

NETescopio

NETescopio es un archivo en línea iniciado en 2008 por el MEIAC, cuyos objetivos son el resguardo y la difusión de obras artísticas generadas para la red.

El servidor del museo actúa de respaldo y alberga copias replicadas de las obras que están en línea en los sitios de sus creadores o de las que, por diversos motivos, ya han dejado de estar disponibles. Así, el MEIAC se posiciona como el primer museo en el mundo en generar un archivo de estas características y sigue adelante con su visión de expandir su actividad más allá de su espacio físico.

Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones
Tácticas del Arte en la Red
<http://netescopio.meiac.es/DRI/>

Esta exposición itinerante está concebida como un "laboratorio móvil" que busca revisar las prácticas del arte de redes e imaginar su futuro a partir de una selección de obras de NETescopio. Surge de una reflexión sobre los procesos que llevaron a los artistas a desarrollar sus piezas, más que de un análisis sobre las características formales de las mismas.

Lejos de hacer una apología de los nuevos medios, confronta la concepción de la tecnología como espectáculo con los estereotipos sociales y las rutinas cotidianas que la misma fomenta, al tiempo que examina los límites entre lo público y lo privado, la noción de autor y de copyright.

<http://www.subculture.com>

[f /ccemx.org](https://www.facebook.com/ccemx.org) [@ccemx](https://twitter.com/ccemx) [p ccemx](https://www.pinterest.com/ccemx) [v ccemx.org/tv](https://www.youtube.com/channel/UCcEmX0v)

Toda la programación en: www.ccemx.org 2013

Entrada libre | Pasaje cultural Guatemala 18 - Donceles 97, Centro Histórico, 06010, Cd. de México | Tel. 5521 1925 al 28 | info@ccemx.org | www.ccemx.org

Para el CCEMx, la presentación de esta muestra es una propuesta curatorial sobre arte en la red, y también una invitación a reflexionar sobre el papel de las instituciones en las dinámicas de producción cultural actuales. La exposición incluye diversas actividades de reflexión y talleres a cargo de artistas participantes que vienen a enriquecer la agenda de actividades sobre el tema en la ciudad de México.

0100101110101101.org Eva y Franco Mattes // Ivan Abreu // Amy Alexander // Marcell Antúnez // Kim Asendorf // Lucas Bambozzi // Ryan Barone // Giselle Beiguelman // Amy Berk // Luther Blissett // Natalie Bookchin // José Luis Brea // Christophe Bruno // Martin John Callanan // Young-Hae Chang // Paolo Cirio // Arcángel Constantini // Vuk Cosic // Andy Cox // Critical Art Ensemble // Minerva Cuevas // Vadim Epstein // Fiambra Obrera // Gonzalo Frasca // Belén Gache // Daniel García Andujar // Dora García // Gazira Babeli // Ethan Ham // Robin Hewlett // Steev Hise // Ricardo Iglesias // Daniel Jacoby // Sergi Jordá // Scott Kildall // Ben Kinsley // Joan Leandre // Les Liens Invisibles // Olia Lialina // Fernando Llanos // Iván Lozano // Alessandro Ludovico // Peter Luining // Brian Mackern // Miltos Manetas // Rafael Marchetti // Antonio Mendoza // Ricardo Miranda Zúñiga // Antoni Muntadas // Mark Napier // Eduardo Navas // Santiago Ortiz // Paolo Pedercini // Raquel Rennó // Ricardo Barreto y Paula Perissinotto // Benjamin Rosenbaum // Santo_file Marco Bellonzi y David Cassacuberta // Mark Shepard // Alexei Shulgín // Mark Skwarek // Darren Solomon // Stanza // Nathaniel Stern // Igor Stromajer // Taller d'Intangibles Jaume Ferrer y David Gómez // Philipp W. Teister // The Electronic Disturbance Theater // The Yes Men // Thomson & Craighead // Eugenio Tisselli // Ubermorgen // Sander Veenhof // Angie Waller //

Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones. Tácticas del Arte en la Red

Itinerancia internacional. 16 de julio al 6 de octubre de 2013, Centro Cultural de España, México DF

Organizada por Acción Cultural Española (AC/E), el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) y el Centro Cultural de España en México (CCEMx) y con curaduría de Gustavo Romano, encara el desafío de exhibir prácticas artísticas en la red, no solo mostrando obras inmateriales, interactivas y variables, si no recurriendo al uso de diferentes estrategias de documentación, contextualización, reflexión y debate.

DRI es una propuesta expositiva itinerante que se deriva del proyecto NETescopio, <http://netescopio.meiac.es/>, iniciado en el año 2008 por el MEIAC. La selección de las obras y la museografía proponen tres líneas de trabajo o estrategias de producción que han caracterizado al arte en la red en sus ya casi 20 años de existencia: Desmontajes (2008), que engloba producciones surgidas en los primeros años de la web; Re/apropiaciones (2009), ejemplos de remezcla de materiales simbólicos e Intrusiones (2011), intervenciones en espacios de uso común como Wikipedia o Google Maps. Con más de 70 creadores de todo el mundo, destacan los artistas iberoamericanos y españoles por su número.

Desmontajes, Re/apropiaciones e Intrusiones. Tácticas de Arte en la Red, se enmarca dentro de la programación del Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transitorio_MX 05, organizado por el Centro Multimedia del Cenart.

Organizan:  GOBIERNO DE ESPAÑA  AC/E ACCIÓN CULTURAL ESPAÑOLA  GOBIERNO DE EXTREMADURA Consejería de Educación y Cultura  MEIAC

 GOBIERNO DEL ESTADO DE MÉXICO  ACCID CENTRO CULTURAL  25 años  centro cultural de españa en méxico

Colaboran:  CONACULTA Centro Multimedia  TRANSITORIO_MX FESTIVAL DE ARTES ELECTRÓNICAS Y VIDEO

Desmontajes

Como fase inicial del proyecto NETescopio, en esta exhibición el foco ha sido puesto en aquellas producciones surgidas en los primeros años de la web. Obras que experimentaron por vez primera con el medio y que jugaron con sus particularidades en cuanto a la interactividad, el uso de interfaces o navegadores alternativos, el uso táctico del medio y otras estrategias que fueron definiendo las líneas de producción en los primeros años del arte de redes.

De una web 1.0, de contenidos estáticos y cerrados, hemos pasado a lo que Dale Dougherty denominara la web 2.0, en la que se ha ido jerarquizando la creación de redes sociales por sobre la mera publicación de contenidos para un consumo pasivo. Bajo este nuevo paradigma, estamos ante la aparición de otro modelo de net art, el net art 2.0.

Esta selección intenta revisar aquellos primeros trabajos, que con mayor radicalidad y con énfasis en la experimentación y en la deconstrucción del medio, empezaron a perfilar aquellos interrogantes que hoy son retomados desde un nuevo contexto de producción y de distribución.



Desmontando INTERFACES

Código, hacking, navegación, browser, usuario, resistencia, contenido, contenedor, HTML, serendipia, URL, remix

La irrupción de las nuevas tecnologías supuso una mejora considerable en el área de las comunicaciones. Su aporte, entre otras cosas, fue y es el de asegurar la transmisión del mensaje con el menor gasto posible, su mejor y más amplia difusión y el menor nivel de error en su recepción.

Sin embargo, las producciones simbólicas que genera el arte, más que apuntar a la claridad del mensaje, promueven su opacidad. En el sistema de la comunicación, el arte funciona como ruido. Como diría Deleuze, "el arte no comunica, resiste". Genera un espacio de reflexión que no busca verdades, sino que sabotea el lenguaje, su estructura, sus signos.

Las distintas obras que conforman esta selección, adoptan un comportamiento viral que se verá reflejado de maneras muy diferentes, pero haciendo notorio el enfrentamiento entre arte y comunicación. Cuanto menos claro resulta el mensaje, mayor riqueza de sentidos adquieren las obras, y mayor esfuerzo de re-codificación se hace necesario por parte del espectador.



Desmontando ESTEREOTIPOS

Camuflaje, travestismo, iconos mediáticos, reciclaje, desechos, mercado, pánico, identidades, kitsch digital antihéroes, paranoia, invasión, turismo.

El mayor producto que vende la sociedad de consumo es la tranquilidad de pertenecer a ella. Lo que importa no es el producto sino cómo éste se vende. O, en todo caso, producto y venta forman parte del mismo fenómeno narcótico de seducción. Internet revierte esta relación de poder provocada por la unidireccionalidad de los medios de comunicación tradicionales y genera nuevos modelos de participación.

A través de diferentes métodos, mediante el humor, el desconcierto, la mimesis, la parodia o el camuflaje, las piezas esta sección atacan los estereotipos de la propaganda, entendida como propaganda social, política, militar o mercantil.

El proceso de naturalización de héroes y villanos en el territorio de los conflictos sociales que la publicidad intenta imponer, comienza a resquebrajarse y a pervertirse. Se pone en marcha un circuito de reciclado cultural, de remix social y simbólico, con actitudes de travestismo, furia, despreocupación e impertinencia.



Desmontando NARRACIONES

No-lineal, máquina, juguete, software, re-escritura, poesía electrónica, autor-lector, canibalismo, procesador de textos, invasión, avatar.

Internet es fundamentalmente una red articulada en base a textos. Pero en ella el estatuto de la letra impresa, definitiva e inalterable, ha dado paso a otro estatuto, frágil, mutante e inacabado, con una exponencial posibilidad de expansión y replicación por parte de lectores-escritores ubicados a lo largo de la red. Esta ruptura en la linealidad de la narración tiene que ver con otras rupturas a la de la Historia, la verdad, la del autor como narrador omnisciente, que darán paso a textos fragmentados, a la lectura como tarea de desciframiento, a máquinas-poetas programadas para re-citar palabras, al libro juguete, o a la deriva del lector-autor.

Avatares, héroes fantásticos, aventuras gráficas, juguetes virtuales, puzzles, tableros, sonajeros, son algunos de los ejemplos que encontraremos en esta selección de trabajos que, como en un koan, pondrán en duda si somos las piezas o los jugadores. ¿Quién mueve a quién? ¿Quién lee y quién es leído?

Desmontando LO COTIDIANO

Tecnología, autogestión, corporación, control, rutina, deriva, intervención, espacio público, sabotaje, interferencia, apropiación, radiofrecuencia.

Ciertos proyectos en la web pueden ser mejor apreciados si los entendemos no como obras, sino como intervenciones. Se trata de intervenciones en un nuevo espacio público, Internet. Pero como toda intervención en un espacio público, la acción debe camuflarse con el entorno y evitar que se perciba su carácter de proyecto artístico. Pareciera que en el mismo momento en que aparece la palabra arte, la intervención es desenmascarada y pierde toda peligrosidad. La ficción debe agazaparse, mimetizarse con la realidad para mantener su intensidad y poder subvertirla.

En esta sección encontraremos propuestas que abordan la deconstrucción de lo cotidiano, del ordenamiento social, de la rutina individual y de los entornos y protocolos de interacción e intercambio personal. Esto será puesto en evidencia mediante la ironía y la apropiación de estrategias corporativas, o desliziándose e interviniendo en el espacio intersticial de las comunicaciones o las relaciones interpersonales, sacando provecho del ruido, la sorpresa o la perplejidad.



Re/apropiaciones

Esta selección está centrada en una práctica recurrente en las producciones artísticas en la red como lo es la apropiación y reutilización de materiales simbólicos. A diferencia de otros medios tecnológicos, el digital posibilita, más que la reproducción, la manipulación. Más que la invariación, la perpetua mutación. Más que la copia, el remix.

Esto ha introducido una serie de cuestionamientos, ya no sólo acerca de la noción de original o copia –noción sin sentido en el universo digital–, sino también sobre la de autor, la de poseedor o la de coleccionista. El papel del artista en la red ya no será el de creador sino el de redireccionador de la información.

RE/MEZCLAS

Remix, recombinación, patchwork, reciclaje, reescritura, montaje, recomposición.

La recombinación de materiales es una práctica que en las artes plásticas habitualmente se la ha asociado con el collage, sobre todo en lo concerniente a la imagen fija, la pintura o la fotografía. Sin embargo, en el campo digital, al incluir el elemento temporal, esta práctica está mucho más ligada a la noción de montaje cinematográfico que ensaya Sergei Eisenstein.

Si con el zapping el público masivo se había constituido en montajista experimental gracias al poder que le otorgaba el control remoto, hoy en día la ventana del televisor ha explotado convirtiéndose en múltiples ventanas. Ventanas que nos conectan a través de Internet a infinidad de contenidos remotos y distantes entre sí, no sólo en el espacio sino en su sentido, generando en cada clic esa "colisión dialéctica" que planteaba Eisenstein, pero ahora en potenciales infinitas direcciones.

RE/INTERPRETACIONES

Cover, reenactment, cita, reinterpretación, versión libre, remake, copyright.

A diferencia del remix, en el que los materiales son tomados independientemente de las narrativas que los contienen, hay algunas obras que si bien parten de trabajos de otros artistas, respetan la organización de la pieza de un modo similar a como un intérprete musical ejecuta una partitura. Si bien en música o cine esta práctica es no sólo corriente sino ya tradicional, no lo es tanto en el terreno de las artes plásticas. Remake, cover, versión libre, o incluso karaoke, son conceptos algo lejanos que resuenan y se introducen desde otras disciplinas. Varias nociones aparecen aquí en escena, como la de autor, la de idea original, la de obra cerrada. Varias también son las estrategias que utilizan ciertos artistas para ponerlas definitivamente en crisis en el campo digital.

RE/INGENIERÍAS

Apropiación, tergiversación, reingeniería, desmontaje, desviación, reformulación, hacktivismo, resignificación

Si bien toda remezcla implica un cambio de sentido con respecto a la obra original, hay ciertas piezas que decididamente intentan subvertir su discurso. Encontraremos trabajos que lo intentarán con tácticas cercanas al sabotaje o al *détournement*.

Hay otras tácticas comparables con ciertos mecanismos de supervivencia de los seres vivos. La capacidad de camuflarse con su entorno, por ejemplo, elegida por especies como el camaleón o algunas clases de mariposas o insectos, para no ser percibidos por sus presas o sus depredadores. También podemos compararla con la estrategia de un épico animal de madera: el caballo de Troya. Bien conocido en la red en su versión informática, los troyanos han desplazado en peligrosidad a los virus, debido a su capacidad de introducirse en nuestros sistemas ocultándose dentro de programas. Como los virus o los memes, que se reproducen mediante un portador humano al que utilizan como vehículo, ciertos discursos se mantienen pacientemente agazapados en la sombra para lograr posteriormente su máximo poder de contagio.

RE/COLECCIONES

Cache, colecciones involuntarias, serendipia, object trouvé, wunderkammer, clip art

Hacia finales del siglo pasado un nuevo continente se agregó a los conocidos. Un continente cuya materia es sólo información y que está en constante movimiento. De allí que la metáfora de Internet sea la de un mar infinito y la del espectador, la de un navegante que con sus *Bookmarks* a modo de anclas intenta trazar una topología efímera de un universo sin tierra a la vista y sin estrellas que nos guíen.

Este sentido de lo accidental será fundamental en la conformación de nuestra experiencia de viaje, una eterna serendipia que nos llevará de puerto en puerto, haciéndonos olvidar paulatinamente el destino hacia el cual habíamos partido. Para nuestra sorpresa, estos encuentros fortuitos dejarán residuos inesperados, una suerte de espuma de los días en el cache de nuestro ordenador. Los autores de las obras de esta sección rescatarán esos residuos, estos cruces involuntarios de información, generando asociaciones impensadas, bahías circunstanciales, mojoneros intermedios en el que recalaremos antes de continuar nuestro viaje sin rumbo.

RE/CIRCULACIONES

Cadáver exquisito, cooperación, autoría compartida, simultaneidad, recirculación, negociación, copyleft, wiki.

La recirculación de información y la autoría compartida no resultan conceptos nuevos, pero si han encontrado la plataforma adecuada de funcionamiento en Internet. La inmediatez y la potencia de surcar el mundo varias veces por segundo han permitido a la humanidad conectarse a la velocidad de la electricidad.

En el campo del arte hemos ido de la linealidad de turnos de, por ejemplo, el cadáver exquisito, a la instancia de la negociación, la discusión y la colaboración que nos permite un *wiki*.

Podemos definir *networking* como la acción de promover la creación de redes y sacar provecho de las herramientas de comunicación bidireccional que las nuevas tecnologías nos ofrecen. Partiendo de esta perspectiva, vemos que no todo el *net art* se ubicaría en esta categoría, sino sólo aquellas propuestas en las que el arte deja de ser un "objeto (aún siendo virtual) hecho por artistas", para ser una plataforma, un entorno, una máquina de sentido cuyas piezas se van acoplado constantemente en función de la participación que éstas generen.

Intrusiones

Esta tercera sección está centrada en aquellas propuestas que consisten en una intervención artística a través de un nuevo espacio público: Internet. Aquí encontraremos proyectos que intervienen espacios de uso común como la Wikipedia o Google Maps, que parodian o subvierten páginas de uso privado, o que invaden o se infiltran sigilosamente en el propio ordenador del usuario o en sistemas informáticos o corporativos. Encontraremos propuestas individuales en las que el artista adopta un rol de espía, de intruso o de solitario *flaneur*, pero también propuestas grupales desarrolladas por colectivos artísticos o aquellas en las que se demanda la participación masiva del espectador.

Palabras clave: *Web 2.0, Espacio público, Vigilancia, Flaneur, Cartografías, Hacktivismo, Deriva, Cibermanifestación, Cooperación, Espionaje, Glocal, Realidad aumentada, Azar objetivo.*

Intrusos EN LAS PLATAFORMAS 2.0

Accionismo, aislamiento, deriva, cartografías, distopías, espacio público, metaversos, redes sociales, relaciones virtuales, vigilancia, web 2.0

Internet –y la web en particular– ha ido evolucionando vertiginosamente y ha ido desprendiéndose de la herencia de los medios tradicionales, sobre todo en lo relacionado con el paradigma de emisor-receptor que ya se tornaba insostenible en una red de arquitectura horizontal y rizomática. Estos nuevos territorios y plataformas, Facebook, Twitter, Wikipedia, YouTube, incluso Second Life, se han convertido en las nuevas metrópolis y urbanizaciones, en los nuevos mercados, plazas, o coliseos, en donde realizar todo tipo de intercambios e interacciones: negocios, amistades, luchas y revoluciones.

Los trabajos reunidos en esta sección hacen uso de estas plataformas desde diferentes perspectivas y con distintos fines. Encontraremos propuestas que llevan la tradición de la performance y las intervenciones urbanas a los territorios digitales, otras que nos señalan las nuevas costumbres y padecimientos derivados de la vida social virtual, o exploran nociones como el aislamiento y las relaciones virtuales y su particular "netiqueta".

Intrusos EN EL ESPACIO PÚBLICO

Accionismo, cartografía, control, deriva, espacio público, happening, intervenciones, paisaje sonoro, psicogeografía, realidad aumentada, señuelo.

Una de las características que sobresalen en las llamadas tecnologías portátiles, es la posibilidad de hibridar la experiencia en el espacio "real" con información digital geolocalizada y personalizada. Lo que ha nos ha brindado la red móvil es el acceso al tiempo real, a la sincronización y la interacción no demorada con elementos reales a nuestro alrededor.

Los proyectos reunidos en esta sección harán uso de las ventajas de esta realidad híbrida a la vez que reflexionarán acerca de sus peligros y limitaciones. En un mundo hiperreticulado donde ya no hay áreas sin catalogar ni legislar, donde no queda ya un rincón sin coordenadas, el artista nos ofrece un escudo de ruido y de inutilidad frente a la reterritorialización tecnológica del espacio público y a la idea de eficiencia, en contra de la noción de gasto.

Intrusos VIRTUALES

Cambio, colaboración, cover, deriva, estereotipos, estrategia, género, inclusión, narrativa, participación, soundtoy, terror, violencia.

Los artistas que abordan los videojuegos suelen aproximarse a este campo desde variados ángulos, pero siempre con fines que lo alejan del mero entretenimiento.

Los hay quienes ponen el acento en la estructura del juego, los que *hackean* juegos ya creados o quienes utilizan la situación de desarrollo del juego como oportunidad de experimentar la creación colectiva. Hay quien nos hace tomar decisiones sobre problemas que no nos hemos planteado antes, poniéndonos en situaciones o entornos desconocidos.

Jugar es atrevernos a otras realidades. El papel que se nos propone en estos trabajos, es el de atrevernos a ser intrusos, excluidos o desplazados, pero también espías, lectores, músicos o paseantes. Nos pedirán que hagamos la ingeniería inversa que supuso: construir o intervenir el juego: esto es desarmar una historia. desmontar su estructura para poder rearmarla luego de entender su mecanismo.

Intrusos EN TU ORDENADOR

Audiencia, automatismo, azar objetivo, contaminación, *détournement*, desktop, fuera de campo, invasión, manipulación, máquina, SPAM, rituales, virus.

Desaparecido como límite en la pintura, el marco reaparece en las producciones digitales, como marco de la pantalla. Pero no tiene aquí el poder de encerrar a la imagen ya que ésta ha ganado tanto la dimensión temporal como el infinito potencial de la permutación constante de los datos que la producen; ha ganado en profundidad y velocidad.

Y ese marco ya no está sólo en galerías o museos, nos rodea a toda hora. En nuestro ordenador o móvil, hemos depositado funciones que antes eran privativas de nuestro cuerpo. La pantalla se ha vuelto casi una piel que nos separa del "afuera", del más allá de nuestra red doméstica. Ante ese escenario no es de extrañar que muchos artistas se vean atraídos a irrumpir y trabajar en este "lienzo". No sólo por las vías habituales y seguras, invitándonos a recorrer sus páginas, sino entrando directamente en nuestro sistema o rompiendo nuevamente el marco –esta vez, el marco del navegador–, o alterando el comportamiento de programas instalados en nuestro disco duro.

Intrusos EN EL MUNDO DE LAS CORPORACIONES

ADN, biotecnología, cibermanifestación, distopía, enciclopedia, futuro, hacktivismo, parodia, patologías, redes, resiliencia, tecnoadicciones, tecnocracia, utopía.

La tecnología nos abre perspectivas de progreso hacia un futuro utópico, si nos basamos sobre todo en las publicidades de las compañías que lideran el mercado. Pero también nos abriría la puerta a un porvenir distópico si repasamos un poco la agenda de ciertos tecnócratas. Para evaluar la supuesta transparencia e imparcialidad de la tecnología, no deberíamos dejarnos seducir por sus cantos de sirena sino que tal vez convenga investigar mejor sus mecanismos.

Su uso por parte de los artistas puede analizarse también bajo esta óptica. Hay quienes se valen de su misma retórica publicitaria, pero llevando al extremo del absurdo sus postulados. Hay quienes en cambio usan las herramientas tecnológicas para, como en una llave de jodo, hacer caer a su oponente y hay quienes apelan a la ironía para relativizar sus estereotipos.



Comisario: Gustavo Romano. Imágenes: cortesía de los autores, información en <http://netescopio.meiac.es>