepresentados. El proceso da continuidad y forma (Thompson y Mukhopadhyay 2014; 2015), en artículos como los enfocados a la ciencia, las artes y los pensamientos de Julio ArSstegui, Ana M. Fernández García y Glicerio Sánchez Recio (ArSstegui y Buchrucker 2001; Dal Farra 2004; 2006). Los conjuntos de datos emergentes deben combinarse con el análisis crítico y la escritura del discurso sobre el arte electrónico contemporáneo. Pero quizás el evento más significativo en la historia de la recopilación de conjuntos de datos se inició en Cuba, en un esfuerzo progresivo radical, para crear un sentido de identidad del arte latinoamericano.

La Bienal de La Habana (1984) fue fundamental para redirigir nuestra atención hacia los países subrepresentados del llamado tercer mundo. En los últimos años, otras iniciativas para la promoción del arte latinoamericano comenzaron a llegar de la Fundación Guggenheim, titulada Under the Same Sun (Leon de la Barra, 2014). El segmento Art from Latin America Today de los fondos de Guggenheim pone énfasis en la Global Art Initiative MAP del subcontinente que también incluye a América Latina (<http://www.guggenheim.org/guggenheim-foundation/colaborations/map/latinamerica/artist/claudia-joskowicz#artistas>).

4. MÉTODOS DE RECOPIACIÓN Y CODIFICACIÓN DE DATOS.

La tarea de establecer una plantilla de enlace de información para cada artista latinoamericano en la base de datos tuvo que definirse primero con una identificación personalizada única

para cada persona o institución que teníamos que ingresar en la base de datos. Esto constituyó la identificación principal de DALA en base a la cual se podía almacenar toda la información disponible.

También fue una opción obvia para la representación del conocimiento de la información en cualquier base de datos compuesta por nombres o registros individuales, en el que cada registro está asociado con un número de referencia único o URN por el cual se identifica cada registro, o nombre del artista. No hace falta decir que la referencia de identificación ya existe para varios artistas; por lo que ya existen algunos nombres de los artistas reconocidos en Internet. Por supuesto, de todos los sistemas de identificación actualmente en uso entre los proyectos de archivo, los más conocidos son los mantenidos por organizaciones multinacionales que tienen bases de datos operativas comercialmente, principalmente en Internet. Tales son ULAN (EE. UU.), RKD (Países Bajos) y bases de datos de ID de bibliotecas digitalizadas similares como LCCN (Estados Unidos.), GND (Alemania) o SUDOC (Francia). En general, los archivistas elegirán, almacenarán y referenciarán las ID relacionadas con el artista y los números de referencia únicos, relevantes y valiosos para los comandos de búsqueda y la asociación de información. Para el proyecto DALA, resultó mejor crear un URN propio, y luego recopilar información sobre el artista de otras bases de datos mencionadas anteriormente.

Wikipedia quizás resulta una fuente de información en red disponible con datos relevantes sobre los artistas. Se decidió agregar la identificación de Wikidata para la persona / institución, ver por ejemplo: www.wikidata.org/wiki/Q325148. Esto resulta práctico, ya que de los índices de referencia de Wikipedia se pueden obtener la mayoría de las ID externas del artista. También los distintos idiomas en los que se despliega Wikipedia arrojan información sobre el artista haciendo la información más accesibles. Todo esto ayuda a crear una estructura relacional para los conjuntos de datos. Este es precisamente el objetivo de DALA, ya que los registros de conjuntos de datos etiquetados para cada idea o categoría del artista, como fecha de nacimiento, país de nacimiento, exposiciones, información del catálogos, exhibiciones, ilustraciones, etc., podrían estar sincronizados con hipervínculos para otras categorías de referencia y viceversa. Entonces, para cualquier artista en particular, tenemos un registro o referencia categórica de sus obras en otra entrada de datos. La identificación o referencia única para el artista podría estar vinculada a este otro registro, que puede ser el nombre del país del artista, o las principales obras, o el catálogo de exposiciones en función de la fecha, etc.

La idea era vincular objetos por medio de una codificación

incrustada que relacionara una categoría de entrada con otra. Sociológicamente, esto crea una red de redes de información y flujo en el que la información disponible crea una imagen general y detallada de los logros de los artistas y las relaciones que estos logros tienen en un marco amplio de referencias. En nuestro caso, este marco pertenece a artistas digitales de América Latina y las referencias globales que comprenden el contexto en el que sus obras se exhiben y valoran. Del mismo modo que Wikipedia mantiene un enfoque de código abierto para el almacenamiento de información, los archivistas de museos virtuales podrían generar una arquitectura de información en la web, así como en este caso se está intentando llevar la historia del arte digital de América Latina como países de vanguardia. Wikipedia proporciona un buen punto de partida, ya que tiene la ventaja de permitir el almacenamiento de recursos en múltiples idiomas. Por lo tanto, en el caso de DALA, las bases de datos en español y portugués podrían aumentar y conectar la información con otros recursos web disponibles en inglés en todo el mundo. DALA sería, naturalmente, una colección de información de artistas cuyos primeros idiomas serían el español y portugués, pero el archivo web debe mantenerse principalmente en inglés para una audiencia internacional y un enfoque global para la difusión del arte digital.

5. CONCLUSIÓN

La selección inicial de artistas no ha sido fácil, las bases de datos consultadas en México incluyen, en algunos casos, nombres de artistas que han ganado una beca pero que a veces no han continuado su carrera artística; otros han expuesto su trabajo en exposiciones de prestigio. Creemos que estamos en un momento importante de la historia cultural de las artes digitales porque algunos de los pioneros aún viven. Incluso en sus días crepusculares, podían proporcionar información sobre el desarrollo del arte tecnológico. Este es exactamente el contenido de una serie de entrevistas de podcast del MIT sobre artistas pioneros de la tecnología en América Latina que se han desarrollado hasta ahora. Los podcasts del MIT complementarán la fase inicial de la base de datos DALA que ha recopilado información sobre casi 600 artistas del subcontinente.

Presumiblemente, el arte digital latinoamericano exhibe los componentes más ejemplares de integración intelectual, social y tecnológica, incluso de forma selectiva, en el contexto más amplio de transformar la estética en fragmentos y proyecciones de un nuevo humanismo. El perfeccionamiento y enriquecimiento de la base de datos es fundamental para los métodos de evaluación e investigación del archivo en su conjunto. En general, el formato puede presentarse de manera georreferencial; con una característica de ramificación conectada

por hipervínculo de audio y video electrónico que podría ser accesible fácilmente en servidores internacionales comunes. El arte digital fue pionero en América Latina en el contexto de esta ideología y la búsqueda de un nuevo nicho tecnológico; quizás el amor a la cultura, la delicadeza, la indigenización y la sensibilidad a las jerarquías de establecimiento están implícitas en las artes digitales. Sobre todo, cuando nos percatamos que existe una preocupación instintiva del artista de este milenio y en esta parte del mundo por el medio ambiente, tal vez porque América Latina contiene uno de los entornos biológicamente más megadiversos del mundo entero. La praxis artística experimental digital y de los nuevos medios fue definida por programas pioneros en Argentina, México, Brasil, Perú y Chile. Hoy, la exposición TRANSITIO en la Ciudad de México, entre otras organizaciones fundacionales y patrocinadores como la Fundación Telefónica de Perú, el FILE de Brasil y el Festival de la Imagen, Colombia, son algunos ejemplos de la forma en que se celebra y se conmemora la experiencia del arte.

REFERENCIAS

- Alonso, R. (2005). Hacia una des-definición del video arte. ISEA Newsletter, (100).
- ArSstegui, J., & Buchrucker, C. (2001). El mundo contemporáneo: Historia y problemas.
- Bailey, D. R. (2015). Creating Digital Art History: Library, Student, and Faculty Collaboration. *The International Journal of New Media, Technology, and the Arts*, 10(2), 1-10.
- Blumm, N., Ghoshal, G., Forró, Z., Schich, M., Bianconi, G., Bouchaud, J. P., & Barabási, A. L. (2012). Dynamics of ranking processes in complex systems. *Physical review letters*, 109(12), 128701.
- Brea, J. L. (2007). Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*(Vol. 6). Ediciones Akal.
- Bruce, B. C. (2000). The work of art in the age of digital reproduction. *Journal of adolescent & adult literacy*, 44(1), 66-66.
- Cameron, F., & Kenderdine, S. (2007). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*. Mit Press.
- Casey, B., Dunlop, R., & Selwood, S. (1996). *Culture as commodity?: the economics of the arts and built heritage in the UK*

(pp. 128-39). London: Policy studies institute.

Cere, R. (2016). Hegemony and Counter-Hegemony in Postcolonial Media Theory and Culture. *Postcolonial Studies Meets Media Studies: A Critical Encounter*, 23, 125.

Chandler, Daniel (10 April 2000). "Marxist Media Theory". Aberystwyth University. Retrieved 22 July 2012.

Chilvers, I., & Graves-Smith, J. (2009). *A dictionary of modern and contemporary art*. Oxford University Press, USA.

Cuadra, A. (2007). La obra de arte en la época de su hiperreproductibilidad digital. *Revista Digital ciencia Abierta*. Universidad de Chile. http://cabierta.uchile.cl/revista/31/mantenedor/subarticulos_1.pdf (Febrero 4 de 2011).

Dal Farra, R. (2004). Latin American Electroacoustic Music Collection. Portal Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology. Dal Farra, R. (2006). Something lost, something hidden, something found: electroacoustic music by Latin American composers. *Organised Sound*, 11(2), 131-142.

Debord, G. (2012). *Society of the Spectacle*. Bread and Circuses Publishing.

Forte, M. (2007). *Ecological cybernetics, virtual reality, and virtual heritage*. Na.

Frank, A. G. (1967). *Capitalism and underdevelopment in Latin America* (Vol. 93). NYU Press.

Gallo, R. (2004). *New tendencies in Mexican art: the 1990's*. Springer.

García Canclini, N., Canclini, N. G., García Canclini, N., Cancliano, N. G., García Canclini, N., Canclini, N. G., ... & Canclini, N. G. (2010). *La sociedad sin relato: Antropología y estética de la inminencia* (No. 304.4 (8)). Paidós.

Gibson, R. 2004. "The Museum as Cultural Laboratory." Paper presented at *The Rebirth of the Museum? An International Symposium*, July 8–9, University of Melbourne.

Gutiérrez, L., & Gamboa, L. F. (2008). An approximation to the digital divide among low income people in Colombia, Mexico and Perú: two composite indexes. *Documentos de trabajo*, (004710).

Jasso, K. (2008). *Arte, tecnología y feminismo: nuevas figuraciones simbólicas*. Universidad Iberoamericana.

Jones-Garmil, Katherine. 1997. *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*. Washington, D.C.: American Association of Museums.

Kyong-Ho, L., Slattery, O., Lu, R., Tang, X., & McCrary, V. (2002). The state of the art and practice in digital preservation. *Journal of research of the National institute of standards and technology*, 107(1), 93.

Levy, Ellen K., and Philip Galanter. 2003. "Complexity." In *Leonardo* 36, no. 4.

Levy, Pierre. 1998. *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*. Trans. Robert Bononno. New York: Plenum Trade.

Manovich, Lev. 2001a. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Malina, R. F. (1990). *Digital Image: Digital Cinema: The Work of Art in the Age of Post-Mechanical Reproduction*. *Leonardo*. Supplemental Issue, 33-38.

Mariátegui, J. C., & Mariátegui, J. C. (1984). *Ideología y política*.

Mayer Foulkes, Benjamín (compilador). *Itinerarios de la cultura contemporánea en México*. CONACULTA. Dirección General de Publicaciones. México. 2015. P.101.

McDonough, T. (2004). *Guy Debord and the Situationist International: texts and documents*. MIT Press. McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The extensions of man*. New York: McGraw Hill.

Mignolo, W. D. (2009). *The Idea of Latin America*. John Wiley & Sons.

Montagu, A., Pimentel, D., & Groisman, M. (2004). *Cultura digital: comunicación y sociedad*. Paidós.

Piqué, F., M. Derrick, M. Schilling, and D. Scott, "Original Technique of the Mural América Tropical by David Alfaro Siqueiros," *Materials Research Symposium Proceedings* 352 (1995): 365–71, at 366.6F. Piqué, M. Derrick, M. Schilling, and D. Scott, "Original Technique of the Mural América Tropical by David Alfaro Siqueiros," *Materials Research Symposium Proceedings* 352 (1995): 365–71, at 366.

Piqué, F., Derrick, M., Parker, A., Schilling, M., & Scott, D. (1995). Original technique of the mural America Tropical by David Alfaro Siqueiros. In *MRS Proceedings* (Vol. 352, p. 365). Cambridge University Press.

Rainer, L. (2012). Conserving and Presenting Siqueiros's. *American Art*, 26(1), 14-17. Renouvin, P., Duroselle, J. B., Pierre Renouvin, J. B. D., Rodríguez, B. N., Methol Ferré, A. R., Ferré, A. M., ... & Rohden, P. R. (2000). *Introducción a la historia de las relaciones internacionales* (No. 327 (091)). Universidad Nacional de Rosario. Asociación Argentina de

Historia de las Relaciones Internacionales Universidad Católica de Córdoba.

Rush, M. R. (1999). *New media in late 20 th-century art*. Thames & Hudson,.

Scarpaci, J. L. (2005). *Plazas and Barrios: Heritage Tourism and Globalization in the Latin American Centro Historico*. University of Arizona Press.

Schich, M., Song, C., Ahn, Y. Y., Mirsky, A., Martino, M., Barabási, A. L., & Helbing, D. (2014). A network framework of cultural history. *Science*,345(6196), 558-562.

Shanken, Edward (ed). (2009). *Art and electronic media*. London: Phaidon.

Siqueiros, D. A. (1975). *Art and revolution*. Lawrence and Wishart.

Taylor, C., & Pitman, T. (2007). *Latin American cyberculture and cyberliterature*. Liverpool University Press.

Thomas, H., Versino, M., & Lalouf, A. (2004). La producción de artefactos y conocimientos tecnológicos en contextos periféricos: resignificación de tecnologías, estilos y trayectorias socio-técnicas. V ESOCITE,[CD]. Toluca: UAEM.

Vercelli, A. H. (2004). *La Conquista Silenciosa del Ciberespacio: Creative Commons y el diseño de entornos digitales como nuevo arte regulativo en Internet*.

Witcomb, A. (2007). *The materiality of virtual technologies: A new approach to thinking about the impact of multimedia in museums* (pp. 35-48). Mit Press

Zea, L. (1993). *Fuentes de la cultura latinoamericana* (Vol. 2). México: fondo de Cultura económica.

Reynaldo Thompson es profesor titular en la Universidad de Guanajuato y miembro del Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología en México.

Tirtha Prasad Mukhopadhyay es profesor asociado en el Departamento de Arte y Empresa de la Universidad de Guanajuato, México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigación del CONACYT, México. Cuenta con publicaciones en Oxford University Press, MIT Press, Atelier-Etno UISSP-CISENP, Italia, entre otras. Su tesis doctoral titulada *Affective States in Art* está disponible como un libro de bolsillo en Proquest-UMI. También es editor jefe de la revista interdisciplinaria indexada Scopus, Rupkatha. Sus publicaciones más recientes incluyen: "Abdul R. JanMohamed" en *Oxford Bibliographies in Teoría literaria y crítica*. Ed. Eugene O'Brien. Nueva York: Oxford University Press, 2019. "El prototipo de Tlaloc: prácticas representativas en las culturas que rezan a la lluvia del Bajío, la franja meridional de Aridoamérica". En *Expresiones: The International E-Journal of Art, Archeology and Conceptual Anthropology*. Atelier-Etno, Italia. Junio 2019.



MÁQUINAS MESTIZAS

Experimentando con el ruido en el sur de América.

JORGE BEJARANO BARCO

MUSEO DE ARTE MODERNO DE MEDELLÍN



RESUMEN

Durante la última década, el Museo de Arte Contemporáneo (MAMM) ha liderado una serie de proyectos de arte electrónico que han nutrido el ecosistema creativo de Medellín, ya que propone una mezcla entre arte, ciencia, tecnología y sociedad, metodologías de laboratorios experimentales, cooperación y trabajo en red. Como resultado, desde finales de 2015 hemos creado The Room for Experimental Sounds (Lab3), como un espacio para la investigación y creación de proyectos artísticos que incorporan el sonido como elemento primordial, concentrando así las acciones en los campos del arte sonoro, para fomentar la audición y la experimentación con el sonido. La presentación reúne una variedad de experiencias que se han desarrollado dentro de Lab3, un espacio caracterizado por su investigación sobre las áreas circundantes y el enfoque de los problemas sociales y ambientales, entre otros. Repasaremos los procesos de diseño de diferentes proyectos como: Territorio Táctil y Jagüey, Micro-Ritmos, juntos como parte de El Paisaje Sonoro como Estrategia de Educación Patrimonial, con el objetivo de buscar puntos de cruce entre las nociones de audición, mediación, otredad y tecnologías híbridas.

Palabras clave

Soundart, heritage, paz, arte electrónico, arte sonoro, Medellín, laboratorios experimentales, biopolítica, máquinas mestizos, paisaje sonoro, el arte contemporáneo.

EXPERIMENTANDO CON EL RUIDO EN AMÉRICA DEL SUR

La historia colombiana ha estado contaminada por décadas de violencia y conflictos armados y Medellín, la segunda ciudad más grande del país, ha sido uno de los centros neurálgicos de la misma. Durante los años 80 y parte de los 90, Medellín se convirtió en una de las ciudades más violentas del mundo: 381 homicidios por cada 100,000 ciudadanos fue solo un ejemplo del problema social. El narcotráfico, la guerrilla urbana, las células paramilitares y otras organizaciones criminales utilizaron a Medellín como centro para sus operaciones.

Como barrera de resistencia a la complejidad de una realidad tan violenta, la comunidad comenzó a construir una voluntad social y política fuerte y poderosa que condujo a una serie de planes, programas y estrategias urbanas, educativas, sociales y culturales que han mejorado la calidad de vida, seguridad y desarrollo humano en la ciudad.

Dentro de este marco, el MAMM trabaja cada año para implementar programas educativos que mejoren la calidad de vida de los ciudadanos al tiempo que ofrecen nuevas posibilidades sobre cómo invertir su tiempo libre. La misión del MAMM es crear espacios para las esferas menos afortunadas de la sociedad donde el conocimiento y el disfrute pueden ayudar a crear una comunidad mejor y más diversa. Uno que es consciente de sus derechos civiles, políticos, sociales, culturales y económicos. Hoy tiene sentido pensar en el papel que las instituciones culturales, y los museos en particular, pueden desempeñar como escenarios para reconfigurar una nueva relación con la creatividad, el patrimonio y la vida comunitaria.





Los museos, en un papel que es decididamente uno de un 'centro cultural' en el caso especial de Medellín, han desempeñado un papel importante en los principales programas educativos, culturales y de exhibición que rompen los muros de la institución para llegar a toda la ciudad, barrios, pueblos, comunas y distritos. Desde adentro, reinventan continuamente formas de interactuar con sus audiencias, innovar en educación y gestión cultural formando una nueva dinámica con el patrimonio, el arte, la tecnología y las redes.

Mientras tanto, el Museo de Arte Moderno de Medellín MAMM realiza la transformación de un centro industrial de Medellín en un espacio de diálogo; se ha convertido en un ecosistema creativo, dedicado a la reflexión, discusión, producción, capacitación y socialización. Se ha consolidado como una ubicación estratégica en la ciudad para sus programas de exhibición, pero sobre todo para la educación, la cultura y el trabajo con las comunidades de la ciudad.

El MAMM es una feria que se celebró durante los últimos cuatro años en un antiguo taller de fundición de metales en el sector industrial. Parece un lugar adecuado para hacer la pregunta:

¿Qué vectores de transformación con esas iniciativas culturales deberían responder para enfrentar los desafíos del mundo de hoy? ¿Cuáles son los elementos para comenzar a crear una nueva institución tomando como referencia el museo?

La búsqueda de respuestas a esta pregunta me lleva a sugerir que desarrollar la confianza es uno de los principios vectores: construir un tejido delgado y persistente y un ejercicio delicado y la participación de la comunidad a la par con el trabajo colaborativo y la creación de redes pueden conducir a prever mapas donde una escena cultural en desarrollo se puede ampliar.

La construcción de mapas de la escena crea un sentido de las relaciones entre los actores de la cultura en la ciudad, el continente y el mundo, buscando vincular cada vez más grupos sociales, identidad, profesionales e instituciones, universidades, empresas, proyectos y comunidades para movilizar ideales. La definición de una escena cultural es un instrumento clave en el proceso de creación cultural contemporánea.

Otra búsqueda debe dirigirse a explorar nuevas definiciones de lo que comúnmente se llama gestión cultural, buscando conferir a este trabajo todo el poder creativo que tiene, a partir de modelos abiertos que reinventarán la relación de creatividad, circulación y apropiación, reconociendo que, tal como en las prácticas artísticas, gran parte del trabajo en proyectos culturales reside en la misma gestión. Necesariamente, esta situación también debe exigirnos que repensemos los roles y las relaciones entre quien crea, quien recibe, el educador, quien exhibe y quien administra, y luego agrega a esto repensar una transformación de los campos disciplinarios (quizás lo transdisciplinario a lo extradisciplinario)

Otro elemento tiene que ver con la vinculación del trabajo cultural con las nuevas herramientas digitales; más allá de los aspectos puramente técnicos, las herramientas proporcionadas actualmente albergan nuevos formatos para la creación colaborativa, la educación, la gestión cultural, el activismo y la reorganización del trabajo y la producción de bienes comunes. Procesos culturales y artísticos relacionados con la cultura digital “Jorge Bejarano Barco El museo y la ciudad: el caso de la cultura del Museo de Arte Moderno de Medellín 25” son hoy territorios fronterizos, fronteras con cambios, y el museo es un lugar estratégico desde el cual activar estos procesos.

Un impulso estaría dirigido a generar un diálogo más creativo desde el museo o las instituciones con movimientos e iniciativas independientes, que van desde residencias artísticas, circuitos de música y espacios no convencionales para la educación o la educación no formal para avanzar proyectos de cooperación y mutualismo. Podemos resumir este aspecto de la producción cultural a partir del dúo 'Instituciones - Movimientos', asumiendo que el propósito es crear entornos para el diálogo, la creación y las oportunidades para ambas áreas.

En la actualidad, hemos creado un curso de acción sobre arte y tecnología que se originó en 2011 con el Encuentro Internacional de Laboratorios de Medios LabSurLab y Lab 3, creado siguiendo el modelo de Media Lab. El propósito es construir un espacio para la investigación, creación y circulación de proyectos que integren arte, ciencia, sonido, ecología y medios digitales con fines comunitarios. El Lab3 está concebido como un prototipo de laboratorio para Medellín, que amplía las posibilidades y oportunidades de apropiación de la tecnología a

través de estrategias artísticas. Es un espacio donde la audiencia y el sector privado convergen en una amplia gama de disciplinas, nuevas formas de gestión cultural, nuevos enfoques educativos, flujos de información y redes. Desarrollará asociaciones con universidades, centros culturales, centros comunitarios, empresarios y MediaLabs de Colombia y del mundo, para desarrollar proyectos de investigación y una amplia agenda educativa de programas, proyectos y actividades en curso para diferentes audiencias.

TERRITORIO TÁCTIL

Este primer proyecto, realizado por el artista Carlos Gómez Caballero, fue concebido como un punto de partida de un programa a largo plazo que fusiona la didáctica, la investigación y la creación sobre el paisaje sonoro con la cartografía, el arte contemporáneo y las reflexiones críticas derivadas del uso de la tecnología.

La razón de ser de esta instalación es pensar en la idea de la interfaz y analizar los instrumentos de representación que la cartografía proporciona a los seres humanos: la cartografía es una herramienta fundamental que los humanos han utilizado a lo largo de toda su historia, dando medidas y proporciones a sus presencia y sus movimientos dentro de un territorio, y también colocarlos en el mundo.

La cartografía en el presente proyecto propone no solo un enfoque directo del territorio donde viven los seres humanos, proporcionando una experiencia con el paisaje, sino también



la comprensión de hasta qué punto ciertas tecnologías son necesarias para acceder a él hoy en día.

En un período en que las tendencias tecnológicas que hacen hincapié en las interfaces visuales estandarizadas están prosperando, es interesante presentar el desarrollo de herramientas específicas para contextos específicos, en contra de la tendencia que apunta a una tecnología global e intenta que todas las personas en el planeta compartan y usa el mismo tipo de tecnología.

¿Por qué llamar a un proyecto táctil uno que es básicamente un proyecto sólido?

El territorio táctil propone un espacio para el disfrute y la escucha atenta. Es una interfaz táctil que responde al tacto de la mano; Un lienzo hecho en una membrana sensible al tacto que muestra un mapa en el que alimenta y esculpe en el espacio los sonidos del territorio que representa.

JAGÜEY

“Vi el arroyo seco, recordé los sonidos grabados y me sorprendió lo rápido que esos sonidos se están volviendo patrimoniales. Pensé en lo importante que es tener un archivo de sonido abundante que esté asociado a los eventos del agua, porque en estas nuevas condiciones ambientales y políticas, posiblemente sea lo único que nos queda”. Leonel Vásquez

Esta instalación de sonido toma su nombre de los jagüeyes en La Guajira, grandes depresiones donde el agua forma piscinas

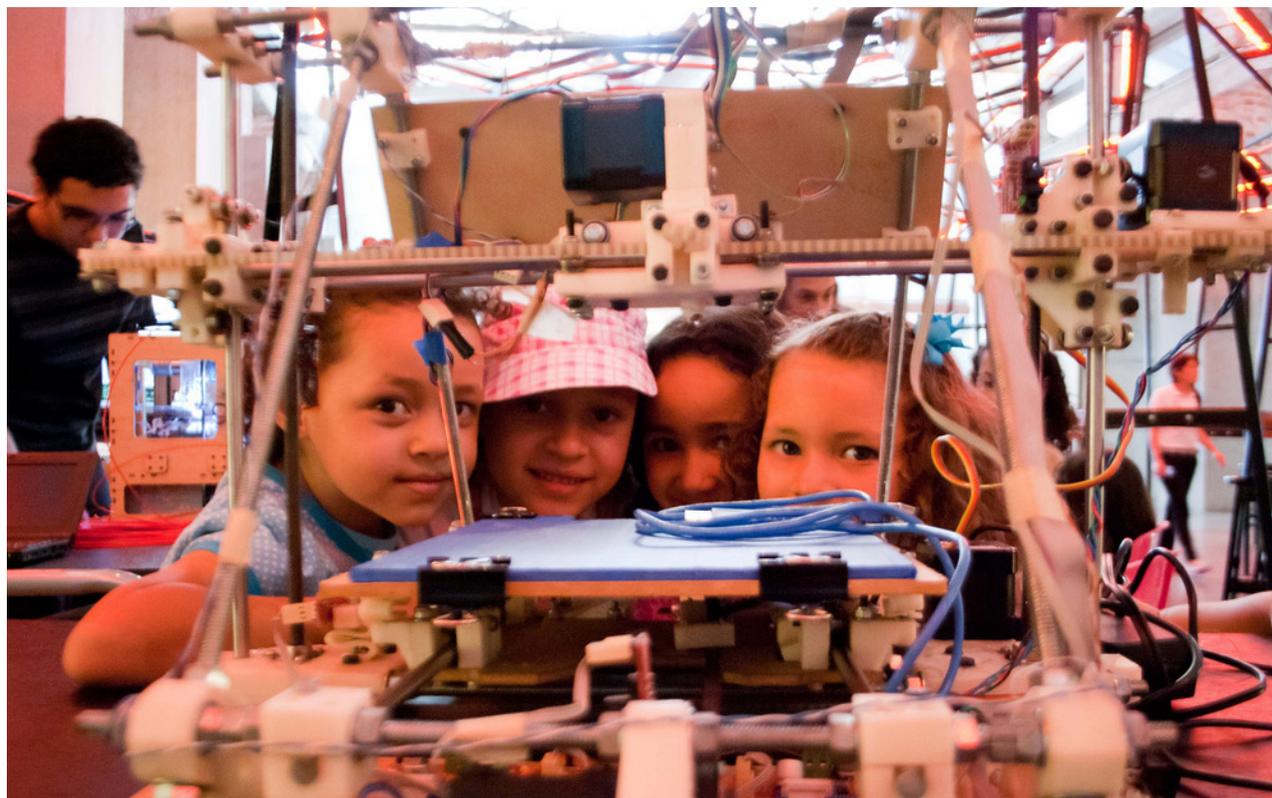
y depósitos debido a la acción de contención de los suelos arcillosos. La comunidad Wayúu confía en estas concavidades naturales para acumular agua de lluvia durante el invierno para que puedan abastecerse de agua en períodos de sequía. El uso de estos contenedores geofísicos denota la resistencia, adaptación y coexistencia de múltiples formas de vida sometidas a ecosistemas extremos.

Este proyecto se articula en base a tres nociones centrales que agrupan varios intereses temáticos: cuerpos de agua, supervivencia y embalse.

Los cuerpos de agua son una invitación a explorar las posibilidades de percibir el sonido con todo nuestro ser: nuestros sentidos, nuestros huesos, nuestra piel y fluidos internos ("auralidad descentralizada"); posibilidades proporcionadas por nuestro cuerpo, por ejemplo, para desarrollar la audición subacuática y que pueden superar los límites de cualquier campo visual. El segundo tema, Survival, es un llamado a encontrar las voces, canciones y sonidos que habitan en las aguas. Se trata de los ecos y resonancias en paisajes sonoros y el encuentro con tradiciones culturales donde el territorio se configura a través de sus canciones.

Finalmente, Reservoir nos anima a pensar en las catástrofes ambientales hacia las que se dirigen los humanos contemporáneos, desde la perspectiva de los recuerdos ofrecidos por paisajes sonoros en peligro de extinción o extintos.

El agua del jagüey, además de jugar un papel de supervivencia para el consumo humano (calmar la sed, usarla para la higiene personal, regar manadas de cabras y muchas otras





posibilidades) ocupa un lugar importante en las tradiciones y costumbres de los pueblos de La Guajira.

En este entorno, el agua configura una parte clave del paisaje: los jagüeyes son nudos (nodos) palpables en un tejido de relaciones biológicas y culturales donde se desarrollan lo humano, lo natural y lo sobrenatural. El jagüey es un depósito de agua, un depósito de sonido, un depósito de vida y un depósito de mitos.

Los Jagüeyes tienen la posibilidad de subsistencia para una población que en los últimos años ha estado en riesgo debido a una larga temporada de sequía, un hecho que intensificó el desplazamiento humano y llevó a la comunidad a celebrar ritos donde cantan jayechi [1] para llamar a la lluvia. También cantan al agua porque de esa manera pueden expresar el profundo sentimiento de respeto y admiración que despierta en ellos.

Estas canciones son parte de los ritos ancestrales de la crianza del agua: prácticas de comprensión, interacción y cuidado del elemento líquido que permiten tratarlo como si fuera un ser vivo con sentimientos, emociones y como si fuera capaz de reproducirse por sí mismo, similar a lo que sucede con los humanos.

Abordar los paisajes acuáticos desde la perspectiva del sonido significa participar en la experiencia temporal y efímera de un territorio en crisis. Es la expresión urgente de un entorno que se está secando, en parte debido a la evolución natural, en

parte debido a la intervención humana.

Este es un proyecto de investigación que incluye grabaciones de campo, encuentros con comunidades y sus canciones, así como un laboratorio que experimenta con física hidráulica combinada con otros materiales y tecnologías que reaccionan al sonido del aire, el metal y, por supuesto, el agua y la arcilla para generar nuevas experiencias de sonido.

Escuchar los sonidos producidos por el agua anima la posibilidad de interpretar sus mensajes, mientras nos ofrece herramientas para armonizar con sus tránsitos y tomar conciencia de nuestra participación en ellos.

Comprender los paisajes acuáticos, tanto en abundancia como en escasez, nos permite repensar las prioridades culturales, económicas y ambientales de las prácticas de uso del agua, e implica recuperar un modelo sostenible basado en la comprensión de los propios ritmos de este elemento.

MICRO-RITMOS . MENSAJES BIOELÉCTRICOS DE MEDELLÍN

Micro-ritmos (Micro-rythms) es un proyecto multidisciplinario que busca transportar a la audiencia a un mundo híbrido compuesto por sonidos y movimientos luminosos producidos por la energía generada por bacterias. La instalación amplifica el

microvoltaje producido por estos organismos microscópicos, considerado un sistema entre especies, y transforma sus oscilaciones en señales eléctricas puras que luego se utilizan para crear un sistema audiovisual que evoca el origen de los lenguajes codificados.

Como parte de este proyecto, el colectivo artístico Interspecifics realizó un taller de investigación y creación con un grupo de participantes que recolectaron muestras de tierra de diferentes áreas de Medellín para alimentar células bacterianas y, en consecuencia, producir energía bioeléctrica. Así, los procesos a través de los cuales se produjeron las obras de la exposición están vinculados a la geografía de la ciudad.

La exposición combina una variedad de componentes y herramientas que fueron creados por los propios artistas. Un sistema de decodificación de microvoltaje utiliza lámparas para crear un patrón que representa visualmente la actividad de las bacterias presentes en un grupo de células. En una pieza de audio, un sistema de cámara RaspberryPi analiza, mediante el uso de Open Computer Vision (OpenCV), la coherencia y la correlación de la secuencia generada por las lámparas.

Micro-ritmos cae dentro del campo del bioarte. Utiliza metodologías de laboratorio y experimentos con comunicación entre especies. En este proyecto, el concepto de la interfaz sirve como un conector entre mundos, un puente de enlace que sensibiliza y nos invita a observar y escuchar más allá de lo que permiten nuestros sentidos.

En este proyecto, la tecnología, la ciencia y el arte se entrelazan y coexisten para crear nuevos enfoques de la realidad. Los humanos no son los únicos seres que observan y comunican el estado del mundo. Hay otros, en este caso, bacterias, que perciben a través de su interfaz sensorial única y responden creando una red compleja de bioelectricidad y vibración, en un desempeño expresivo sobre su entorno y sus habitantes.

Interspecifics es un colectivo de arte creado por Paloma López, Leslie García, Thiago Hersan y Emmanuel Anguiano, que experimenta en el espacio entre el arte y la ciencia y centra su investigación en el uso del sonido y sus manifestaciones físicas para arrojar luz sobre la actividad bioeléctrica que lleva colocar en diferentes grupos de bacterias, plantas, hongos mucilaginosos y seres humanos, como una forma de acercarse a la realidad.

Cuenta con una especialización en Asuntos Culturales de la Fundación Ortega y Gasset (Buenos Aires), un Postgrado en Ciencias Sociales de la UDFJC (Bogotá) y varios cursos de certificación en Arte y Museología.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es el resultado de la unidad de proyectos especiales, en colaboración con todo el equipo MAMM.

REFERENCIAS

Fonseca, F. Fleischman, L. (2014) Arranjos Experimentais Criativos em Cultura Digital . Ministério da Cultura do Brasil . <http://redelabs.org/livro/minc-14/1>

Bejarano, J. Rojas, A. editores. (2014) Medelab, Laboratorios Creativos en Red. MAMM <https://issuu.com/elpuertomammpublicaciones/docs/medelab2013>

LabSurLab (2013) Cooperaciones . Medellín <http://mdelibre.co/cooperaciones/>

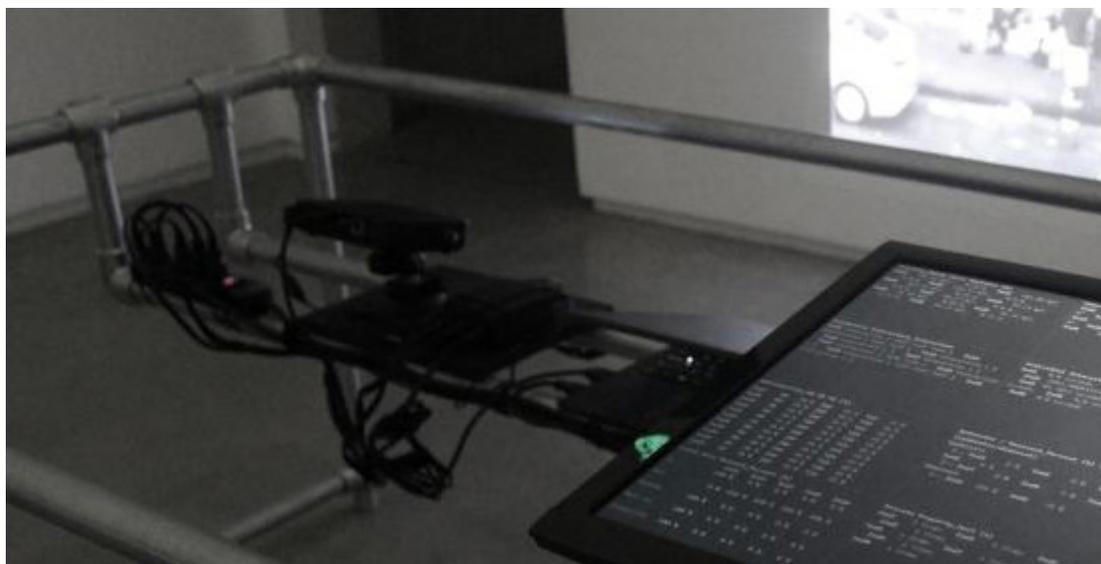
[1] Jayechi es un género vocal que un hombre o una mujer solteros entona en solitario. Se compone de versos y comienza con un efecto vocal en forma de lamento nasal o gemido (su voz se desliza o arrastra): Mmmm, mmmmm, mmmmm, mmmmm

SOBRE EL AUTOR

Jorge Bejarano Barco, artista sonoro, curador y educador que vive en Medellín. Director del Departamento de Educación y Cultura (2010 - 2015) y actualmente curador de proyectos especiales en el Museo de Arte Moderno de Medellín. Promotor activo de laboratorios experimentales, artes electrónicas y arte sonoro, tanto en campos independientes como institucionales. Ha realizado contribuciones académicas y proyectos artísticos en diferentes lugares de América Latina y Europa: LabSurLab Medellín, Medialab Prado, Universidad Complutense, Sumerlab la Coruña (España), Centro Nacional de las Artes / Centro Multimedia y CMMAS (México), Festival de Cultura Digital (Río de Janeiro), Universidad de Oporto (Portugal), Festival de Música Experimental Tiempo Real (Bta), Salón Nacional de Artistas, Videosónica 2016 (Colombia), entre otros.

FIDEL, GARCÍA

“Utilizo el arte como medio o plataforma, con el objetivo de acceder a herramientas, campos del conocimiento, fenómenos: todos agentes externos al arte que funcionan dentro de las estructuras de poder y control. Permitiendo a mi trabajo generar un discurso, que pone en crisis sus propios recursos, así como, detonar pilares específicos del sistema.”



DE ESTA MANERA genero un arte de operaciones. El cual se realiza desde transgresiones, conectando lo activista, con lo antropológico. Trabajo desde dominios diversos tales como el biológico y lo estatal (virus, anomalías orgánicas, fuerzas naturales, etc.), sociedad (sistemas legislativos o la lógica social), telecomunicaciones (medios de comunicación, sistemas para controlar la información, como nodos o los servidores, las redes

telefónicas, etc.) estos se reutilizan en función de un nuevo orden, determinado por el propósito de los trabajos.

Las diversas etapas o períodos de trabajo permiten que yo sistematice no sólo conceptos, sino también todos los elementos que participen en las piezas. Estética, autoría, recepción, propagación, y otros campos no-físicos; estos se entienden aquí como recursos que son alterados, desde la funcionalidad y

Fidel García es un artista cubano nacido en 1981 Su trabajo se centra en el análisis de los conceptos absolutos o estáticas en la sociedad contemporánea, que se incorporan como verdades absolutas, convirtiéndose parte esencial de la realidad sin entender el “¿por qué?”. García busca analizar como el poder de los medios de comunicación puede manipular el flujo de información.

del resultado orgánico de los trabajos.

Algunos temas/estrategias en específicos son de mi interés para el desarrollo de estos trabajos, como: el control territorial; fallos o errores en los mecanismos de control; la naturaleza de los distintos flujos de información, como medios para la construcción de la realidad; estrategias utilizadas para desestabilizar a los sistemas; o el análisis de las 'Verdades' que gobiernan la realidad, es decir, Moral, Razón, Lógica, Estética y Ética.

ETAPA 1:

Control territorial

Proyectos: Extensión Territorial, 16 m3 en Territorio Militar, T.E.P.S, ENTRENAMIENTO, MICRO X, T3. 0,67 m3, AUTO ORGANIZACIÓN.

ETAPA 2:

Fallas o errores en los mecanismos de control, tales como las telecomunicaciones.

Proyectos: HAT, DOMINIO, CGAFT 30 IRT, MSACAA.

ETAPA 3:

Analizar distintos flujos de información y la influencia que estos han alcanzado en la construcción y modificación de la realidad.

Se toma como referencia la realidad cubana, al analizar desde los flujos de información un patrón de comportamiento del sistema acerca de la estabilidad de la realidad o de movimiento estático, lo que sería un efecto placebo aplicado al comportamiento social, al hacer creer acerca del avance, cuando en realidad todo proceso está estancado, efecto que se logra desde la desinformación y el aislamiento físico e informativo, perdiéndose la noción de

lo que es real.

Proyectos: Beta Project, G, CL2T10, STATE, T. error, STATIC.

ETAPA 4:

Estrategias para desestabilizar a los sistemas.

Se analizan o deconstruyen cinco sectores esenciales de la realidad (Estructuración, Ideología, Economía, Sistemas Sociales e Infraestructura), unificados estos cinco proyectos se dan posibles claves para la puesta en crisis o desestabilización de cualquier sistema.

Proyectos: Bomba Lógica, 28 %, The Fourth Power, Ingeniería Social, Update.

ETAPA 5

Análisis de conceptos arraigados en la sociedad contemporánea, que incorporados progresivamente como verdades absolutas, simplemente asumidas como parte esencial de la realidad sin un entendimiento del "porque" de ellas; esta etapa utiliza como referencia un experimento de conducta social con Monos, realizado en el año 1966, bajo el título: Cultural acquisition of a specific learned response among rhesus monkeys.

Conceptos: Omnipotencia, Libertad, Colectivización - Corrupción, Percepción, Mass Media, Dios - Vaticano.

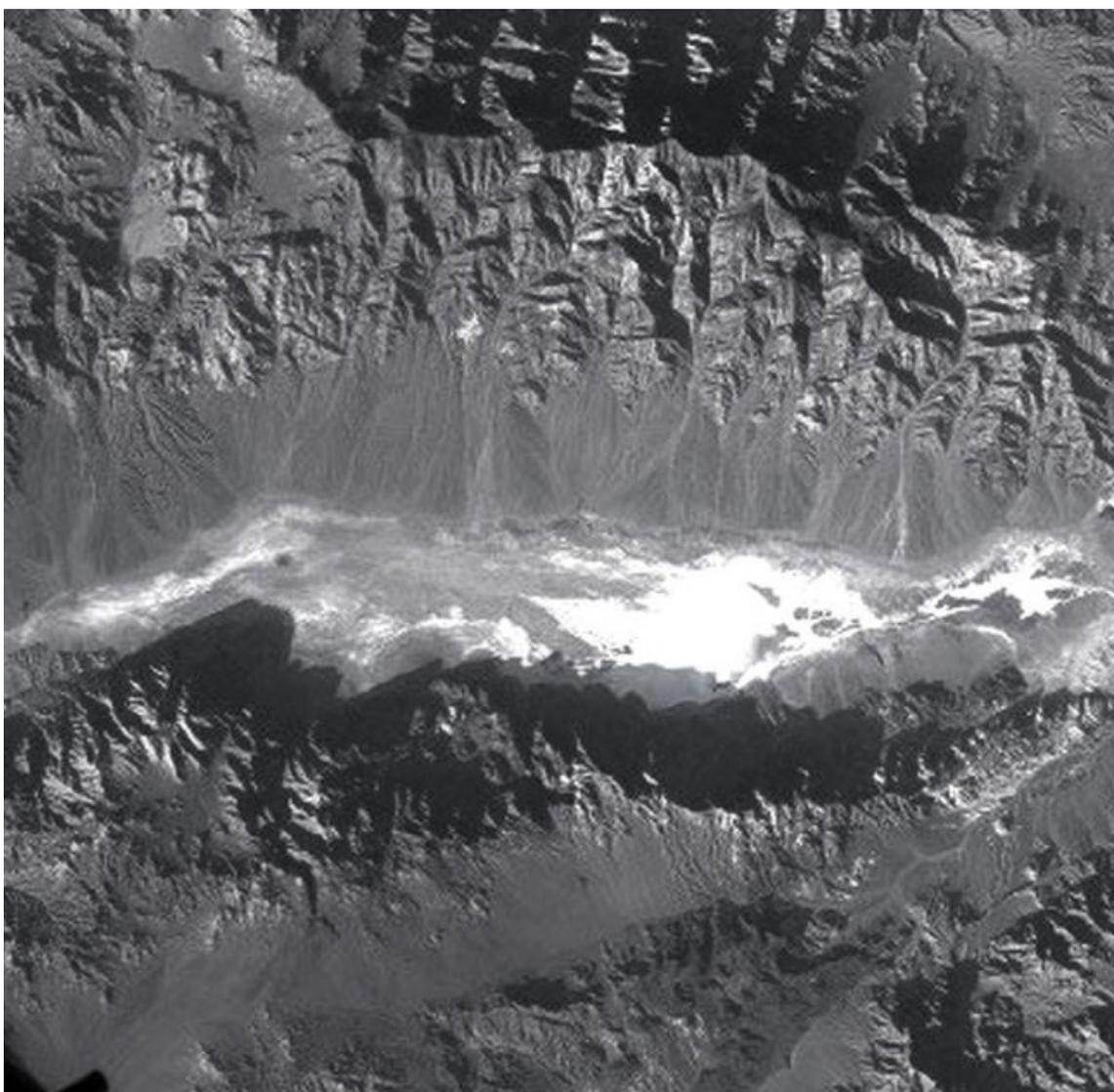
Proyectos: BENTHAM SOCIETY, Población Inversa, Colectivización, Amsterdam Project, Pos Society, Monkeys Nation

ETAPA 6:

Basado en condicionar un mismo fenómeno desde tres niveles de Networks: Personal Area Network; PAN, Local Area Network; LAN, Wide Area Network; WAN

Traducido en estos proyectos como la analogía entre el comportamiento social desde lo Individual, lo Grupal y lo Global y el sistema penitenciario.

Proyectos: Prisionización, Resocialización, Socialización



STATIC (ESTATICA) ETAPA 3 - PROYECTO 5

El proyecto STATIC consiste en retransmitir permanentemente 24 horas de información ideológica en una zona de silencio (Death Valley), mediante una estación de radio transmisión (rango 10 km).

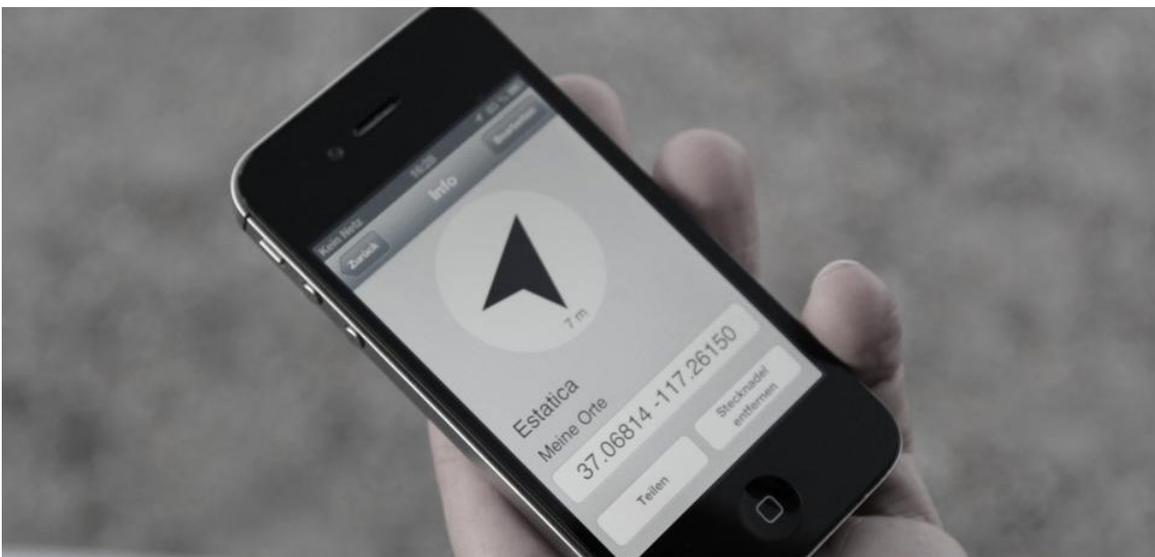
Colaboración Técnica: Kees Reedijk and Stephan Kuderna

ARRIBA

Transmisor de FM, antena de radio, micro controlador - interface, panel solar, batería 12 volt. 80 cm x 130 cm x 500 cm. 2009 - 2013. Death Valley (Valle de la muerte), (Residencia ESMoA (El Segundo Museum of Art),) California, US / Residencia Rijksakademie van Beeldende Kunsten, (Prince Claus Fund), Amsterdam, NL

DERECHA

2011 - Taller de New Media en la Rijksakademie Van Beeldende Kunsten, Amsterdam, NL



ARRIBA Y
DERECHA
2011 - Taller de
New Media en la
Rijksakademie Van
Beeldende Kunsten,
Amsterdam, NL



SOCIALIZACIÓN

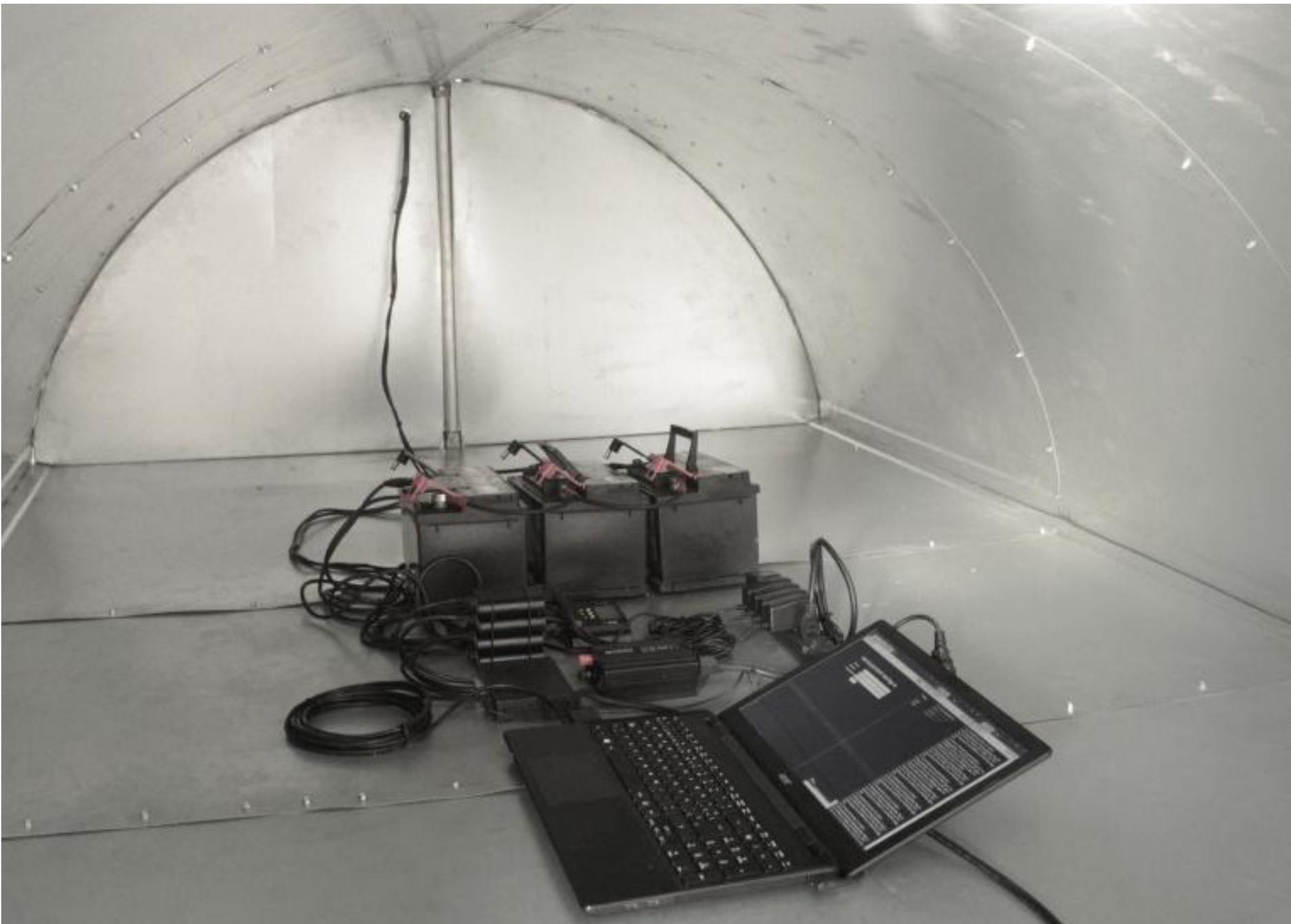
ETAPA 6 - PROYECTO 3

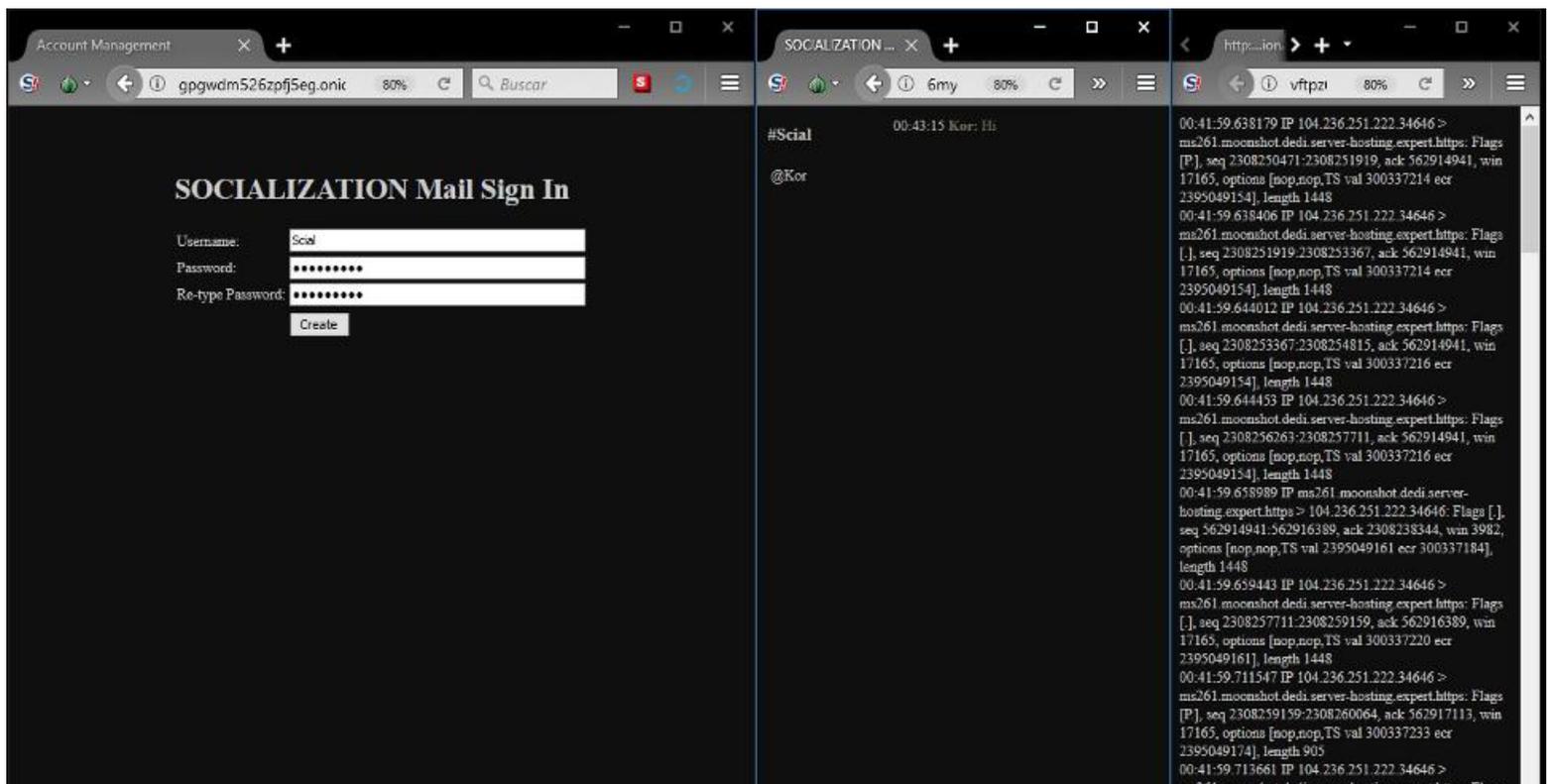
El proyecto 'Socialización' consiste en generar una estación en la Antártida, que controla de forma autónoma un canal de comunicación o zona protegida en el DeepWeb, para movimientos o individuos fuera del sistema a nivel global.

'Socialización' tiene el propósito de reutilizar la filosofía original del DeepWeb basado en el anonimato y la libertad de comunicación a nivel global, al mismo tiempo usar el status del Tratado Antártico de Diciembre de 1959, en el que se declara la Antártida como un territorio sin nación o fuera de los marcos de gobernabilidad de cualquier nación; la estación está equipada con un servidor encriptado el cual posibilita el anonimato, e impide la intervención de cualquier modelo de censura, al mismo tiempo que se diseñara para que no deje rastro dentro del este y que la información transmitida o recibida permanezca en pantalla solo 1 min; por una cuestión de supervivencia

de la propia obra se diseñara usando los prototipos antárticos y climatizada para soportar temperaturas entre - 0 a - 50 grados Celsius, además de un sistema autónomo de energía solar.

Este proyecto es el tercero de tres (6 etapa), basado en condicionar un mismo fenómeno desde tres niveles o topografías de Networks, PAN - Personal Area Network; LAN - Local Area Network; WAN - Wide Area Network. Traducido en estos proyectos como la analogía entre el comportamiento social desde lo Individual, lo Grupal y lo Global y el sistema penitenciario.





ARRIBA Y DERECHA

Estación modular, servidor encriptado con comunicación a internet vía satélite, sistema autónomo de energía solar, software de comunicación en el DeepWeb. 100 cm de alto x 200 cm de ancho x 300 cm de largo. 2017 - 2019

Residencia Matadero Madrid - Artista x Artista - AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo), Madrid, ES / Exposición 'Bodas de Oro, 1968 - 2018', Embajada de Noruega / Estudio Figueroa-Vives, La Habana, CU / Antártica.



LOGIC BOMB ETAPA 4 - PROYECTO 1

Logic Bomb (Bomba Lógica) / 2 Laptop, 1 PC con dos monitores LCD, 1 radio transmisor (Frecuencia Policial), 3 antenas, estructuras modulares, 150 cm x 150 cm x 250 cm. 2008

Exposición 'Error', Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, La Habana, CU / Exposición 'Obsesiones y Acumulaciones', Estudio Figueroa-Vives / Embajada de Noruega, Bienal de la Habana, La Habana, CU

El proyecto Logic Bomb está estructurado con el objetivo de infiltrarse en el circuito cerrado de control y vigilancia de la Habana Vieja, La Habana, dígame: (Circuito cerrado de radio de policial, el cual es la aplicación física del sistema de monitoreo y vigilancia por las cámaras DOMO ANTIVANDALICA), para deformar su función o propósito, mediante la propagación del mismo por frecuencias ciudadanas, y denunciar-revelar por medio de un (sistema totalitario), lo que es igual al redireccionamiento del acceso.

El trabajo está compuesto por un centro de control (plataforma CL2T10) y tres antenas: una receptora y las restantes transmisoras, a 4 m de altura, que funcionarán de tránsito, entre de los flujos de datos que se genere de dicho circuito y las zonas hacia donde se propaga.

Bomba Lógica toma como agentes externos a cinco mega proyec-

tos Globales de control tecnológico (CCTV - ENFOPOL - ECH-ELON - SCHENGEN - CARNIVORE) de análisis y observación/control, global, que son producto de la militarización de la tecnología, agudizada después del 11/sep.

Colaboración Técnica: Wilmer Díaz Benítez



ARRIBA

Interior del Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, La Habana, CU



ARRIBA IZQUIERDA

Policía Nacional Revolucionaria

ARRIBA DERECHA

Cámara DOMO ANTIVANDALICA / exterior del Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, La Habana, CU

ABAJO

Exposición 'Obsesiones y Acumulaciones', Estudio Figueroa-Vives / Embajada de Noruega, Bienal de la Habana, La Habana, CU

MONKEYS NATION
ETAPA 5 / PROYECTO 6

MONKEYS NATION / Software - Acción. Monkeys Nation Software, 112 CCTV (Circuito Cerrado de TV), 40 Raspberry PI 3, 1 Data show y 2 Network Switch. 2016

Premios & Comisiones, CIFO (Cisneros - Fontanals Art Foundation), Miami, US

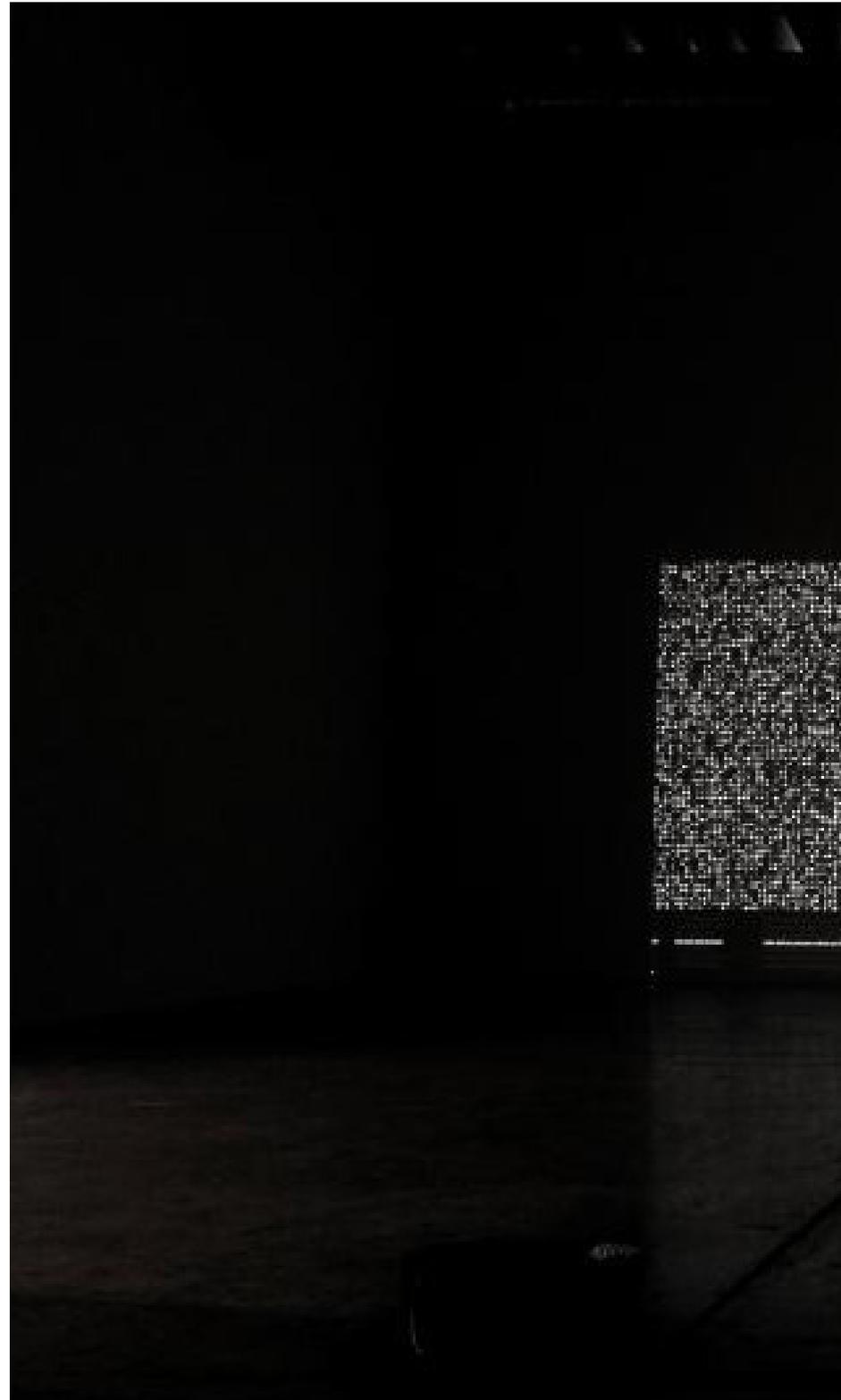
El proyecto propone materializar una entidad abstracta como es Dios; se realizara mediante la creación de un ojo de Mosca creado con 112 cámaras de seguridad, controlado por un software de reconocimiento de patrones, el cual utiliza como referencia la Base de Datos económica del Vaticano.

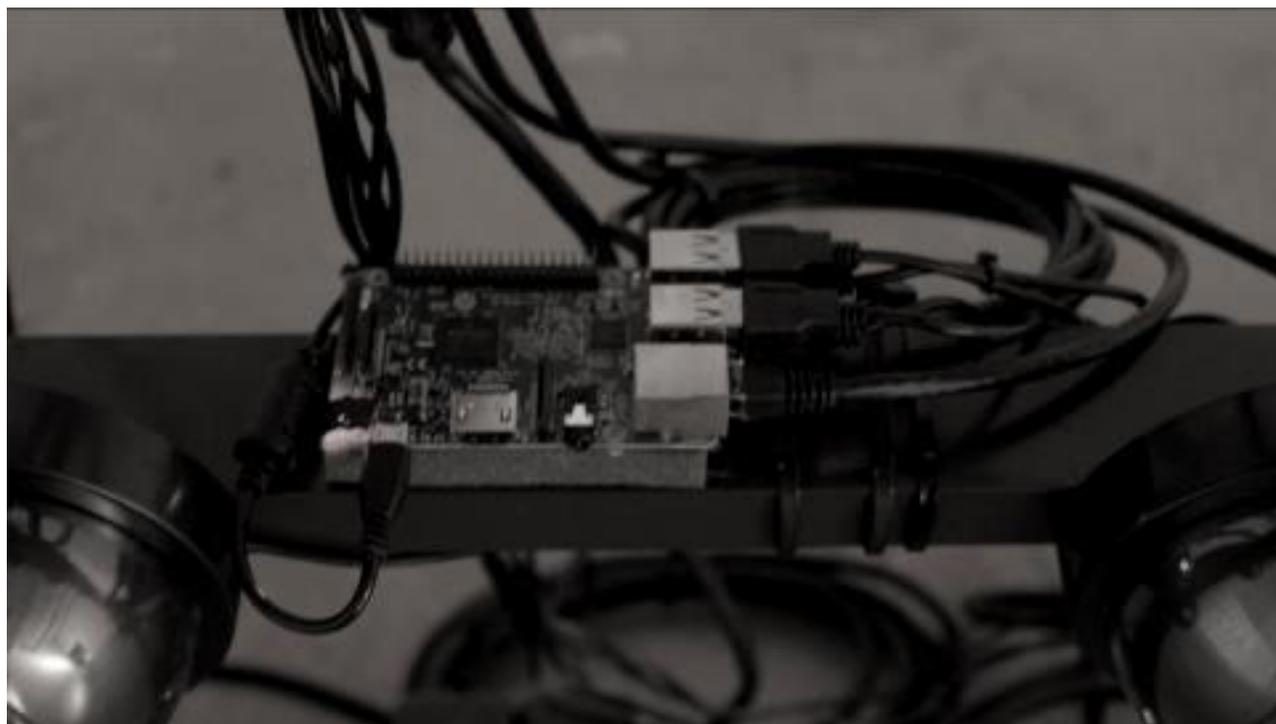
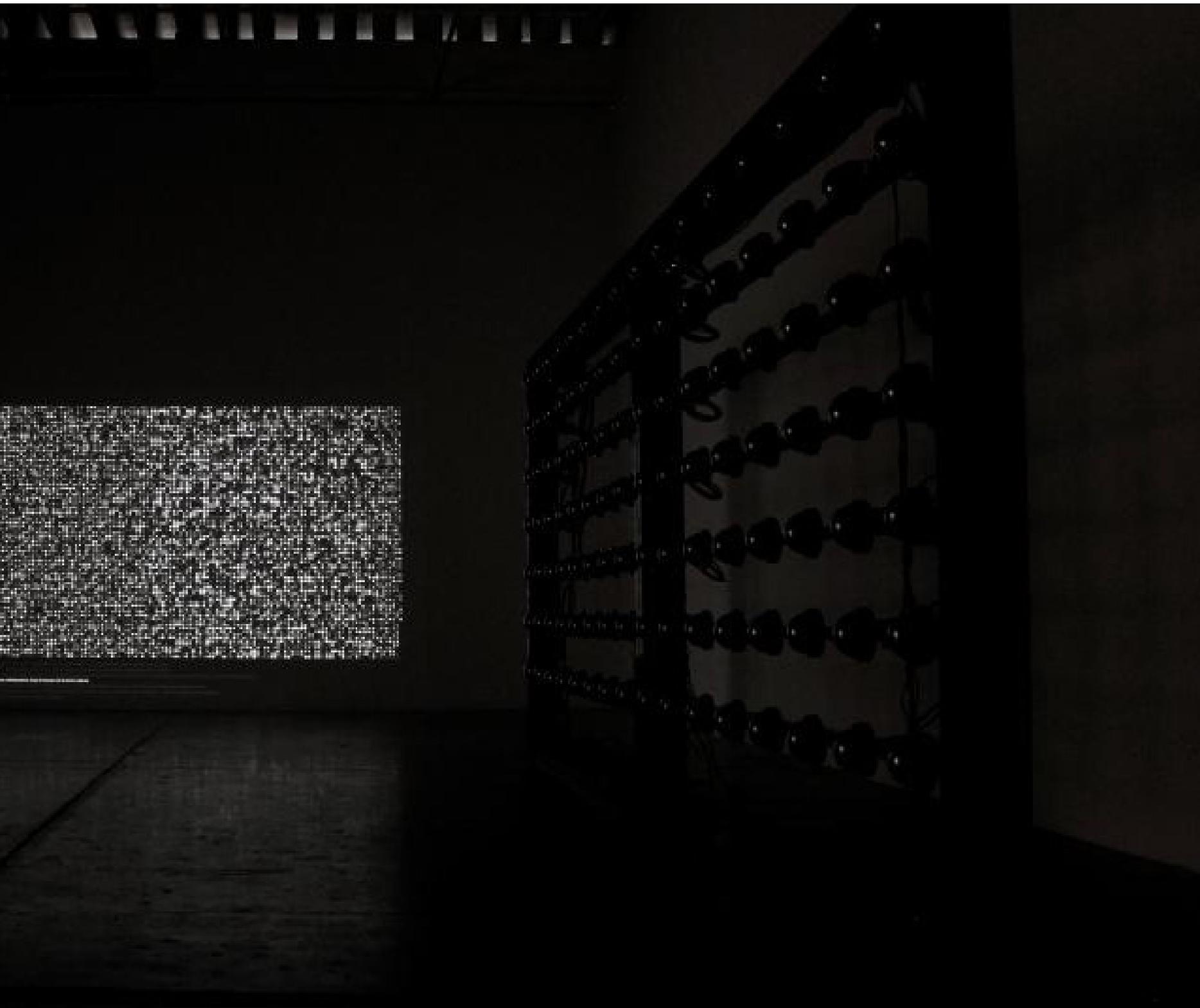
'Monkeys Nation' analiza el cómo desde una entidad abstracta, (en este caso no demostrable) puede llegar a convertirse en el modo de vida diseminado por el mundo, la cual diezma y le da existencia, generándose a través de la venta de La Nada, un Estado.

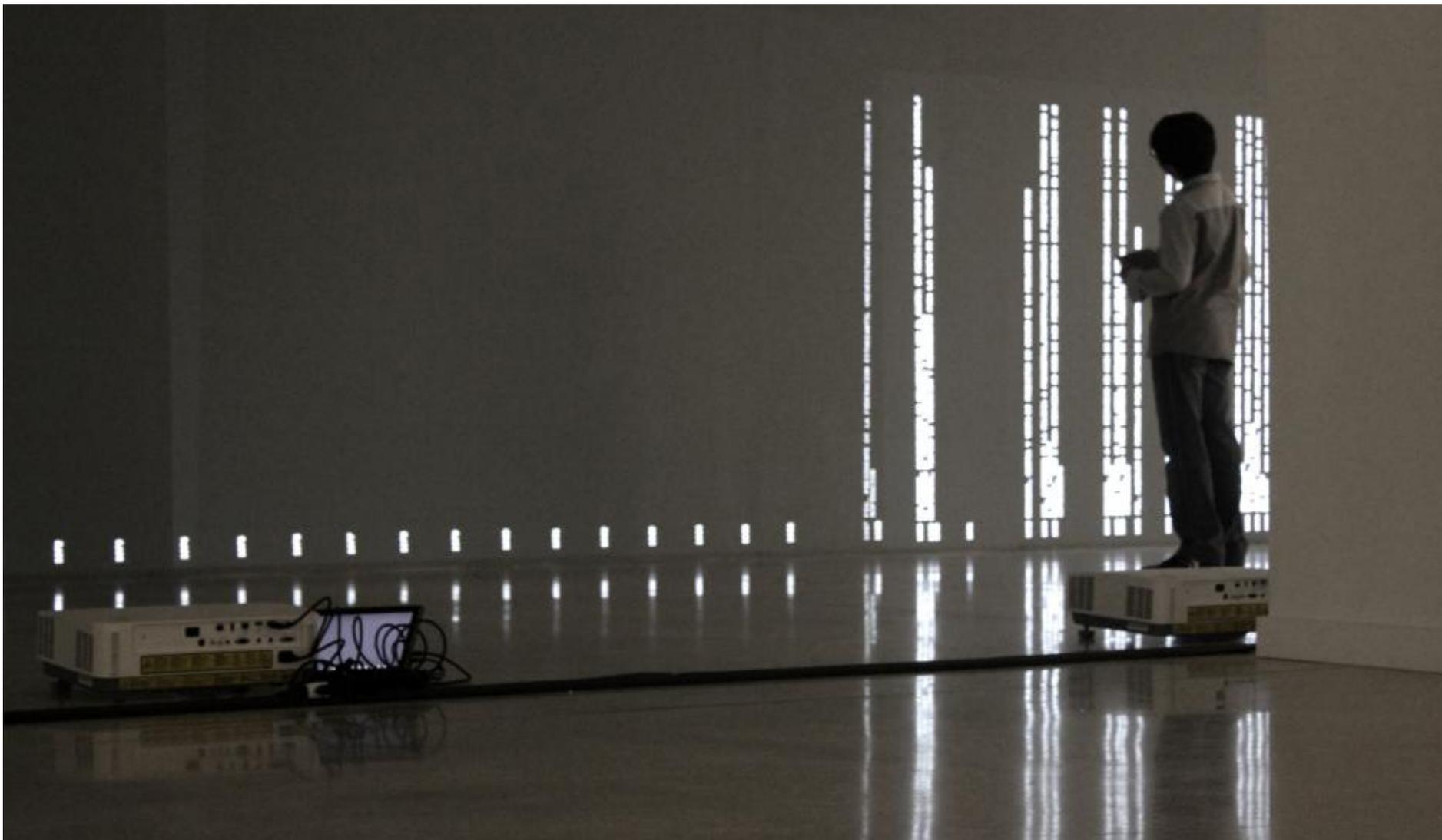
Básicamente el proyecto se focaliza en una paradoja propia de los sistemas totalitarios, los cuales establecen lo que debe y no debe ser, controlando el comportamiento de grandes masas, cuando en realidad todo es una gran construcción mental desde un centro hegemónico sobre el individuo, que en definitiva es el que hace posible su existencia, situación no exclusiva de la religión sino de todo centro de poder.

(5 Etapa - Proyecto 6) Basado en el análisis de 'conceptos absolutos o estáticos' en la sociedad contemporánea, que incorporados como verdades absolutas, han sido asumidas como parte esencial de la realidad, sin un entendimiento pragmático de estos.

Colaboración Técnica: Gustavo Viera







COLECTIVIZACION ETAPA 5 / PROYECTO 3

COLECTIVIZACION / Software, 5 data show, 5 laptops, base de datos de corrupción en Cuba. 2015

Exposición 'Cultural Acquisition of a Specific Learned Response Among Rhesus Monkeys', 6 Salón de Arte Cubano Contemporáneo (Perfiles), Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, La Habana, CU / Exposición 'Q & A, whit seven Cuban Artists' (Q & A, con siete Artistas Cubanos), Inter-American Development Bank Cultural Center, Washington DC, US / 'Q & A whit nine Cuban Artists' (Q & A, con nueve Artistas Cubanos), Freedom Tower, Museum of Art + Design, Miami Dade College, Miami, US

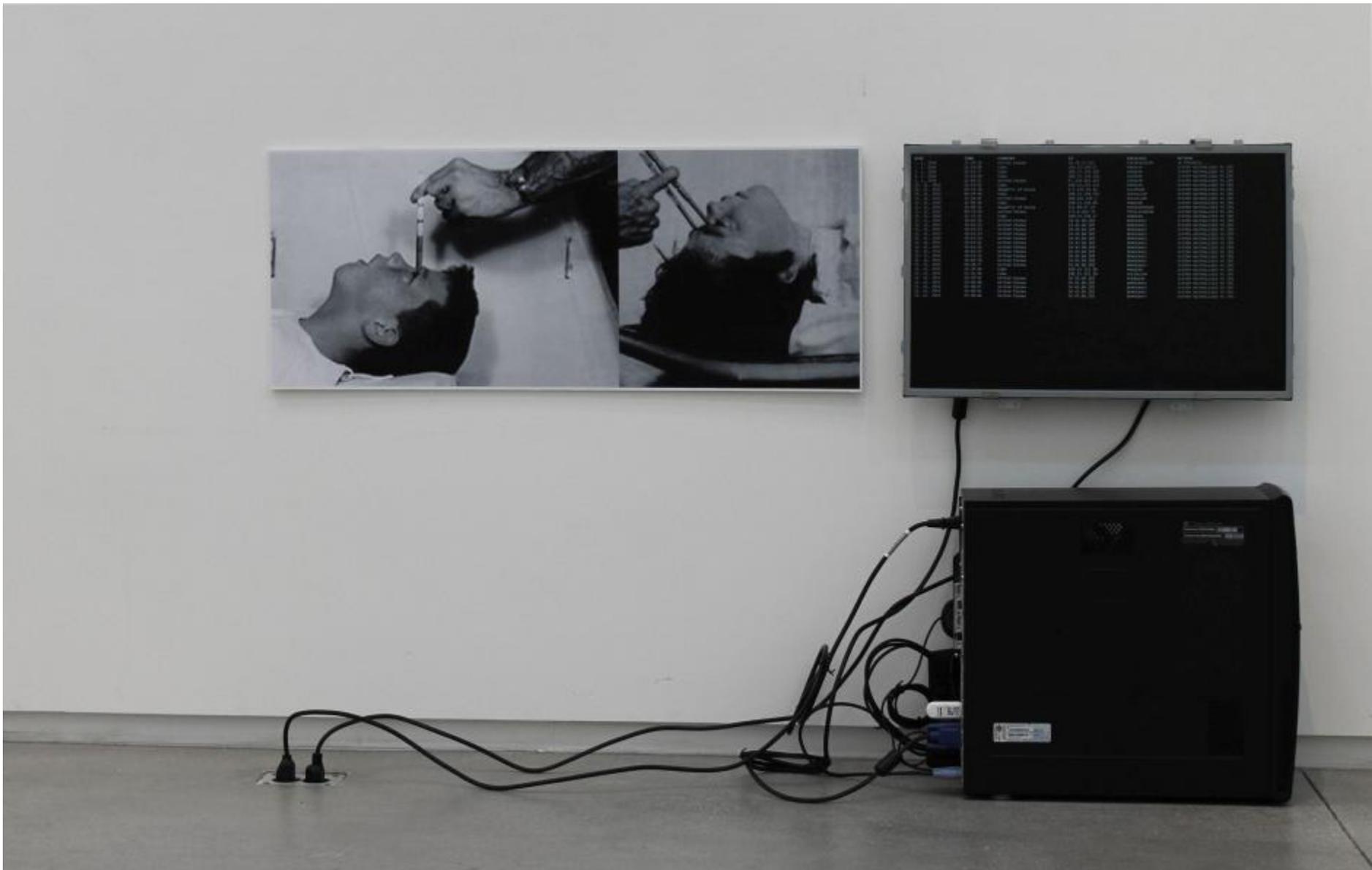
El proyecto hace el seguimiento de un plan originalmente creado por Stalin en los años veinte en la Unión Soviética, basado en

generar por diferentes medios la unificación de un solo modelo de pensamiento del hombre nuevo, uno de ellos fue la Colectivización; como muchos otros principios, estos modelos de integración fueron utilizados en la nueva Cuba de los años sesenta, mediante las organizaciones políticas como la UJC, el PCC, o las organizaciones de masas con el CDR, la FMC, la FEU, la FEEM, la OPJM, u otras estrategias como las Escuelas en el Campo, o la UMAP.

"Colectivización" traza un mapeo resultante de estos planes de integración, basado en la tesis de cómo métodos dogmáticos generan deformaciones opuestas, o lo que es lo mismo: cuantificando el comportamiento de la nación a través de la corrupción y la desobediencia, como forma de integración social.

Colaboración Técnica: Alberto Fernández Chappotin / Gustavo Viera





28 %

Etapa 4 - Proyecto 2

28 % / Software. 2009 - 2011

Residencia Rijksakademie van Beeldende Kunsten, (Prince Claus Fund), Amsterdam, NL / Exposición 'Para quebrar los muros', Museo Nacional de Bellas Artes, La Habana, CU / Exposición 'Global Control and Censorship' (Control y Censura Global), ZKM Media Museum (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), Karlsruhe, DE

'28%' es un virus informático diseñado para bloquear el 28 % de la capacidad de los ordenadores, cada vez que el usuario accede a un modelo ideológico. El virus contiene un ejecutable que se propaga por USB y un sistema de rastreo por geolocalización para monitorear su desarrollo.

Se parte de la reutilización de un modelo utilizado y excluido por los sistemas de poder, para neutralizar personas consideradas una anomalía para el sistema, en este caso enfocado a todo modelo Ideológico.

Colaboración Técnica: Ernesto Paniagua / Gustavo Viera

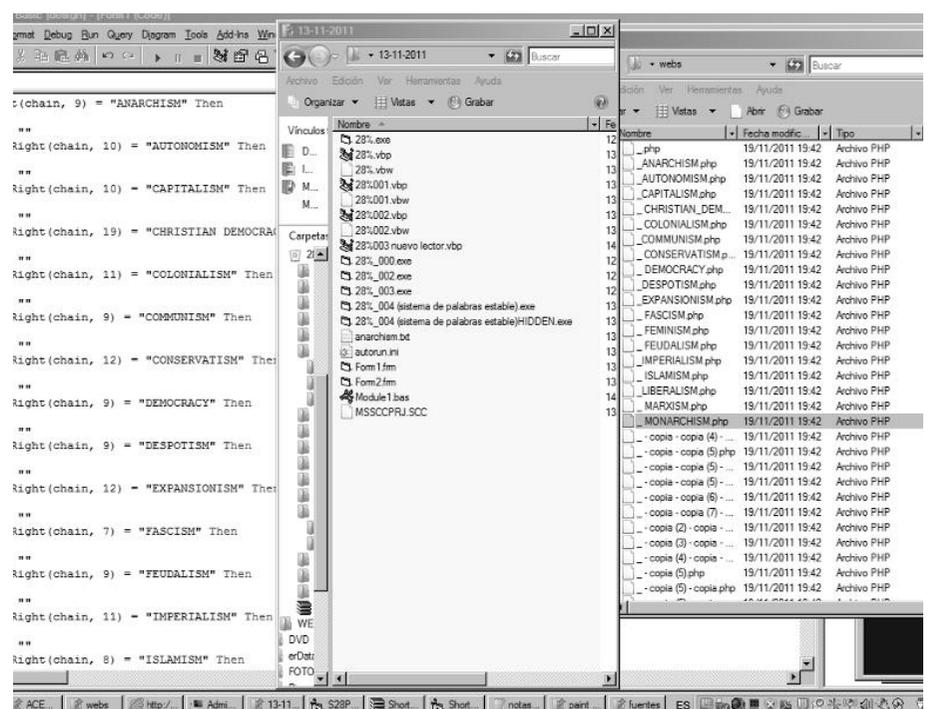
El proyecto esta basado en el comportamiento de la Lobotomía, modelo neurológico inventado en 1936 por Antonio Egas Moris,

para tratar individuos con comportamientos agresivos, depresivos, homosexuales o posturas comunistas, mediante la anulación del 28 % del cerebro (lóbulo frontal), generando un estado inerte y de no iniciativa en el tratado; fue declarado el 1967 uno de los mayores error institucionalizado por la medicina, entre este intervalo de tiempo fueron tratados de 40 000 a 50 000 personas.





(Actualización del sistema de geolocalización - 2013) Colaboración Técnica: Alberto Fernández Chappotin



BENTHAM SOCIETY

ETAPA 5 - PROYECTO 1

BENTHAM SOCIETY / Software de rastreo para intranet (snuffing web) (Spider) - Software de análisis - reconocimiento de patrones (Collector), dos Laptop (Notebook) y dos Data show. 200 cm x 300 cm x 300 cm. 2014

Exposición 'Al otro lado del paraíso', Biblioteca Nacional, La Habana, CU / 'Global Control and Censorship' (Control y Censura Global), ZKM Media Museum (Zentrum fur Kunst und Medientechnologie), Karlsruhe, DE

"BENTHAM SOCIETY" consiste en la reproducción de un sistema - sociedad, pero aislando la información innecesaria, con el propósito de visualizar - utilizar las bases esenciales de una sociedad diseñada desde el control total, o lo que es lo mismo, un organismo perfecto. El proyecto se desarrolla a través de dos tecnologías: una encargada de acceder a la totalidad del flujo de información dentro de la Intranet (Spider) y la otra de procesar (Collector) y obtener patrones dentro de este flujo, mediante algoritmos que enlacen datos que por su naturaleza se encuentran aislados. El título "BENTHAM SOCIETY", hace alusión al filósofo Jeremy Bentham, quien fue el diseñador del sistema panóptico, en 1791, como centro penitenciario ideal y que funciona como el modelo óptimo para analizar los sistemas totalitarios; básicamente el título se "traduce" para esta obra como: sociedad del control.

Valores de análisis: 1. Establecer relación entre Delegados Municipales (elegidos por el pueblo) y Asamblea Nacional del Poder Popular, Consejo de Ministro, Buro Político y Consejo de Estado. Obj: Demostrar la no implicación de los elegidos por el pueblo, con respecto a los que ejercen el poder.

2. Establecer relación de procedencia de los que forman parte en la Asamblea Nacional del Poder Popular, Consejo de Ministro, Buro Político y Consejo de Estado.

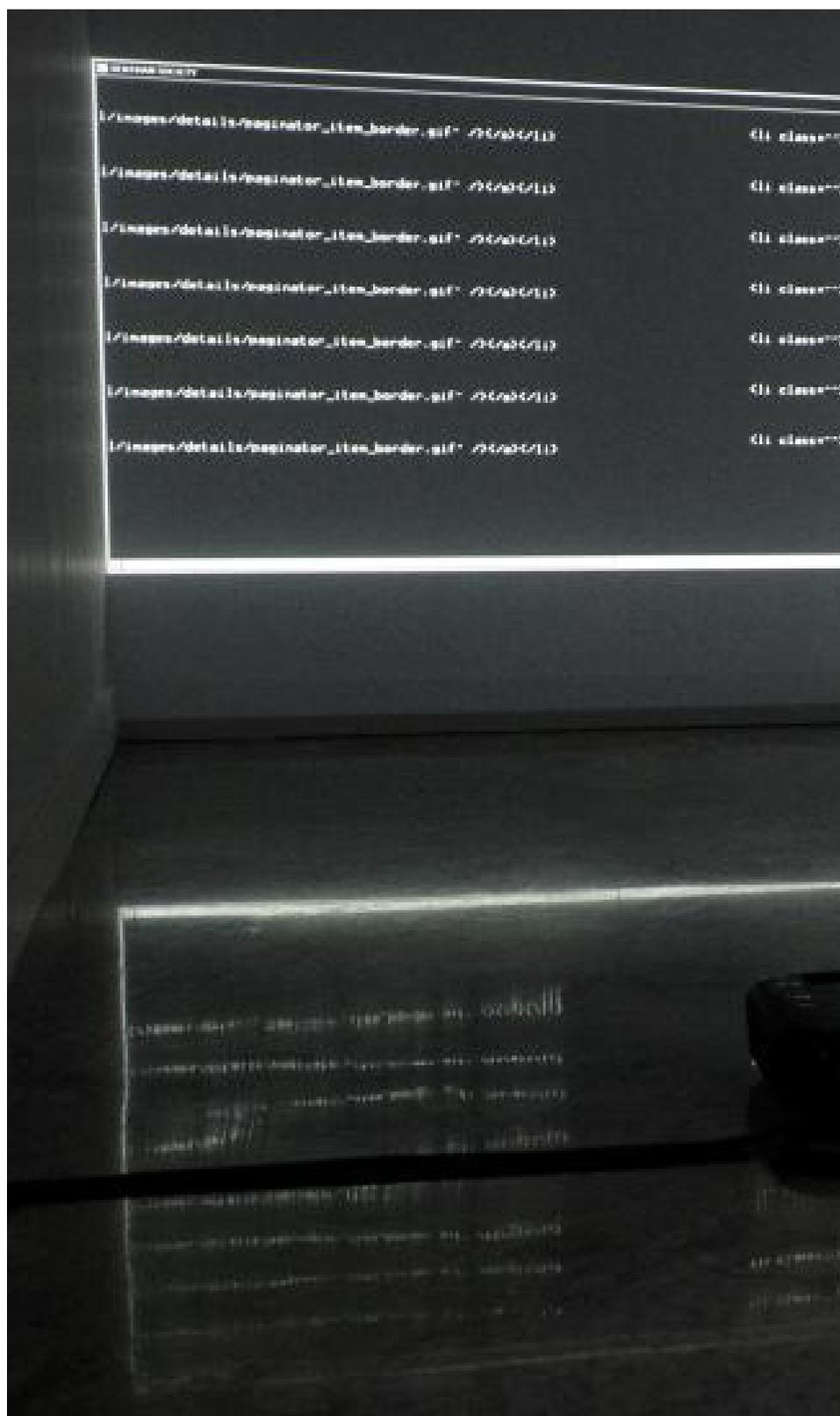
Obj: Demostrar militarización

3. Demostrar culto a la personalidad. Obj: Demostrar la necesidad de reiterar la presencia de los líderes.

4. Demostrar el culto al pasado mediante: Obj: Demostrar que el objetivo es desactualizar al individuo por una vida creada desde eventos pasados.

5. Demostrar verticalidad del sistema. Obj: Demostrar la variables creadas para no permitir la modificar el sistema.

Colaboración Técnica: Alberto Fernández Chappotin




```

D:\Documents and Settings\WNO\escritorio\22.5.2_Poblacion Inversa, 2013\Poblacion Inversa.exe
Program loaded successfully!
Make sure that you had created the txt file and it is beside the application.
Remember that it must be named "x.txt"
Press enter key to load the file...
File loaded successfully!
Press enter key to generate the MP3M signal...
Progress: 100%
Warning: Data clipped during write to file:transmission.wav
> In wavwrite>PCM_quantize at 287
  In wavwrite>write_wavendata at 309
  In wavwrite at 330
  In Interface at 17
The signal is ready!
Press enter key to start broadcasting...
BROADCASTING THIS MESSAGE:
Register
190 000 / United States (1775-1090)
20 000 / United States (1812)
23 000 / Mexico (1846-1848)
630 000 / United States (1851-1865)
600 000 / Philippines (1898-1910)
339 / Cuba (1898)
24 224 / Philippines (1899-1902)
1500 / Cuba (1904-1917)
13 000 / Cuba (1912)
58 000 000 / 2 World War (1939-1945)
287 137 / Hiroshima and Nagasaki, Japon (1945)
3 000 000 / Korean (1950-1953)
2 000 000 / Korea (1952)
20 000 / Cuba (1952-1958)
3470 / Cuba (1953-1993)
156 / Cuba (1961)
16 / Cuba (1962)
21 / Panama (1964)
98 / Guatemala (1965)
1 000 000 / Indonesia (1965)
3000 / Dominican Republic (1965)
2 000 000 / Vietnam (1965-1975)
43 / United States (1967)
3 500 / Northern Ireland (1969)
40 000 / Chile (1973-1990)
100 000 / Bangladesh (1974)
2 000 000 / Cambodia (1967-1975)
8 / Iran (1980)
105 / Guyana (1980)
73 000 / El Salvador (1980-1992)
1950 / Argentina (1982)
75 / Granada (1983)
7 000 / Panama (1989)
1 000 000 / Iraq (1991)
200 000 / Somalia (1991)
200 000 / Bosnia Herzegovina (1992-1995)
300 000 / Yugoslavia (1999)
10 000 / Afganistan (2001-2010)
1 450 000 / Irak (2003-2013)
30 000 / Libia (2011)
Not register
/ Chile (1891)
/ Haiti (1891)
/ Nicaragua (1894)
/ China (1894-1895)
/ Korea (1894-1896)
/ Panama (1895)
/ Nicaragua (1896)
/ Nicaragua (1898)
/ Puerto Rico (1898)

```



POBLACIÓN INVERSA

ETAPA 5 - PROYECTO 2

Población Inversa / Software de codificación en Ruido Blanco, transmisor de FM, estadística. 2013

Residencia ESMoA (El Segundo Museum of Art), Los Angeles, US

“Población Inversa” utiliza un concepto arraigado a una sociedad, como puede ser el concepto de “Libertad”, establecido en Estados Unidos de América desde el Acta de Independencia, para hacer pensar acerca de como una forma conductual adquirida de generación en generación

IZQUIERDA

Sistema de amplificación y transmisión del comunicado en Ruido Blanco

ABAJO

Software de codificación en Ruido Blanco

C.G.A.F.T 30 I.R.T

ETAPA 2 - PROYECTO 3

CGAFT 30 IRT (Conocimiento General para Actualización del Funcionamiento Transhumano. 30 Intervenciones en las redes telefónicas) / Redes telefónicas, un teléfono, circuitos, mini grabadora. 2005

En la pieza se intervienen las líneas telefónicas (única red no utilizada para consumir información), con el objetivo de introducir en conversaciones privadas diez lineamientos de lo que denomino como “modelo de funcionamiento Transhumano”. Este modelo propone la anulación del comportamiento humano a nivel cognoscitivo, en aras de la generación de un ser automática, como rechazo a lo que históricamente se creado como Conocimiento General humano.



DERECHA

Intervención - No. 20

puede llegar a convertirse en una constante, más allá del resultado que este generando.

Físicamente consiste en transmitir o realizar un comunicado por radio de las bajas en guerra a través de la historia americana, en una codificación solamente accesible por la industria militar, basado en la tecnología militar de codificación de información a través de Ruido Blanco radial.

Tecnología:

1. (BPSK) Binary Phase Shift Keying / Modulación Digital de Fase Binaria.
2. (AWGN) Aditive White Gaussian Noise / Ruido Blanco – Aditivo & Gaussiano.

Colaboración Técnica: Alberto Fernández Chappotin

Flujo Introducido:

No desarrollar mecanismos de control ni de dominio / Crear un sistema lineal de funcionamiento, de forma automática / Ser imparcial ante cualquier suceso o fenómeno que ocurra ante uno / Utilizar el organismo con una única función, la de ser hospedero / Trascender, permaneciendo inherente en el periodo en que funcione el ser transhumano / Consumir solo lo necesario para que el ser transhumano sobreviva / Generar un sistema de adaptación, utilizando como estrategia, que su organismo transhumano, adquiera las condiciones que lo circunda / Alargar los periodos de alteraciones de su funcionamiento lineal / Utilizar la capacidad cognoscitiva en dependencia de la información de huésped / Utilizar esta información, como un medio para generar un conocimiento general

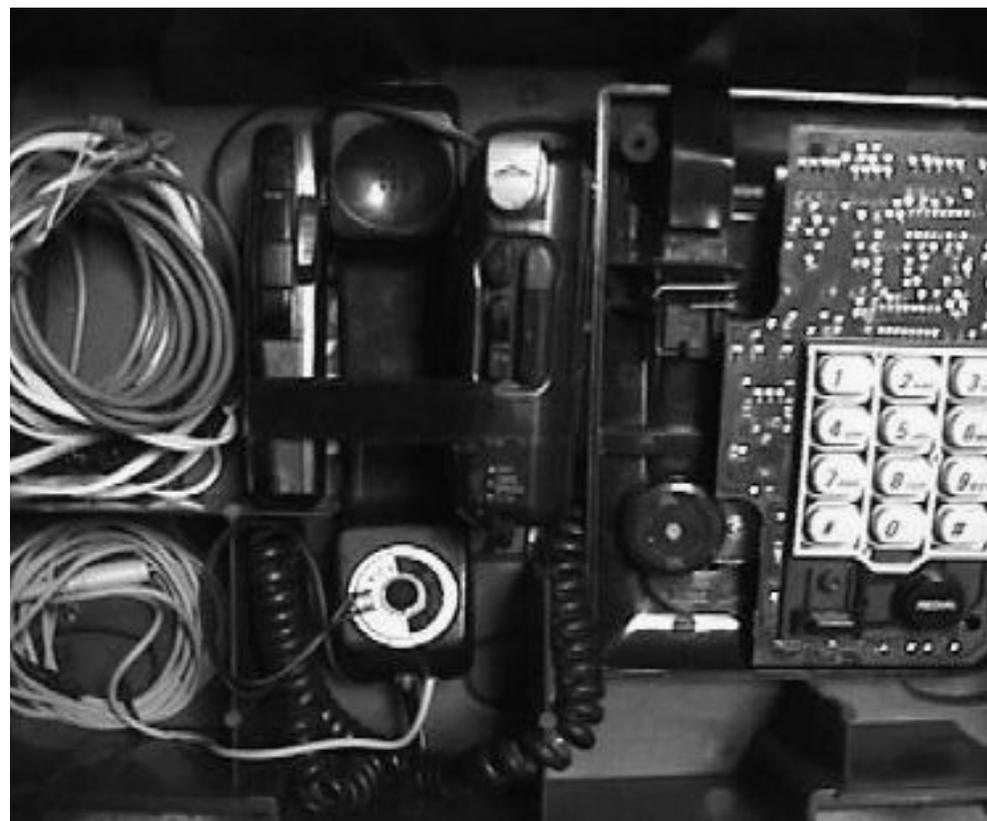


ARRIBA

C.G.A.F.T 30 I.R.T "Caja Azul"- «Blue Case»
(Equipamiento utilizado por el Capitan Crunch para hackear las líneas telefónicas)

ABAJO

C.G.A.F.T 30 I.R.T Intervención - No. 20



STATE

ETAPA 3 - PROYECTO 3

STATE (ESTADO) / Software STATE, tres laptop - un monitor LCD, estructuras modulares, router, Internet. 100 cm x 200 cm x 300 cm. 2006

Residencia Learning Site (Group N 55), (Prince Claus Fund), Copenhagen, DK

El proyecto consistió en la creación de un virus informático: STATE. Éste se basa en cuatro características de los ESTADOS reales: (1- su capacidad de exportar; 2 su capacidad de importar; 3- su capacidad de acumular; 4- su capacidad de mutar o cambiar). Estas cuatro características se encuentran conectadas y establecen estrechas analogías con patrones de programación. El software basa su sistema de desarrollo en el aprendizaje de las fallas de los Estados reales: por ejemplo, identifica la necesidad de dependencia y subordinación de estos, para trabajar desde la autonomía, la no dependencia.

STATE genera su funcionamiento a partir de un sistema de inteligencia adquirida, de manera que a medida que se desarrolla, evoluciona, "aprende", en aras de una mayor efectividad,

al penetrar en el ordenador tiene acceso la información madre (implantando sus cuatro funciones) y se extiende por toda la red mediante un su sistema de propagación que genera cada cierto período una mutación. Así, el sistema es ilocalizable y por lo tanto autónomo,

Colaboración Técnica: Miguel Angel García

DERECHA ARRIBA

Proceso de trabajo del virus STATE

DERECHA ABAJO

Residencia "Learnig Site" - Grupo N 55

