REVISTA DE ARTES VISUALES / DICIEMBRE 2010 / ISSN 2145-6399

ERRATA

N°3

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

ERRATA#

N°3, DICIEMBRE 2010
ISSN 2145-6399

© Fundación Gilberto Alzate Avendaño
© Instituto Distrital de las Artes

Alcaldesa (e) Mayor de Bogotá
Clara López Obregón
Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte
Catalina Ramírez Vallejo
Directora Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Ana María Alzate Ronga
Gerente de Artes Plásticas y Visuales FGAA
Jorge Jaramillo Jaramillo
Artes Plásticas y Visuales FGAA
Eliana Salazar Moreno, Sergio Jiménez Rangel, Yolanda Helena Rincón, Andrés García La Rota y Enrique Rodríguez Araujo
Director Instituto Distrital de las Artes
Santiago Trujillo Escobar
Gerente de Artes Plásticas y Visuales
Marta Lucía Bustos Gómez
Gerencia de Artes Plásticas y Visuales
Katia González, Jimena Andrade, María Villa Largacha, Sally Julieth Galvis, Diego Sabolgal y Yenifer Gutiérrez

ERRATA# es una publicación periódica (cuatrimestral) de carácter crítico y analítico en el campo de las artes plásticas y visuales. Su propósito es analizar y divulgar las prácticas y fenómenos artísticos de Colombia y Latinoamérica. El tema que estructura este tercer número que presentamos es **Cultura digital y creación.**

EQUIPO EDITORIAL DE ERRATA#
Directores Jorge Jaramillo Jaramillo y Marta Lucía Bustos Gómez
Coordinadora editorial Sofía Parra Gómez
Editores invitados Ricardo Dominguez (EE.UU.) y Felipe César Londoño L.
Comité editorial
- Carrera de Artes Visuales, U. Pontificia Javeriana: Diego Mendoza
- Carrera de Bellas Artes, U. Antonio Nariño: Rita Hinojosa de Parra
- Departamento de Arte, U. de los Andes: Lina Espinosa
- Escuela de Artes Plásticas, U. Nacional de Colombia: Ricardo Arcos-Palma
- Instituto Taller de Creación, U. Nacional de Colombia: Gustavo Zalamea †
- Licenciatura en Artes Visuales, U. Pedagógica: Mayra Carrillo
- Maestría en Museología, U. Nacional de Colombia: William López
- Programa de Artes Plásticas, U. del Bosque: Katia González Martínez
- Programa de Artes Plásticas y Visuales, ASAB, U. Distrital: Pedro Pablo Gómez
- Programa de Bellas Artes, U. Jorge Tadeo Lozano: Francisco López Arango

Autores, artistas y colaboradores internacionales en este número EE.UU.: Ricardo Dominguez, Electronic Disturbance Theater (Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Elle Mehrmand), Amy Sara Carroll y Donna Conlon. Argentina: Carlos Trilnick, Sebastián López, Belén Gache, Eduardo Imasaka, Jorge Castro y Lila Pagola. Eduardo Navas (El Salvador), Jonathan Harker (Ecuador), Marcela Armas (México) y Marcin Ramocki (Polonia).

Autores, artistas y colaboradores nacionales en este número Felipe César Londoño L., Carlos Jiménez, Alejandro Duque, Miguel Ángel Cárdenas, Andrés Ramírez Gaviria, Juan Reyes, Hamilton Mestizo, Nelson Vergara, Raúl Marroquín, Natalia Maya Santacruz y David Gutiérrez Castañeda.

Los juicios y contenidos expresados en los artículos firmados son responsabilidad de sus autores y no representan las opiniones de la Revista de Artes Visuales ERRATA#, ni de las entidades responsables.

Programación del Inserto (DVD) Juan Camilo Restrepo
Traducción Lorena Elejalde
Diseño, diagramación y edición digital Tangrama
www.tangramagrafica.com
Corrección de estilo Francisco Thaine y María Villa Largacha
Impresión Imprenta Distrital, julio del 2011

Contacto
Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Tel. (571) 282 94 91 ext. 228-122
Calle 10 # 3 – 16, Bogotá, Colombia

Instituto Distrital de las Artes
Tel. (571) 379 57 50 ext 330
Calle 8 # 8 – 52, Bogotá Colombia
revistaerrata#@idartes.gov.co
artesplasticas.revista@gmail.com

Foto carátula: Hamilton Mestizo, *Autopsias a electrodo-mésticos, performance*, Facultad de Medicina, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2008. Foto: Juan Nastri.

ERRATA

N°3

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

BOGOTÁ BICENTENARIO
de la Independencia de Colombia

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

BOG BOGOTÁ POSITIVA
GOBIERNO DE LA CIUDAD

CULTURA RECREACIÓN Y DEPORTE

contenido

ERRATA# 3, DICIEMBRE DE 2010
CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

12 **EDITORIAL**

16 **ERROR 404_DEMOCRACIA NO ENCONTRADA** / Ricardo Dominguez

Sistemas_geo_poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas y funciones contra la invisibilidad 22
Electronic Disturbance Theater 2.0 y b.a.n.g. lab (Ricardo Dominguez, Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Amy Sara Carroll y Elle Mehrmand)

EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0 40
Amy Sara Carroll

La influencia de los no-lugares en el concepto de América Latina 66
Eduardo Navas

86 **MEDIA ART, REDES Y PARTICIPACIÓN** / Felipe César Londoño L.

Producción artística y nuevas tecnologías 92
Felipe César Londoño L.

El arte y la técnica en la producción del campo expandido de la política 118
Carlos Jiménez

No-Tech «La red no es el territorio» 134
Alejandro Duque

152 **DOSSIER**

Andrés Ramírez Gaviria
Belén Gache
Carlos Trilnick
Eduardo Imasaka
Jonathan Harker y Donna Conlon
Juan Reyes
Hamilton Mestizo
Marcela Armas
Marcin Ramocki
Nelson Vergara
Raúl Marroquín

208 **ENTREVISTA**

Miguel Ángel Cárdenas y la verdad del video
Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas por Sebastián López

220 **A: FUERA**

«Principio Potosí. ¿Cómo podemos cantar el canto del Señor en tierra ajena?»
Natalia Maya Santacruz
La rebelión de los neutrales. Hacklabs en Latinoamérica
Jorge Castro
Resonancias copyleft en las prácticas artísticas en Argentina
Lila Pagola

236 **PUBLICADOS**

241 **PÁGINASAZULES**

250 **PÁGINASNARANJAS**

INSERTO Carlos Trilnick

editorial

Nunca antes el entorno cotidiano del ser humano había estado tan saturado de tecnologías. Puede decirse que ellas controlan nuestros sistemas de transporte, comunicación, entretenimiento y conocimiento, y que pueden incluso afectar nuestros ritmos biológicos, desde el sueño hasta la alimentación. Es inevitable entonces que el hombre tenga que vérselas con los avances tecnológicos, pero ¿qué ha sucedido, sucede y sucederá en el universo del arte en este escenario?

La presencia de ordenadores y demás aparatos electrónicos (en especial, el celular y otros dispositivos digitales portátiles) es cada vez más evidente en los procesos de creación, producción, desarrollo y distribución del arte. Sin embargo, la cultura digital es mucho más que el conjunto de producciones artísticas y culturales elaboradas mediante estos «nuevos medios». Además de haber transformado la sociedad y la cultura, como ningún otro instrumento en las últimas décadas, el ordenador también se ha convertido en una herramienta con la que se pueden explorar nuevas posibilidades estéticas.

Por esta razón, *ERRATA#* quiso dedicar la presente edición al tema de la cultura digital y la creación, entendiendo que la cultura digital es un producto de las transformaciones industriales, tecnológicas y científicas, así como de las sociales, políticas y económicas del mundo actual. De este modo, en la diversidad de participaciones que contiene en sus diferentes secciones, este número muestra la estrecha relación entre la creación artística y el impacto del uso de tecnologías. Estamos hablando de una forma particular de relacionarse con el mundo, de una disposición física, mental y emocional en la que tanto el artista como el espectador se acercan a la obra e interactúan con ella, y de cómo los artistas van más allá de las aplicaciones que posibilitan el software y el hardware, y son capaces de crear por sí mismos nuevos medios de expresión. Además de este interés por explorar las posibilidades de expresión de los medios, hay incluso una particular preocupación por las características propias del medio, y con ello un interés por su capacidad de convertirse en arma de resistencia o masificación.

Ricardo Dominguez (EE.UU.) y Felipe César Londoño L. (Colombia) son lo editores invitados en esta oportunidad. El primero es integrante del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT); el segundo dirige el Festival de la Imagen en Manizales, que va para su undécima edición. El artículo escrito por el colectivo EDT se dedica al proyecto de hacktivismo y artivismo denominado Herramienta Transfonteriza para Inmigrantes (TBT, por sus siglas en inglés), como una tecnología perturbadora de fronteras que se propone hacer visible lo oculto. En este proyecto se cruzan temas como el cuerpo, la ubicación geográfica, la ética, la estética y la poesía en el complejo contexto de la frontera entre México y Estados Unidos. Sus autores rechazan abiertamente el anonimato artístico y conciben el ciberespacio como un escenario de lucha. El artículo de Londoño, por su parte, hace un recorrido histórico y conceptual por las prácticas artísticas que se han visto afectadas por la inclusión de la tecnología. El dibujo algorítmico, el uso de internet, el *software art* y el *bio art* son algunos

de los ejemplos mencionados, por cuanto son parte de las experiencias que se han podido compartir en el Festival.

En los artículos de los autores internacionales, el lector podrá encontrar el trabajo de Amy Sara Carroll y de Eduardo Navas. Amy, investigadora y poeta, expone en su artículo el compromiso con la poética y la política del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT) en sus fases 1.0 y 2.0. De este modo, ofrece una revisión de las formulaciones que dicho colectivo hace de la Desobediencia Civil Electrónica, su relación con el zapatismo y con el Critical Art Ensamble, para terminar esbozando las motivaciones conceptuales implícitas en la Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes (TBT). Su artículo se acompaña de poemas de su autoría que han sido creados especialmente para ese dispositivo. Eduardo Navas, en su texto, comparte las ideas de glocalidad y localidad que acompañaron su enfoque curatorial en la exposición «Transitio_MX». Dicha exposición se centraba en la idea de no-lugar (lugares de tránsito), planteada por Marc Augé, y en la diversidad geopolítica; por eso la curaduría estaba compuesta por la obra de artistas que exponen «las contradicciones de las tendencias globales de la migración» a través del uso y apropiación de tecnologías como el internet, los robots y los ambientes artificiales.

Entres los autores nacionales se encuentran Carlos Jiménez y Alejandro Duque. El primero de ellos, radicado en España, recontextualiza la idea de Walter Benjamin sobre el artista como productor en la actual sociedad de la redundancia y heterogeneidad informativas, y en las prácticas artísticas y políticas contemporáneas explícitas en la red (a través de los blogs y wikis, entre otros). El segundo, estudiante de doctorado en Suiza, desde una posición bastante crítica ante las posibilidades y bondades que ofrece la red, como el trabajo colaborativo y la libre distribución, trae a colación la otra cara de la moneda, en la que internet está controlado por intereses económicos que capitalizan el «libre» flujo de la información con fines políticos y de mercado. Duque insiste en alternativas de intercambio anónimo, libre circulación y trabajo entre pares, en las que se valore, además, la ciencia de garaje.

En el Dossier, el lector encontrará textos de y sobre artistas que trabajan con *net art*, *tactical media*, *media art*, *software art*, *bio art*, hacktivismo, artivismo y video arte. Allí se incluyen obras de artistas como: Andrés Ramírez Gaviria, Belén Gache, Carlos Trilnick, Donna Conlon, Eduardo Imasaka, Hamilton Mestizo, Jonathan Harker, Juan Reyes, Marcela Armas, Marcin Ramocki, Nelson Vergara y Raúl Marroquín. Algunos de ellos conciben los medios no solo como nuevos sistemas estéticos, sino como nuevas estructuras de poder; otros exploran las diversas temporalidades y geoubicaciones que ofrecen las tecnologías, y otros más consideran que el arte de los medios ofrece un freno al artificio de la sociedad de consumo. Entre esos últimos artistas se encuentra Carlos Trilnick, que en esta ocasión no solo nos acompaña en el Dossier, sino que a él se dedica el Inserto compuesto de cinco de sus videos. En esas obras, Trilnick plantea reflexiones que van desde la relación de los usuarios con los ordenadores y la tecnología puesta al servicio del aparato militar, hasta la concepción de

la estética del video como un mecanismo poético que nos enfrenta a nuestra cruda realidad.

Para terminar, *ERRATA#* se complace en contar con una especial entrevista a Miguel Ángel Cárdenas, artista colombiano radicado en Holanda desde 1971, quien es considerado (junto a Raúl Marroquín) uno de los pioneros del video arte en ese país. Injustamente desconocido en Colombia, o más bien olvidado, este artista experimentó desde finales de los años sesenta con tecnologías que eran utilizadas en la televisión y con las perfomances. En diálogo con el curador Sebastián López, Miguel Ángel nos revela con sensibilidad y sencillez sus experiencias de tipo personal y sus motivaciones en sus primeros encuentros con el video.

La diversidad de posturas y acciones de investigadores, docentes, artistas y colectivos que aquí se reúnen complementan la discusión alrededor del arte contemporáneo y constituyen un aporte a las reflexiones sobre las dinámicas de circulación de la producción artística, en especial si se tiene en cuenta que la condición espacial y temporal del arte se ha transformado así como su relación con el público y la sociedad.

Espere nuestros próximos números dedicados a los temas de «Pedagogía y Educación Artística» y «Migraciones y desplazamientos».

ERROR 404_DEMOCRACIA NO ENCONTRADA

Ricardo Dominguez

Fragmento 1.0

A lo largo del arco de las realidades, los artistas y los movimientos están creando nuevas plataformas, protocolos y visiones programadas que localizan y dislocan los cuerpos, el espacio, el tiempo y las redes. Este proceso nace de las cualidades dinámicas de cada espacio social único, surge de preocupaciones específicas cotidianas y está siempre en función de los problemas de las comunidades. Luego, estos elementos se convierten en parte de un circuito de redes compartidas, en parte de una tierra común; este es el poder detrás de las perturbaciones distribuidas contra el «Imperio del Desorden» (mercados, gobiernos, medios, fuerzas militares y mercados jerárquicos) y a favor de la humanidad. Hemos visto, oído y sentido ocurrir esto desde Túnez hasta la Rebelión Poética contra la Guerra del Narcotráfico en México y la #spanishrevolution; vivimos el surgimiento de las rebeliones «lobales». Lo «lobal» se opone a lo «global» y a la «glocalidad» de la globalización neoliberal, y representa las ubicaciones peer-to-peer distribuidas transversalmente; lo local se convierte en global = «lobal». Tal como afirma Michel Bauwens en su post del 29 de mayo de 2011, «España es el punto de partida de la revolución P2P»:

> Cuando las personas se ponen de acuerdo en lo que no quieren, es decir, una dictadura de mercado en manos de una clase de depredadores financieros, pero están abiertos al futuro, ¿qué piden?
>
> La respuesta es muy sencilla: verdadera democracia, ya que esto deja abiertas todas las puertas para crear «otros mundos».
>
> Por esta razón, la indeterminación relativa del movimiento español no es un error, sino una característica. Es una señal de que las fuerzas de la sociedad civil han encontrado un formato para sus protestas y una plataforma unificadora, y es por esto que lo que sucedió en España es el punto de partida para iniciar un proceso hacia la transformación profunda de nuestra civilización y la economía política. Esto apenas comienza, han nacido los primeros brotes, y las nuevas generaciones deben ser educadas políticamente mientras se enfrentan a los obstáculos y a la represión, pero hemos alcanzado el punto de inflexión, y algo nuevo ha florecido en el mundo.[1]

Fragmento 2.0

El artivismo de nuevos medios es un «bug» en el sistema que busca perturbar constantemente los marcos de lo que ha sido el arte, de lo que hoy es el arte y de lo que puede ser el arte en el futuro; es el canario en la mina de carbón, una sirena de alerta y la sonda a ciegas de lo que todavía no se ve, pero que se debe hacer más que visible. La obra de grupos como Critical Art Ensemble, thing.net, Electronic Disturbance

1 Bauwen, Michael. 2011. «Spain is Ground Zero for the P2P Revolution». The P2P Foundation. Disponible en: <http://blog.p2pfoundation.net/spain-is-ground-zero-for-the-p2p-revolution/2011/05/29>, consultado el 4 de junio de 2011.

Theater 1.0 y 2.0 (los cuales han sido todos importantes para mí como artista), desde la década de los ochenta y los noventa, ha creado una estética crítica, herramientas conceptuales y la puesta en escena pragmática para la teoría de la Desobediencia Civil Electrónica (ECD, por sus siglas en inglés), como una apuesta contra una forma del futuro demasiado presente del «capital muerto», también conocido como el capital tardío bajo los signo,s crecientes de la globalización. En nuestro libro de 1994, *The Electronic Disturbance*, Critical Art Ensemble afirma que el capital muerto se estaba estableciendo como una forma de mercancía electrónica en constante flujo. El capital se había, estaba y se seguiría reconfigurando a sí mismo, tal como la élite contemporánea se trasladó de las zonas urbanas centralizadas al ciberespacio descentralizado y desterritorializado. Para Critical Art Ensemble era claro que el ciberespacio, como se conocía en aquel entonces, sería el siguiente escenario de lucha. La respuesta artivista a este cambio fue teletransportar el sistema de intrusión y bloqueo, que históricamente había estado ligado a la desobediencia civil, a esta nueva fase de flujos económicos en la era de las redes:

> Al igual que en la desobediencia civil, las principales tácticas de la desobediencia civil electrónica son la intrusión y el bloqueo. Salidas, entradas, conductos y otros espacios claves deben ser ocupados por la fuerza contestataria para ejercer presión sobre las instituciones legitimadas que participan en acciones no éticas o criminales.[2]

Tal como imaginamos a principios de los años noventa, la perturbación electrónica fue el gesto básico que pudo dar inicio a una nueva «matriz performativa».

Fragmento 3.0

Sin embargo, las condiciones para esta matriz performativa no provenían de las redes digitales, sino de Chiapas, el estado más meridional de México, donde ocurrió el levantamiento zapatista el 1 de enero de 1994. El levantamiento impugnaba la implementación del Tratado de Libre Comercio (TLC), una estructura económica representativa de la globalización neoliberal. Este fue también el momento en el que la tecnología de navegación web fue lanzada por primera vez y cuando analistas de guerra como David Ronfeldt, entre otros, anunciaron que «¡Ya viene la ciberguerra!» (*The Current Situation in Mexican Immigration*. Georges Vernez y David Ronfeldt. Santa Monica: Rand, 1991). Estos acontecimientos se fueron sumando y una rebelión de grupos indígenas, que de otra manera hubiera sido invisible, se convirtió en la primera revolución posmoderna en conectar redes internacionales de apoyo electrónico con la lucha en tierra firme. RAND Corporation, el principal grupo de expertos en investigación y desarrollo al servicio de las fuerzas armadas de los Estados Unidos, definió la aparición de los zapatistas, el zapatismo digital y el movimiento de alter-globalización como un «nuevo enfoque del conflicto social» y como un tipo importante de «guerra de redes sociales». La guerra de redes sociales era una nueva formación social que no se ajustaba a

2 Critical Art Ensemble. 1995. *Electronic Civil Disobedience*. New York: Autonomedia Press. p. 18.

los paradigmas de la «ciberguerra» y el «ciberterrorismo», sino que creaba un activismo transversal que aprovechaba «el poder de las "redes" y fortalecía a la "sociedad civil global" para contrarrestar a los actores del mercado y el Estado».[3]

Fragmento 4.0

Los zapatistas no solo desgarraron la estructura electrónica de las redes del primer mundo; lo que es más importante, crearon nuevos tipos de sujetos políticos y nuevas condiciones de operación a nivel mundial. El grupo de performance de propaganda política en línea Electronic Disturbance Theater (EDT) creó una máquina de manifestación masiva (Zapatista FloodNet) que permitió realizar «ocupaciones virtuales» que conectaban las acciones masivas en las calles con comunidades de alter-globalización en línea. El 22 de diciembre de 1997, cuarenta y cinco indígenas en Chiapas, de la pequeña comunidad de Acteal, fueron asesinados por un grupo paramilitar. Esta masacre motivó la transformación de la Desobediencia Civil Electrónica (ECD) de la teoría a la práctica. EDT fue creado, y el 10 de abril de 1998 se lanzó Zapatista FloodNet Tactical Version 1.0, una acción de ECD contra el sitio web del presidente de México, Ernesto Zedillo, que duró tres horas. La acción usó una función de recarga de un applet Java, la primera prueba de Zapatista FloodNet, para enviar una solicitud automática de recarga cada siete segundos a la página de Zedillo. Los informes de los participantes y nuestras observaciones confirmaron que los más de diez mil participantes en esta primera acción Zapatista FloodNet bloquearon intermitentemente el acceso al sitio de Zedillo durante ese día.

Fragmento 5.0

Amy Sara Carroll, poeta, académica y miembro de EDT 2.0, ofrece en su ensayo «EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0» una lectura profunda del cambio conceptual que disloca la visión de Critical Art Ensemble (CAE) sobre la Desobediencia Civil como hija de la cultura hacker y situacionista, y la refunda sobre el terreno de Henry David Thoreau y del llamado Zapatista de «¡Tierra y Libertad!» como centro de la ECD: que el trabajo de Electronic Disturbance Theater ha sido siempre una cuestión de *land art*. Esta ética del *land art* se puede trazar claramente con el proyecto más reciente de EDT 2.0/b.a.n.g. lab: Transborder Immigrant Tool/Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes. Su ensayo se replica en «Sistemas_Geo_Poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas y funciones contra la invisibilidad», en el que se intenta definir el marco estético dominante según el cual han funcionado todos los proyectos desarrollados por EDT 2.0 y b.a.n.g. lab; una «transparencia radical» entre los cuerpos-de-datos y los cuerpos reales. EDT y b.a.n.g lab han creado sistemáticamente gestos que rompen la invisibilidad de la línea de ensamblaje digital al hacer visible lo que está oculto en sus propias fisuras y grietas a través de «errores 404/Archivo no encontrado» (una parte esencial de las tácticas de Desobediencia Civil Electrónica, basadas en navegación de EDT), en la que al replantear la pregunta: ¿podemos encontrar Democracia en este sitio .gov?, el sitio .gov responde: «Error 404_Democracia no encontrada».

3 Arquilla, John, et ál. 1998. *The Zapatista Social Netwar in Mexico*. Santa Mónica: Rand. p. 15.

Fragmento 6.0

El refinado ensayo del académico, curador y artista Eduardo Navas «La influencia de los no-lugares en el concepto de América Latina», escrito como su visión curatorial para un segmento de Transitio_MX, Bienal de Nuevos Medios, Ciudad de México, da una mirada sobre las diferencias geopolíticas en los no-lugares de la «supramodernidad»: esos espacios de transición, como los aeropuertos, que anclan los suaves flujos de los cuerpos hacia lugares ligeramente diferentes (ciudades, pueblos y fronteras), y que están siempre seriados de una u otra manera (los mismos hoteles, las mismas tiendas de café, algunos arcos dorados). Para Navas, la arquitectura del no-lugar se refleja en la modularidad de los nuevos medios y la política poscontemporánea, en la que cualquier desacuerdo puede ser fácilmente manipulado, alterado y segmentado.

Dado que a menudo los no-lugares pueden crear ensamblajes de sin-sentido, la pregunta central de Navas es, entonces:

> ¿Los artistas y otros productores de crítica, que agitan la bandera del progreso y la resistencia contra conceptos como la hegemonía, están realmente dispuestos a eludir el sistema? ¿O están satisfechos con funcionar dentro de su propio subsistema especializado que se adapta cómodamente al desarrollo global como un módulo?

Fragmento 7.0

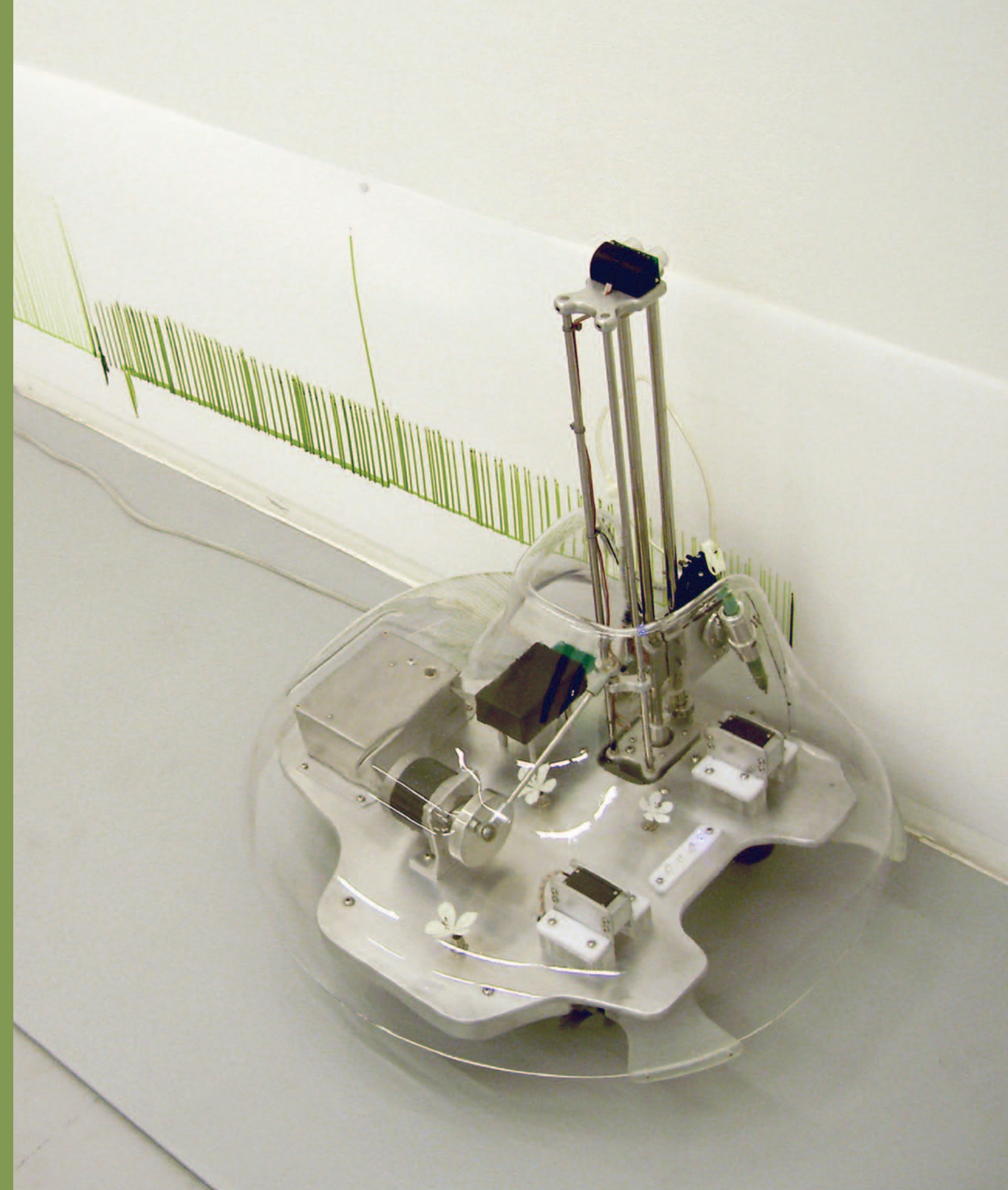
Por supuesto que el arte de nuevos medios y el artivismo ya no son tan nuevos; el futuro ya quedó atrás, incluso la versión 2.0. Tal vez ahora todos los lugares son ningún lugar. Vemos todo y al parecer seguimos siendo ciegos ante nosotros mismos. Ya no estamos en una época que podamos llamar del éxtasis de la comunicación o creer en el sueño del programa de conocimiento total de la información del mundo pos-9/11. Sin embargo, algo está sucediendo a nuestro alrededor, algo está creciendo, un código abierto compartido, un código fuente para protocolos imposibles, nuevas comunidades sorprendentes, la construcción de lo «lobal». El artivismo no es más que un estilo de estética especulativa para el diseño y la conexión a un sueño común que proviene de cada uno de nosotros sin importar donde estamos. ¡No nos movemos a la velocidad de la tecnología, sino al velocidad de los sueños!

¡Eso decimos todos!

LA INFLUENCIA DE LOS NO-LUGARES EN EL CONCEPTO DE AMÉRICA LATINA*

Eduardo Navas

› Sabrina Raaf, *Translator II: Grower*, instalación, 2004-2006. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de la artista.



Las obras incluidas en Autonomías del Desacuerdo fueron seleccionadas para reflexionar sobre *glocalidad* (*glocality*) versus *localidad* en la producción latinoamericana con relación al concepto de no-lugar. La glocalidad se define con frecuencia mediante la expresión «actuar localmente, pensar globalmente». Con este concepto como fundamento cultural, desarrollé mi enfoque curatorial para apoyar lo que considero un elemento clave del tema central de «Transitio_MX» 2009, las Autonomías del Desacuerdo, tal como se define en los objetivos del festival: ser conscientes de la relevancia de las diferencias geopolíticas que operan sobre el uso de apropiación y tecnología en las prácticas artísticas.

El término «no-lugar» se aplica aquí siguiendo la teoría de la sobremodernidad desarrollada en 1992 por Marc Augé en su libro *No-lugares, introducción a una antropología de la sobremodernidad*.[1] Augé concibe los no-lugares como zonas de tránsito (los aeropuertos, por ejemplo) provistas de una familiaridad homogénea. Además, extiende su concepto a espacios que no requieren ser visitados, sino nombrados o referenciados a través de imágenes genéricas (o ampliamente difundidas). Sostiene que las personas eventualmente reconocen estos lugares por mera referencia (Augé 1995, 94-95).

La premisa de Augé fue replanteada en el año 1998 por Hans Ibelings en su libro *Supermodernismo, arquitectura en la era de la globalización*. Ibelings considera que la homogeneidad del turismo examinada inicialmente por Augé alcanza su mayor expresión en la espectacular arquitectura de Las Vegas, la cual, hablando de manera metafórica, menciona o cita lugares (Ibelings 2002, 143-160). En otras palabras, Las Vegas es un simulacro arquitectónico de otros lugares en el mundo.

Internet también tiene sus propios no-lugares. Yahoo, Google, YouTube, Facebook y todos los demás grandes portales y redes sociales ayudan a los usuarios a navegar por espacios en línea con interfaces que, al igual que el aeropuerto, se pueden considerar como lugares de tránsito, de constante flujo y cambio. Los usuarios, a su vez, se sienten más cómodos con el material al que acceden, ya que se les permite e incluso se los motiva a personalizar sus interfaces con marcadores de páginas y diversas formas de etiquetado que facilitan el acceso permanente. La producción de arte en América Latina se ha nutrido de estos desarrollos y de la movilidad física de las personas provenientes de diferentes países.

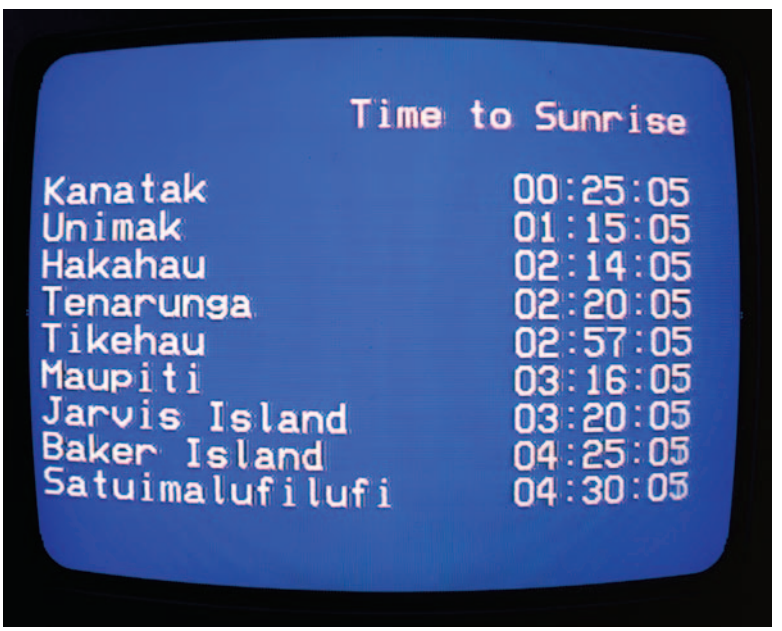
---

* Este texto fue escrito para «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», realizada en Ciudad de México en octubre del 2009. El texto no ha sido impreso ni publicado en línea. Esta es su primera publicación en español (traducción de ERRATA#); aunque aparecerá en el catálogo de «Transitio_MX» en un futuro cercano. Ha sido aportado por el autor, ya que el concepto de los no-lugares, base de su curaduría, es recurrente y extendido no solo en América Latina, sino también en otras.

1 Según la traducción literal al español del título de la obra en francés. Gedisa traduce el título ligeramente distinto (véase Augé 1998) (N.d.T.).

Los proyectos artísticos que seleccioné para «Transitio_MX» se inspiran en mayor o menor medida en el estado actual de la cultura de red, y exponen las contradicciones de las tendencias globales de migración. Bajo este criterio no todos los artistas son «latinoamericanos», pero sus obras tienen una relación muy cercana con temas relevantes para América Latina, entendida esta como una noción que se mueve entre fronteras, como un colectivo de complejidades difíciles de definir. Este enfoque abre un espacio para discutir cómo la identificación cultural tiene actualmente muchas más dimensiones que antes. Es por esta razón que los proyectos seleccionados comparten preguntas sobre cómo la localidad y la glocalidad son términos que pueden intercambiarse de acuerdo con la posición específica de una persona, tanto en clase como en cultura, determinada en gran parte por la educación y el acceso a la tecnología. La «glocalidad», entendida como la capacidad de funcionar a nivel local con una consciencia global, es un término que hoy en día infortunadamente solo un número limitado de personas reconoce y comprende. Evidentemente esto deberá cambiar; de hecho, las obras elegidas para «Transitio_MX» tienen como objetivo desmitificar este elitismo. Los glocales (*glocals*) son personas comprometidas con la producción tangible de una cultura global a nivel de información, el nivel más importante en el cual se produce y controla actualmente el sentido. Los artistas que participan en «Transitio_MX» forman parte de este pequeño y selecto grupo, y como tal deben ser conscientes de su práctica como una herramienta fundamental que puede, en última instancia, validar el sistema global.

Dentro de este marco crítico, *Another Day* (*threemonitors*, 2003) de Paul Ramírez-Jonas (Honduras /EE.UU.) despersonaliza y universaliza los continuos viajes que se realizan alrededor del mundo al convertir al sol en el viajero. El video *Maquilápolis* (2006) de Vicky Funari (EE.UU.) y Sergio de la Torre (México /EE.UU.) presenta las



Paul Ramírez Jonas, *Another Day* (*threemonitors*), videoinstalación. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía del artista.

contradicciones que se dan en la economía global en relación con la producción de bienes regida por leyes laborales injustas. *Translator II: Grower*, 2004–2006, de Sabrina Raaf (EE.UU.), expone la tensión o la discordia de la desarticulación que puede ser superada si el sujeto migratorio está dispuesto a aceptar el desplazamiento del cuerpo por medio del trabajo mecánico. *I think I got Ikea'd: Finish Fetish and other projects*, de Carlos Rosas (Chile/EE.UU.), expone cómo la ubicación puede ser abstraída en términos de la pintura o el sonido, sin dejar de ofrecer un sentido de lo concreto con solo referenciar conceptos. Y *Anemophilous Formula for Computer Art*, de Owen Mundy (EE.UU.) y Joel Dietrick (EE.UU.), literalmente desarticula el concepto de no-lugar al recontextualizar una imagen de papel de colgadura de un parque nacional que hay en una sala de aeropuerto.

En los párrafos siguientes hago una reflexión sobre la teoría de los no-lugares de Augé, en diálogo con las reinterpretaciones de Ibelings, para evaluar cómo los artistas y otros productores culturales comparten una lengua internacional que en parte tiene sus raíces en la arquitectura de la primera mitad del siglo XX. Se hará evidente después de este examen que aunque la localidad y la glocalidad están estrechamente ligadas a la comunicación en red hoy en día, todavía dependen de un conocimiento específico de nuestro entorno físico. De hecho, al considerar el análisis de Ibelings de la arquitectura en la década de los noventa bajo el concepto de la sobremodernidad, se pondrá de manifiesto cómo las obras de los artistas seleccionados son producto de una disputa entre la experiencia informacional y corporal.

De los no-lugares a los espacios en-línea

Como se mencionó anteriormente, Augé concibe los no-lugares como zonas de tránsito provistas de una familiaridad homogénea. Esta tendencia se ha extendido y es vital para la industria del turismo, la cual ha desarrollado una estética global del entretenimiento para ofrecer al viajero turista una experiencia genérica y segura de un lugar en vez de una inmersión en la verdadera cultura local. Durante la primera década del siglo XXI, esta tendencia fue respaldada por varias empresas transnacionales como McDonald's y Starbucks y por importantes cadenas hoteleras como Hilton y Holiday Inn (o sus filiales), entre muchas otras, que hacen presencia en todos los centros turísticos más importantes del mundo. El resultado final es que los turistas pueden visitar sitios que replican lugares emblemáticos, y han sido escenificados para parecer auténticos y complementados con restaurantes y hoteles reconocibles. Así, el lugar al que se quiere ir no es tan importante, porque siempre se tendrá algo familiar para consumir, lo que hace que la experiencia sea psicológica y físicamente segura. En consecuencia, los turistas nunca están realmente en el espacio que imaginaron visitar, sino en una interpretación proyectada de este, creada mediante una cuidadosa manipulación de los medios y diseñada por la industria turística global.

Todo esto es posible porque, como observó Augé, los visitantes e incluso los habitantes del lugar se adaptan al espacio físico a través del discurso, es decir, mediante

la negociación de los lugares de acuerdo con políticas culturales asociadas a la citación selectiva de la historia para apoyar la actividad económica. El resultado, como se ha señalado, es una atracción turística a la que, como sostiene Augé, cualquier visitante se acercará con una expectativa preconcebida que solo se cumplirá cuando el viajero tome una foto frente al lugar (1995, 86-87). En otras palabras, debe existir alguna prueba de que la persona estuvo en un espacio que los turistas y otros viajeros potenciales puedan reconocer; nunca es suficiente con contar a los demás que uno visitó y disfrutó una atracción turística importante. En mi opinión, esta tendencia está asociada a la necesidad que existe en la cultura contemporánea de hacer referencia, de nombrar los lugares y las cosas como medio de legitimación de todos los tipos de actividades. Se trata de un elemento central en las redes sociales, donde gran parte del contenido (si no todo) es material que demuestra que los miembros han participado en diversas actividades, desde viajes hasta reuniones sociales locales. En los inicios del siglo XXI, la tendencia a documentarlo todo se está convirtiendo en parte permanente de la comunicación diaria entre las personas que han crecido o están creciendo acompañados de las redes sociales.

Para Augé el acto de nombrar está íntimamente ligado a los conceptos de espacio y lugar, al desplazamiento del aquí y el allá, acto que cambia la manera como las personas experimentan el mundo: la experiencia cultural pasa a ser mediada en gran parte por nuestra dependencia de los medios (imagen, sonido y texto) como nuestras formas primarias de discurso, que a su vez se convierten en nuestras formas primarias de definir el entorno. Como he señalado en la introducción, en últimas lo único que necesitamos, de acuerdo con Augé, son referencias:

> El vínculo entre los individuos y su entorno en el espacio del no-lugar se establece a través de la mediación de las palabras o incluso de los textos. Sabemos, para empezar, que hay palabras que componen la imagen, o más bien, las imágenes: la imaginación de alguien que nunca ha estado en Tahití o en Marrakech se activa cuando lee o escucha estos nombres. (Augé 1995, 94-95)

Esta idea tiene conexiones evidentes con el estado actual de intercambio de información en línea, que a su vez ha tenido efecto sobre la experiencia en el mundo real. La arquitectura, un campo a menudo concebido principalmente en términos de la relación del cuerpo con entornos específicos, puede ser el área de producción cultural más apropiada para examinar la forma como la mediación de las palabras, textos e imágenes tiene un efecto sobre nuestra concepción de los espacios y lugares como no-lugares.

En el año 2002, Hans Ibelings examinó cómo afectan los conceptos de la sobremodernidad a la arquitectura. Ibelings considera que la homogeneidad del turismo que analizaba Augé es evidente en la espectacular arquitectura de Las Vegas, donde el espacio físico adquiere forma a través de la tendencia a nombrar o citar un lugar. Yo interpreto que la actualización de Ibelings considera a Las Vegas como una manera

de referenciar físicamente otros lugares del mundo. Como lo señalé anteriormente, Las Vegas es un simulacro arquitectónico. En mi opinión, las personas no sienten la necesidad de ir a París porque en Las Vegas, pueden experimentar la cultura parisina como un evento más de un día lleno de entretenimiento casual. Ibelings apunta que estos espacios tienden a funcionar de manera independiente del contexto cultural más amplio que los rodea. En el caso de Las Vegas es evidente que la ciudad fue construida en un desierto, un espacio particularmente resistente al desarrollo urbano agresivo. A pesar de que este gesto pudo haber parecido muy radical en un principio, como explica Ibelings, la tendencia a crear espacios autónomos que hacen referencia a otros espacios es cada vez más y más común, lo que significa que Las Vegas se ha convertido en la plantilla predeterminada de representación cultural. Según Ibelings, el ejemplo más común de este fenómeno es el North American Mall, donde se encuentran tiendas de todo tipo que permiten a las personas escapar de sus lugares específicos hacia un mundo que comparte una estética internacionalizada creada de la mano de entidades transnacionales (Ibelings 2002, 150-154). (Algunos críticos podrían argumentar que esto es una forma de diluir la cultura). Otro ejemplo más selectivo es el Universal City Walk, concebido como un espacio similar a Las Vegas y que representa la estética de Los Ángeles: tiendas y restaurantes cuidadosamente diseñados para imitar diferentes zonas de esa ciudad. Al igual que sucede en Las Vegas, las personas no necesitan viajar a los espacios reales, sino ir a City Walk, donde cada lugar es meticulosamente referenciado en un entorno controlado (2002, 72-78).

Ibelings asocia la visión de Augé sobre la imagen y el texto a la arquitectura; por este medio alcanza una estética supermoderna y no-descriptiva que parece homogénea y no interesada en su entorno, pero que en realidad expone una dimensión compleja de la globalización, el desplazamiento de la producción hacia el consumo: «Por el bien del turismo, arquitectos, restauradores, urbanizadores y arquitectos de paisaje en muchas partes alrededor del mundo han trabajado arduamente en las recientes décadas con el fin de crear una imagen digna de admirar/seguir». Tal imagen es obviamente universal, y es parte de un idioma internacional para ser compartido por todas aquellas personas que participan/gustan de viajar por el mundo. Hay mucho sin sentido en este aspecto; según Ibelings, hay tres elementos que dan más detalle sobre esto: «Una abundancia del espacio, una abundancia de letreros (en la actualidad, la sociedad se encuentra bombardeada por información), y una abundancia de la individualización» (Ibelings 2002, 65).

La abundancia de signos se vuelve particularmente importante en la producción y el consumo supermodernos, ya que nutre las diferencias geopolíticas que dan forma al uso de la apropiación y de la tecnología —temas de interés para Transitio_MX—. Los signos ejercen influencia debido a que nombran, referencian y repiten los medios en plataformas de redes sociales cada vez más grandes. En este sentido existe una relación directa entre el espacio físico de la arquitectura y el espacio sin fronteras de Internet; la cual se puede observar en la estética minimalista global que adquirió la arquitectura supermoderna, como también señala Ibelings:

> Paul Ramírez Jonas, *Another Day (threemonitors)*, videoinstalación. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía del artista.

> Esta autonomía se aplica a gran parte de la arquitectura y el urbanismo contemporáneos, y no solo en los Estados Unidos. Los enclaves son cada vez más comunes y están convirtiendo a las ciudades y regiones urbanas en una sucesión de mundos autónomos que poco o nada tienen que ver con su entorno. (2002, 78)

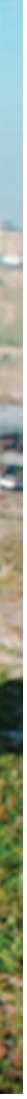
Imagine una serie de edificios alrededor del mundo que tienen el mismo aspecto, independientemente del lugar en el que se encuentran. Imagine computadores en todo el mundo utilizados para fines individuales y que pueden conectar a las personas a nivel local o mundial sin importar dónde se encuentren. Estos computadores no están diseñados con el objetivo de complementar una cultura específica, sino para funcionar eficazmente en muchas culturas. Son diseñados para ser reconocidos y usados por personas en cualquier lugar, como cualquier otro gran producto transnacional; la Coca-Cola, por ejemplo, que fue diseñada para ser consumida en todas partes. El computador se convierte entonces en el vehículo genérico: el dispositivo global y supermoderno que puede funcionar de acuerdo con la estética minimalista y de barreras autoimpuestas de la sobremodernidad que inspira hoy día las redes sociales. Esta es la culminación de los no-lugares, según KazysVarnelis:

> El no-lugar, entonces, es una entidad de tránsito breve y la sobremodernidad es solo una estación de paso en el camino hacia una cultura en red. Como la gran sala de lectura/navegación en Internet colectiva de la Biblioteca Pública de Seattle de OMA o los tubos que revelan la infraestructura de la Mediateca de Sendai de Tokio Ito empiezan a sugerir, la nueva arquitectura del siglo XXI se preocupará menos por la sensación y el afecto, estará menos obsesionada con la caja o el *blob* y se interesará más en una nueva forma de construcción de lugares, lo que nos permitirá habitar de manera más creativa tanto en espacios «reales» como de red. (Varnelis 2007)

Siguiendo el argumento de Varnelis, se está desarrollando una nueva forma de construir lugares, a la cual contribuyen las obras que seleccioné para «Transitio_MX».

Diferencias geopolíticas y glocalidad en la práctica del arte

Augé e Ibelings mencionan el aeropuerto como un no-lugar reconocido. Así pues, tenía sentido incluir una obra que en efecto reflexionara sobre el aeropuerto como espacio de tránsito. *Another Day (threemonitors)*, de Paul Ramírez Jonas, es una videoinstalación compuesta por tres monitores que muestran la salida del sol en diferentes ciudades del mundo. Está diseñada en un formato que se refiere a la función de este dispositivo en aeropuertos, pero también en estaciones de tren. Jonas se apropia de la estética de los dispositivos informativos de viajes para mostrar las «llegadas y salidas» del sol en noventa ciudades diferentes. La metáfora aquí es la del viajero que está en constante movimiento, pero en este caso no es una persona sino el sol el que se mueve de ciudad en ciudad. *Another Day* despersonaliza y universaliza los viajes que se realizan continuamente por todo el mundo. Al mismo tiempo, al separar el sujeto humano del proceso de desplazamiento de una ciudad a otra, Jonas revela cómo los viajes internacionales están vinculados a la identidad. En este sentido, el concepto de viajero latinoamericano no es diferente al del asiático o el europeo. Se trata de una forma de negación de la experiencia individual que se vuelve genérica; con lo cual el proyecto se aleja de los aeropuertos y las estaciones de tren y se concentra en el concepto de no-lugar en sí: la galería donde el visitante puede proyectar su propia



▲ Vicky Funari y Sergio de la Torre, *Maquilápolis*, video, 2006. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de los artistas.

experiencia y evocar un lugar en su mente, así como Augé señaló que la simple referencia al nombre de una ciudad puede traer ciertas imágenes a la imaginación de una persona. *Another Day* ofrece una ventana crítica para analizar las complejidades de viajar, especialmente en términos de los constantes e incesantes traslados sin sentido. Como el Capital, la instalación de Jonas se adapta siempre a las necesidades de esquemas diversos e incluso opuestos; su objetivo es cumplir con las expectativas de culturas específicas y, al mismo tiempo, mostrar cómo una plantilla puede llegar a ser universal.

Detrás del auge de los viajes por el mundo y su relación con el no-lugar hay un elaborado proceso vinculado al trabajo. Este proceso es dejado en la periferia y se hace invisible para los consumidores de todo tipo de bienes materiales y de servicios. *Maquilápolis*, de Vicky Funari y Sergio de la Torre, es un videodocumental sobre las maquiladoras en Tijuana. Las mujeres que trabajaban en las maquiladoras fueron capacitadas durante seis semanas para que ellas mismas grabaran los videos y documentaran los eventos. Sus tomas se usaron luego para completar el documental. *Maquilápolis* se incluye en «Transitio_MX» para exponer la producción que hay detrás de la materialización de los no-lugares y para reflexionar sobre cómo la industria de las maquiladoras sustenta la economía global. El propósito de la película es yuxtaponer las contradicciones que encierra la globalización y que obedecen a una producción de bienes regida por leyes laborales injustas. Este proyecto evidencia un elemento adicional en los desacuerdos de la economía global que ha contribuido al concepto de «glocalidad». Existen maquiladoras en toda América Latina y, al igual que la arquitectura supermoderna, están diseñadas para funcionar de manera independiente de su entorno; incluso se ven muy parecidas y son a menudo construidas con el mismo enfoque sistemático para garantizar una máxima rentabilidad. *Maquilápolis* expone el proceso que subyace a la materialización de no-lugares desarrollados específicamente como espacios de servicio. El documental desmitifica la apariencia naturalizada de los espacios inmaculados y demuestra que la estética minimalista de la sobremodernidad depende del trabajo forzado.

Sin embargo, con el rápido crecimiento de la cultura en red el trabajo se ha vuelto muy complejo. Desde hace algún tiempo, el trabajo físico ha sido redefinido por nuestra dependencia de las máquinas; en el pasado las personas realizaban actividades físicas que ahora son tarea de aquellas. *Translator II: Grower*, 2004-2006, de Sabrina Raaf, es un robot automatizado que responde a una lectura del dióxido de carbono presente en el espacio de la galería. Dibuja líneas verdes en un papel especial o en la pared de la sala. El dibujo se puede entender como una referencia metafórica a un campo de hierba. En este proyecto la naturaleza es el tema de contemplación y crítica. El reconocimiento que el robot hace de los visitantes de la galería, por medio de la lectura de los niveles de dióxido de carbono, puede ser visto como un gesto crítico de Raaf sobre el desplazamiento del cuerpo con la creciente ubicuidad de la información y su implementación a través de la conectividad global, que es uno de los factores experimentados por la mayoría de quienes migran de su lugar de origen

Sabrina Raaf, *Translator II: Grower*, instalación, 2004–2006. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de la artista.

a otra parte del mundo. Esta ansiedad, que es ahora un fenómeno global compartido por muchas culturas —no solo en América Latina— se refleja en el robot de Raaf. Esta instalación artística expone la tensión o el conflicto que pueden superarse si el inmigrante está dispuesto a aceptar el desplazamiento del cuerpo como medio para alcanzar una autonomía informada por nuestra transición de la globalización hacia la «glocalización», un estado que, en parte, permite a las localidades acercarse a través de la conectividad en red. La obra también expone una modificación permanente del trabajo, no solo de manera física, sino también en relación con la información.

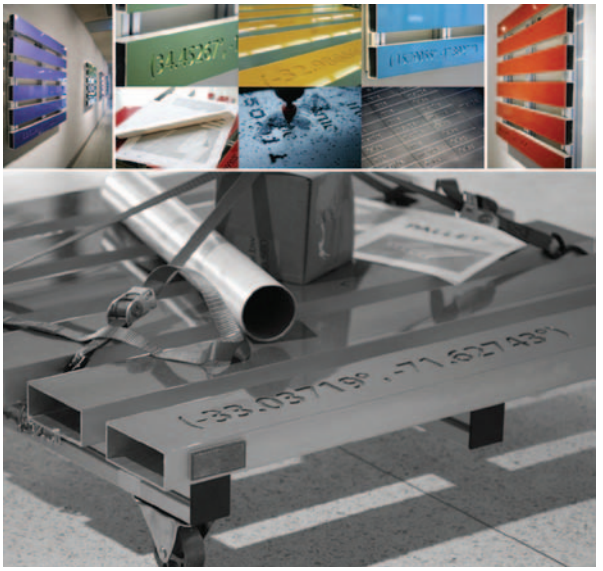
Enrique Dussel ha señalado a este respecto cómo a medida que se desarrolla la cultura global el trabajo hecho por humanos se está convirtiendo en un obstáculo, pues no es lo suficientemente eficiente para mantener el ritmo creciente de una economía capitalista que busca constantemente nuevas formas de optimización, las cuales requieren cada vez más del trabajo de máquinas y menos de los seres humanos (Russel 1998, 19). En este sentido, el trabajo de las mujeres en *Maquilápolis* corresponde a un tipo de acción que no puede ser realizada exclusivamente por una máquina, pero que no siempre se valora como un trabajo menos físico y más intelectual. Dicho cambio se hace evidente en el robot de Raaf. El asunto se complica aún más como consecuencia de un nuevo tipo de mano de obra que no es necesariamente de cuello blanco, sino *gris*: compuesta por individuos que en vez de ensamblar piezas de máquinas en una

fábrica se sientan frente a pantallas de computador, responden llamadas telefónicas para las empresas transnacionales o llevan a cabo diversos tipos de servicio al cliente en línea. A veces operan en una oficina real y otras veces en casa. Debido al crecimiento de este sector lo que hoy en día destaca es el desarrollo de la capa de información de la economía global en crecimiento; por esto el trabajo físico es visto como algo que debe ser realizado por «alguien» o «algo», y constantemente se están diseñando máquinas que den respuesta a esa necesidad.

En consecuencia, el robot de Raaf acaba siendo un comentario sobre la manera como el trabajo que se lleva a cabo detrás de la construcción de la naturaleza se está volviendo automático a medida que se desarrollan nuevas tecnologías. Esta es una preocupación de los trabajadores de América Latina compartida también por los trabajadores de otros países, y por tanto se convierte en un problema glocal. El acto del robot de crear un dibujo que se refiere a un entorno natural apunta directamente a la estética supermoderna que hace parte de los proyectos de los nuevos medios producidos en un momento en el que lo físico está definido por la cultura en red y viceversa. En consecuencia, como ya se señaló, el robot a veces no dibuja en la pared sino en un papel pegado a ella, que a su vez puede ser visto como modular. El papel se convierte en un sustituto de un edificio, el cual se puede poner en cualquier lugar. El robot viaja a diferentes lugares del mundo y produce el mismo dibujo independientemente del espacio en que se encuentre. En este sentido es autónomo y comparte la estética de la arquitectura supermoderna definida por Ibelings.

La estética de la cultura en red en términos de la sobremodernidad se expresa directamente en la obra de Carlos Rosas como una forma de abstracción. *GPS Pallet Series: (Coordinate) Paintings/ I Think I Got IKEA'd Project, Bulls on Parade: Protest Remixes* y *Step and Repeat Cycles: Live/ Networked Installation y Remixed Sessions* exponen cómo la ubicación puede ser abstraída en términos de la pintura o el sonido sin dejar de ofrecer un sentido de lo concreto a través de la mera referenciación de lugares como conceptos.

La obra de Rosas, *IKEA'd,* es un conjunto de pinturas industriales-minimalistas creado a base de coordenadas GPS que toma aleatoriamente desde lugares distribuidos alrededor del mundo; *Repeat Cycles* es una proyección obtenida a partir de las posiciones GPS que Rosas usó para hacer sus pinturas. Y *Bulls on Parade* es una instalación sonora de remixes de protestas de diferentes partes del mundo que pueden ser reproducidos por los visitantes de la galería usando dos iPods; el sonido llega a través de un par de megáfonos que cuelgan del cuello de dos maniquíes con ropa deportiva. Cada uno de estos proyectos disloca el material original y lo convierte en abstracciones supermodernas. Las instalaciones de Rosas que hacen parte de «Transitio_MX» cuestionan la posición del viajero versus la del turista, pues él mismo se desplaza a estos lugares para recolectar el material con una conciencia crítica sobre los espacios. Algunos de ellos son remotos, por lo cual no suelen ser visitados por turistas; al abstraerlos en pinturas sólidas y monocromáticas compuestas



Carlos Rosas, *GPS Pallet Series: (Coordinate) Paintings/ I Think I Got IKEA'd Project, Bulls on Parade: Protest Remixes y Step and Repeat Cycles: Live/ Networked Installation y Remixed Sessions*, instalación. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía del artista.

por varias barras delgadas de metal, el artista convierte el lugar geográfico en un espacio modular y portátil que puede ser llevado a cualquier parte del mundo como una pintura abstracta minimalista. En cierto modo las pinturas siempre han tenido esta función, pero estas están compuestas por un solo color que de manera intencional hace referencia a las coordenadas GPS de un lugar geográfico; y este hecho subraya no solo nuestra dependencia cotidiana de la tecnología en red, sino también la estética inmaculada y minimalista de lo supermoderno que Ibelings señaló en relación con la arquitectura. Las proyecciones, que consisten en una mezcla continua de imágenes tomadas de algunos de esos lugares aleatorios, también incluyen otros eventos sociales, tales como las exposiciones donde las instalaciones han participado. *Bulls on Parade* complementa las otras dos instalaciones al permitir que el usuario reproduzca grabaciones sonoras de protestas organizadas por diferentes motivos, desde leyes laborales inequitativas hasta injusticias gubernamentales. Las instalaciones de Rosas abren un espacio crítico para reconsiderar la noción de no-lugar como una ideología impuesta por la ubicuidad de la glocalización.

El artista demuestra que con la posición privilegiada de la distancia crítica cualquier tema puede ser embellecido de manera segura con una estética supermoderna inmaculada y minimalista. Por otra parte, los visitantes de la galería pueden evaluar la capacidad de los individuos para contribuir a la contextualización de la identidad en una realidad cultural que se construye cada vez más a partir del constante desplazamiento de una región del mundo a otra, algunas veces por necesidad y otras gracias a una mejor posición económica. El primer caso había sido hasta hace poco el estereotipo de los latinoamericanos que viajaron hacia el norte, a menudo hacia los Estados Unidos, para acceder a un futuro mejor. Sin embargo, esta tendencia que Rosas evalúa en sus instalaciones es ahora global, es compartida por países de África y Europa y también de otros continentes.

Los viajes aéreos y los aeropuertos, que han sido una referencia clave en la teoría de los no-lugares tanto de Augé como de Ibelings, encuentran un comentario directo en *Anemophilous Formula for Computer Art*. Esta obra, basada en el tiempo, consiste en una fotografía del área de *check-in* del Aeropuerto de Tallahassee que contiene una reproducción del tamaño de una pared del parque nacional Mclay Gardens. Frente a dicha imagen se encuentran, al costado izquierdo, una planta en una matera; al derecho, un ventilador portátil junto a tres bandas separadoras de filas; y al fondo, un carrito de equipaje. La fotografía de la sala misma se proyecta en la pared acompañada de una serie de números, que se ubican sobre el marco inferior de la pantalla, y se complementan con una simulación algorítmica de polen de árboles que cae de manera surrealista mientras una pista de sonido de aves suena sin cesar. En esencia, la sala de *check-in* del aeropuerto se convierte en una escenificación donde la reproducción de un entorno natural es tratada como mera decoración.

En *Anemophilous Formula for Computer Art* el aeropuerto como un no-lugar se desarticula. La imagen no solo señala cómo los parques son cuidadosas composiciones de naturaleza que se adaptan a los ideales humanos, sino que también hace evidente que esta estética se ha incorporado al aeropuerto, un espacio de tránsito, con el fin de hacer que las personas se sientan cómodas al llegar o partir. Si uno intenta creer que lo que está viendo es naturaleza real, o incluso una meta-grabación de la naturaleza, bastará con fijarse en que el polen está cayendo de manera demasiado perfecta gracias a un algoritmo diseñado para hacerlo aparecer naturalmente, mágicamente. Este orden, esta estética inmaculada tiene, al igual que en las otras cuatro selecciones, una relación directa con el control inherente a la sobremodernidad:

> Este espacio sin límites no es una tierra salvaje peligrosa o una nada aterradora, sino, más bien, un vacío controlado, porque si hay algo que caracterice a esta

Owen Mundy y Joel Dietrick, *Anemophilous Formula for Computer Art*, proyección en pared de animación en tiempo real. Exposición «Transitio_MX 03 Bienal de Nuevos Medios», México, 2009. Foto cortesía de los artistas.

era es el control total. El espacio indefinido no es un vacío, sino un contenedor seguro, un caparazón flexible. (Ibelings 2002, 62)

Anemophilous Formula for Computer Art expone el tipo de actividad propia de los migrantes más privilegiados, aquellos que no laborarán en maquiladoras ni en ningún otro trabajo de «cuello azul» (blue-collar worker). Por lo tanto, la proyección en la pared alude a la creciente estética supermoderna de la glocalización y, en consecuencia, es una crítica a una actividad específica que se ha arraigado en América Latina al igual que en otras regiones. Los espectadores se pueden proyectar en la imagen computarizada y se sienten cómodos en la sala del aeropuerto virtual; no es importante que puedan encontrarse en Japón o México, porque el lenguaje de los no-lugares trasciende el espacio en este sentido. Así pues, la conceptualización de una migración constante es una cuestión de clase y no de identidad.

Este estado de flujo es viable debido a un sistema de subestructuras desarrollado por el Capital. Al respecto, Dussel sostiene que el sistema capitalista actual está formado por campos especializados que pueden funcionar de manera independiente. Afirma que algunos de estos campos son espacios de reflexión crítica sobre el sistema (1998, 17), como es el caso de la crítica que se realiza en los medios de comunicación y en la academia. Una forma de verlos es como células de resistencia que pueden desarrollarse y funcionar eficazmente hasta cierto punto (por lo menos para expresar sus desacuerdos) sin alterar el flujo del sistema económico de modo significativo. En este sentido, la especialización es modular y puede ser comparada con la estética del software que ha tenido un efecto sobre todas las facetas de la producción capitalista. Cada módulo puede funcionar de manera independiente, y es por esto que pueden darse posiciones activas en conflicto en un sistema de este tipo. El tema de Autonomías del Desacuerdo de «Transitio_MX» comparte este argumento. La red global de intercambio de información es una de estas estructuras modulares. En este punto, el soporte ideológico de la globalización está directamente ligado a la estructura informática que permite a los artistas la práctica mediante la crítica del sistema mismo que hace posible su validación; no solo localmente sino también, y lo que es más importante, a nivel global. Todas las obras usan la estética de la información en el espacio físico. Por lo tanto, mientras los espectadores tomamos conciencia del intercambio social y económico global a través de las cinco obras, también nos damos cuenta de que son nuestros cuerpos los que deben manejar el contenido mediado, sea de manera remota o inmediata.

Apropiación y diferencias geopolíticas en las Autonomías del Desacuerdo de «Transitio_MX»

Como resulta evidente en las obras seleccionadas, el tema del festival, las Autonomías del Desacuerdo, está íntimamente ligado a la complejidad de lo supermoderno. Poner de relieve las diferencias geopolíticas que informan el uso de la apropiación y de la tecnología en las prácticas artísticas —un elemento clave de los objetivos del festival— es posible gracias a que nombrar, citar, volver a referenciar e incluso

mezclar pasan a ser las formas preestablecidas e incluso esperadas de producción cultural, y no solo en las artes, sino en la cultura en general. Se espera entonces que los artistas produzcan obras sensibles al flujo del significado entre el material y el mundo ideológico, lo cual depende en gran medida de las nuevas tecnologías. La tecnología en red es el ejemplo más evidente de esta realidad y, como se ha señalado, ha evolucionado bajo la influencia directa de la estética de los no-lugares: uno puede estar en cualquier parte del mundo y enviar un correo electrónico. El destinatario no sabrá (a menos que consulte los registros del servidor, lo que implicaría un gran esfuerzo) desde dónde se envió el mensaje; esto significa que los «de/para» se convierten en puntos que pueden cambiar de acuerdo con la ubicación del remitente y el receptor. Este es un desarrollo directo de la glocalidad, por cuanto los espacios concretos devienen lugares de paso desde donde es posible la comunicación mientras los viajeros se desplazan de un punto a otro. Y ello es particularmente cierto para los artistas que participan en «Transitio_MX»: su práctica artística consiste en producir una obra mientras se desplazan de un país a otro.

Incluso cuando estos u otros artistas no están viajando, la conectividad constante les permite comunicarse y compartir la mayor parte del tiempo su trabajo, de maneras que no eran posibles antes de la primera década del siglo XXI. Además, aunque Internet se usa como un vehículo efectivo de difusión, también se puede utilizar como un medio estético en sí mismo. Con estas opciones los artistas que viven en diferentes partes del mundo y se consideran latinoamericanos, por una u otra razón, pueden participar en una «América Latina» que se parece más a un no-lugar (un lugar en constante transición y redefinición); una idea que puede ser recreada en diferentes lugares de acuerdo con la tendencia de la localidad. Por lo tanto, considerar la observación de Varnelis sobre una «construcción de lugares» entre el espacio real y la red que viene tomando forma sirve para entender cómo la práctica artística está hoy en día fuertemente influenciada por la relación entre consumo y producción virtual y real. El arte, entonces, incluso cuando se produce con una estética local, puede terminar en un contexto glocal tan pronto como es reconocido fuera de su contexto inmediato. Esta realidad es lo que inspira el concepto de Autonomías del Desacuerdo; discursos en desacuerdo se presentan de manera paralela en el mismo espacio y, lo que es más importante, toman prestado unos de otros. El ejemplo más evidente es la forma como las actividades privadas que buscan producir ganancias pueden prosperar al lado de elementos que hace treinta años habrían sido considerados como parte de un plan socialista, incluso apropiarse de ellos; tal es el caso del desarrollo colectivo del código abierto para espacios sociales como Facebook o Flickr (Kelly 2009). Richard Barbrook señala cómo el concepto de «libre», en el marco de la colaboración en redes, tomó el control de Internet y ayudó a desarrollar el sistema global actual:

> [...] es de sentido común describir la economía de la red como una economía mixta. La información se comparte y se vende. Los derechos de autor se protegen y se violan. Los capitalistas se benefician de un avance y pierden con otro. De forma gratuita, los usuarios obtienen lo que solían pagar y pagan por lo que solían

> obtener de forma gratuita. En el año 2005, la economía de productos «punto com» y la economía de regalos de alta tecnología estuvieron, al mismo tiempo, en oposición y en simbiosis mutua. (Barbrook [1998] 2005)

En una red donde los desacuerdos pueden funcionar de manera paralela, el concepto de lugar se vuelve modular. Al igual que en la arquitectura supermoderna, los modelos públicos y privados pueden funcionar de manera autónoma junto con elementos potencialmente conflictivos; en un espacio de este tipo, citar, nombrar y recontextualizar en términos de no-lugares se convierte en la forma predeterminada de producción cultural. Por consiguiente, al momento de escribir este artículo, América Latina puede ser *citada* en cualquier parte del mundo de una manera similar en la que Las Vegas cita diferentes partes del mundo. Lo que es evidente de este síntoma es que dicho hecho no es exclusivo de la cultura latinoamericana; al contrario, es una tendencia compartida por otras culturas influenciadas por la globalización. De esta manera, América Latina a modo de diáspora entra en una nueva etapa cultural en la que se mezcla con otras culturas hasta el punto en el que resulta difícil evaluarla en términos de hibridez o pureza. Las diferencias geopolíticas ya no pueden ser definidas entonces en términos binarios o intersticiales.

La etapa actual de intercambio cultural global exige pues un nuevo enfoque de los conceptos que definen las identidades individuales y colectivas representadas en el término «América Latina» (que en sí mismo está compuesto por diversas culturas). ¿Es posible participar o contribuir en una exposición que llama la atención sobre una región específica del mundo, incluso cuando no se es «latinoamericano» en ningún sentido de la palabra? «Transitio_MX» se enfoca en las diferencias geopolíticas. Por lo tanto, resuelve esta pregunta centrándose en la preocupación de tener una voz de una región específica que, a su vez, es compartida por otras partes del mundo que también están evaluando su propia historia cultural; de ahí que las obras de arte que seleccioné para el tema de la bienal Autonomías del Desacuerdo sean a mi parecer representativas de cómo la producción artística depende cada vez más del concepto de no-lugar como un medio para desarticular las complejas motivaciones que desplazan los conceptos de nacionalidad e identidad a la vez que exige que sean reconsiderados. Este cambio conduce al auge de culturas de todo el mundo que son ahora más similares que nunca. En este sentido, la preocupación por las diferencias geopolíticas se erosiona y, por lo tanto, la hegemonía sigue siendo un problema relevante en el análisis crítico de la globalización.

Con base en el flujo de producción y consumo tanto en línea como fuera de ella, y con el fin de demostrar la complejidad de la identificación nacional y geográfica, podría parecer que era factible para mí seleccionar obras estrictamente informativas, es decir, obras que privilegiaran las redes y no los objetos físicos reales, y así reevaluar el significado de términos como «latinoamericano». Sin embargo, debido a que la producción artística ha asimilado la práctica de nombrar y citar (propia de la sobremodernidad) como un elemento creativo más, este enfoque hubiera dejado fuera la

complejidad de la producción de arte de nuevos medios. Por lo tanto, mi selección está conformada por artistas que son conscientes de cómo la creciente tecnología en red tiene un efecto sobre su realidad tanto en las capas conceptuales como en las formales. He elegido artistas que incorporaran la complejidad de la glocalidad en el discurso de Autonomías del desacuerdo como complemento a la existencia de los no-lugares. Los artistas son conscientes del poder de la cita y, por lo tanto, sus proyectos son puntos de partida para que los espectadores reflexionen sobre cómo la experiencia local está delimitada y definida por referencias que cruzan fronteras geográficas; los proyectos de arte son obras de arte «glocales», es decir, requieren la comprensión concreta de preocupaciones locales o de lugares específicos, al tiempo que vienen definidas por la estética global.

Conclusión: la ubicuidad de los no-lugares

Al momento de escribir este texto, no es posible mirar los no-lugares como espacios vacíos de significado; por el contrario, son estos *los* lugares que se deben estudiar con el fin de entender qué sería significativo en espacios que puedan cobrar autonomía y convertirse en referencias icónicas en todo el mundo. Como Ibelings señala en su propia conclusión, cuando considera Las Vegas como un sitio donde se construyó algo a pesar de ser insólito para el desarrollo urbano:

> Que este lugar consista en una plaza comercial completamente acondicionada y una dispersión urbana de rápido crecimiento, compuesta en su mayor parte por comunidades cerradas, tal vez no sea la más prometedora de las señales. Lo que demuestra es que el turismo no necesariamente siempre resulta en una erosión del sentido de lugar, sino que una forma de vida urbana se puede desarrollar de la nada, a pesar de ser diferente de las que conocemos. (Ibelings 2002, 156)

De esta manera las diferencias geopolíticas se vuelven apropiadas para un idioma internacional. La tecnología que hace posible la globalización permite que las prácticas artísticas desarrollen posiciones críticas que pueden no encontrar una oposición real desde ciertos puntos de vista. Estos son los aspectos positivos y negativos de la modularidad. Durante la primera década del siglo XXI, un escéptico podría haber dicho, más que nunca antes, «todo vale», y es cierto. En su momento todos tienen derecho a emitir su propia opinión. Todos tienen un *blog*, todos tienen una cuenta de Flickr, todos *twitean*: todos producen para después consumir.

Las cinco obras seleccionadas para evaluar la manera en que la sobremodernidad puede encontrar una nueva forma en la cultura en red, como sugiere Varnelis, exponen cómo las posibilidades constructivas del desacuerdo, visto como una herramienta crítica importante, pueden estar en peligro: si todos pueden opinar, todos pueden crear ruido. Por una parte, los proyectos muestran las contradicciones que intervienen en el desarrollo imparable de la cultura global y, por otra, hacen evidente que incluso si a una persona realmente le molesta esta realidad, la propia opinión no hará temblar toda la estructura porque la globalización es capaz de funcionar de forma

modular; para que ello sucediera sería necesaria la organización de las masas. La pregunta que las obras no comparten y que el estado actual de la globalización no puede responder es: ¿puede esta optimización modular permanente propia del software, la cultura material y la economía ser eludida?, ¿puede serlo aun a expensas de perder el privilegio del desacuerdo autónomo que es posible gracias al sistema actual? Y ¿debería ocurrir? ¿Los artistas y otros productores de crítica que agitan la bandera del progreso y la resistencia contra conceptos como la hegemonía están realmente dispuestos a eludir el sistema? ¿O están satisfechos funcionando dentro de su propio subsistema especializado que se adapta cómodamente al desarrollo global como un módulo? Hasta cierto punto, el asunto no se resuelve en las cinco obras seleccionadas; y lo mismo puede decirse de la eficacia real del desacuerdo en un sistema que parece aceptar cualquier tipo de crítica en nombre de su propia producción.

Referencias bibliográficas

Augé, Marc. 1992. *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil.

Augé, Marc. 1998. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Bercelona: Gedisa.

Augé, Marc. 1995. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. John Howe (Trands.). London, New York: Verso.

Barbrook, Richard. [1998] 2005. «The High Tech Economy». In *First Monday*. Available at: <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/631/552.>, accessed May 15, 2011.

Dussel, Enrique. 1998. «Beyond Eurocentrism». In *The Cultures of Globalization*. Fredric Jameson (ed.). Durham & London: Duke University Press.

Ibelings, Hans. 2002. *Supermodernism: Architecture in the Age of Globalization*. Rotterdam: Nai Publishers.

Kelly, Kevin. 2009. «The New Socialism: Global Collectivist Society is Coming Online». In *Wired*. Available at: <http://www.wired.com/culture/culturereviews/magazine/17-06/nep_newsocialism>, accessed May 15, 2011.

Varnelis, Kazys. [2006] 2007. «Goodbye Supermodernism». *In Architecture Magazine*, November. Revised edition available at *Varnelis.net*: <http://varnelis.net/blog/goodbye_supermodernism> accessed May 15, 2011.

N°3
CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

EDITORIAL 12

ERROR 404_DEMOCRACIA NO ENCONTRADA / Ricardo Dominguez 16

Sistemas_geo_poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas y funciones contra la invisibilidad 22
Electronic Disturbance Theater 2.0 y b.a.n.g. lab

EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0 40
Amy Sara Carroll

La influencia de los no-lugares en el concepto de América Latina 66
Eduardo Navas

MEDIA ART, REDES Y PARTICIPACIÓN / Felipe César Londoño L. 86

Producción artística y nuevas tecnologías 86
Felipe César Londoño L.

El arte y la técnica en la producción del campo expandido de la política 104
Carlos Jiménez

No-Tech «La red no es el territorio» 120
Alejandro Duque

DOSSIER 138
Andrés Ramírez Gaviria
Belén Gache
Carlos Trilnick
Eduardo Imasaka
Jonathan Harker y Donna Colon
Juan Reyes
Hamilton Mestizo
Marcela Armas
Marcin Ramocki
Nelson Vergara
Raúl Marroquín

ENTREVISTA 194
Miguel Ángel Cárdenas y la verdad del video
Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas por Sebastián López

A: FUERA 210
«Principio Potosí. ¿Cómo podemos cantar el canto del Señor en tierra ajena?»
Natalia Maya Santacruz
La rebelión de los neutrales. Hacklabs en Latinoamérica
Jorge Castro
Resonancias copyleft en las prácticas artísticas en Argentina
Lila Pagola

PUBLICADOS 235

PÁGINASAZULES 241

PÁGINASNARANJAS 250

INSERTO
Carlos Trilnick

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.

Colombia $25.000

ISSN 2145-6399
9 772145 639001 03