



Museo C.A.V. La Neomudéjar
Enero Febrero 2017
Ricardo Iglesias





RICARDO IGLESIAS
Net.Art y Control



NET.ART Y CONTROL RICARDO IGLESIAS

Las nuevas tecnologías han abierto inesperados espacios de dialogo estético y, al mismo tiempo, han revelado críticamente posiciones de poder y control.

El Net.Art representó, y continua representando, una forma radical de experimentación con los nuevos lenguajes estéticos, desde sus fundamentos de inmaterialidad física, comunicación instantánea, ausencia de referentes cardinales, internacionalidad, deslocalización, parámetros interactivos, mezcla de materiales y estilos artísticos, espíritu lúdico y replanteamiento del sujeto creador y de la identidad. Actualmente, muchas de estas características han sido superadas, revisadas u olvidadas, y especialmente la WWW, canal del Net.Art, se ha transformado en una gran base de datos de usuarios y de aplicaciones, mas o menos, comerciales. Los desarrollo de las nuevas tecnologías han aportado importantes avances en muchos campos del conocimiento, la ciencia, la salud, etc., pero al mismo tiempo han implementado características especí cas de control y poder. Estamos deslizándonos lentamente del 'contrato social' de Rousseau al 'control social' de Foucault.

La exposición se plantea como una revisión sobre el desarrollo del New Media Art en los últimos veinte años a

partir de la producción del artista Ricardo Iglesias. Su trabajo se centra principalmente sobre los conceptos de comunicación, interacción y control. Comunicación, entendida como una actividad humana fundamental donde los individuos se relacionan y forman relaciones sociales. Es necesario rescatar la noción dialógica y la reconsideración del receptor o destinatario. En este sentido, la comunicación se plantea como un proceso en el cual, como dice Kaplún, "dos o más seres o comunidades humanas intercambian y comparten experiencias, conocimientos y sentimientos, aunque sea a distancia y a través de medios art iciales" (Una pedagogía de la comunicación. Kaplún, 1998). Pero para que exista una comunicación real es necesaria una "igualdad efectiva de oportunidades para asumir roles de diálogo" (Teoría de la acción comunicativa. Habermas, 1981), y por tanto, un acceso directo, transversal y en igualdad de condiciones a los medios y la tecnología. Interacción donde la relación entre hombres y máquinas, hasta ahora sustentada exclusivamente en el uso, en el cuidado y en la administración de la acción de la máquina, es decir, en su simple manejo, pase a desarrollar una relación ser humano-máquina basada en una interacción interna y mutua. Y Control como concepto aglutinador de los comportamientos de las sociedades

actuales, donde el uso de medios automáticos en los procesos de registro e información no signi ca la ausencia de una intención subjetiva por parte del sistema y por consiguiente, de su manipulación. "El Panóptico funciona como una especie de laboratorio de poder" (Vigilar y castigar. Foucault, 2003).

La exposición presenta una selección de trabajos de Net.Art, que se inicia con referencias el primer proyecto del artista de 1997, hasta su última pieza ArtPlay presentada en 1840s GIF Party en la TATE Britanien (Londres); y una representación de las instalaciones interactivas más sobresalientes incluyendo trabajos de video-instalación y robótica como Surveillance Cameras (2010) y Edén (2015).

NET.ART and CONTROL RICARDO IGLESIAS

New technologies have opened unexpected spaces of aesthetic dialogue, whilst at the same time revealing critical positions of power and control.

Net.Art represented, and continues to represent, a radical form of experimentation through new aesthetic languages, founded upon physical immateriality, instant communication, free from geographical constraints, international, belonging to no place in particular, interactive parameters, the mixing of materials and artistic styles, playfulness and redefining rethinking the creative subject and identity.

Currently, many of these features have become obsolete, revised or forgotten, and especially the world wide web, main channel for Net.Art, has been transformed into a large database of users and applications, more or less commercial. The development of new technologies has made significant advances in many fields of knowledge, science, health, etcetera, but at the same time they have brought with them control and power. We are slowly slipping from Rousseau's "social contract" to Foucault's "social control".

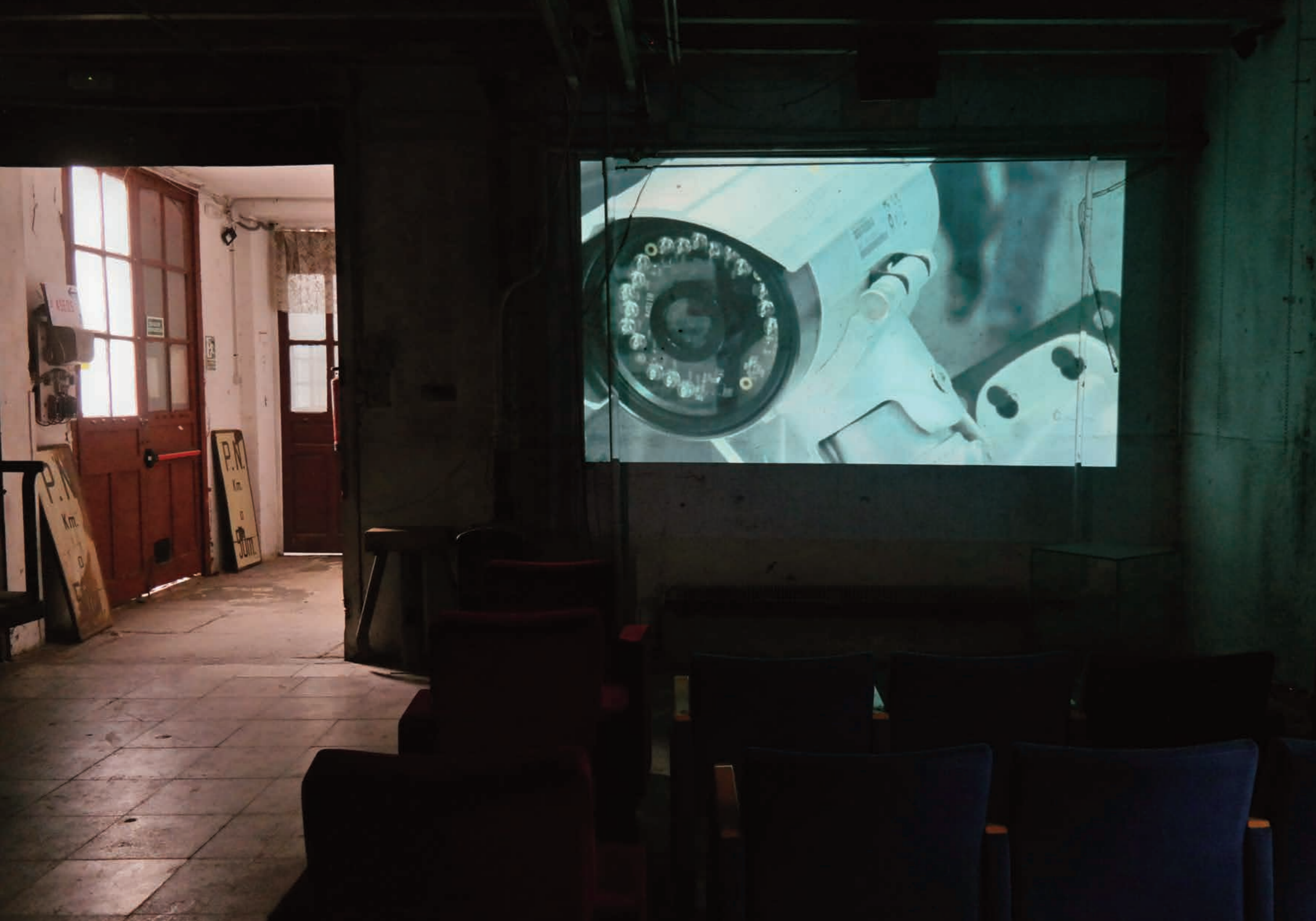
The exhibition showcases the development of New Media Art in the last twenty years through Ricardo Iglesias' artistic production. His work focuses mainly on the concepts of communica-

tion, interaction and control. Communication understood as a fundamental human activity where individuals interact and form social relationships. It is necessary to rescue the notion of interaction through dialogue, and to focus on the recipient or interlocutor. In this sense, communication is seen as a process in which, in the words of Mario Kaplún, "two or more beings, or human communities exchange and share experiences, knowledge and feelings, even remotely through artificial means" (Una pedagogía de la comunicación, Kaplún, 1998). However, there needs to be "equal access to a dialogue" for there to be real communication (The Theory of Communicative Action, Habermas, 1981), and therefore a direct, cross-sectional and equal opportunities in access to media and technology. This interaction is one where the relationship between humans and machines, so far supported exclusively on the use, care and management of the machine, ie, in its simple utilisation, becomes a human-machine relationship based on internal and mutual interaction between human and machine. "The Panopticon functions as a kind of laboratory for power" (Discipline and Punish, Foucault, 2003), that is, the overriding element in social behaviour today is control, where the use of automated means in the registration and retrieval of information does not mean the absence of a subjective intention

on the part of the system, and therefore, its manipulation.

The exhibition presents a selection of Net.Art works, starting with References the artist's first project (1997) and finishing with A his last piece ArtPlay presented in the 1840s GIF Party exhibition in TATE Britain (London); covering outstanding artworks including interactive video installation works and robotics such as Surveillance Cameras (2010) and Eden (2015).

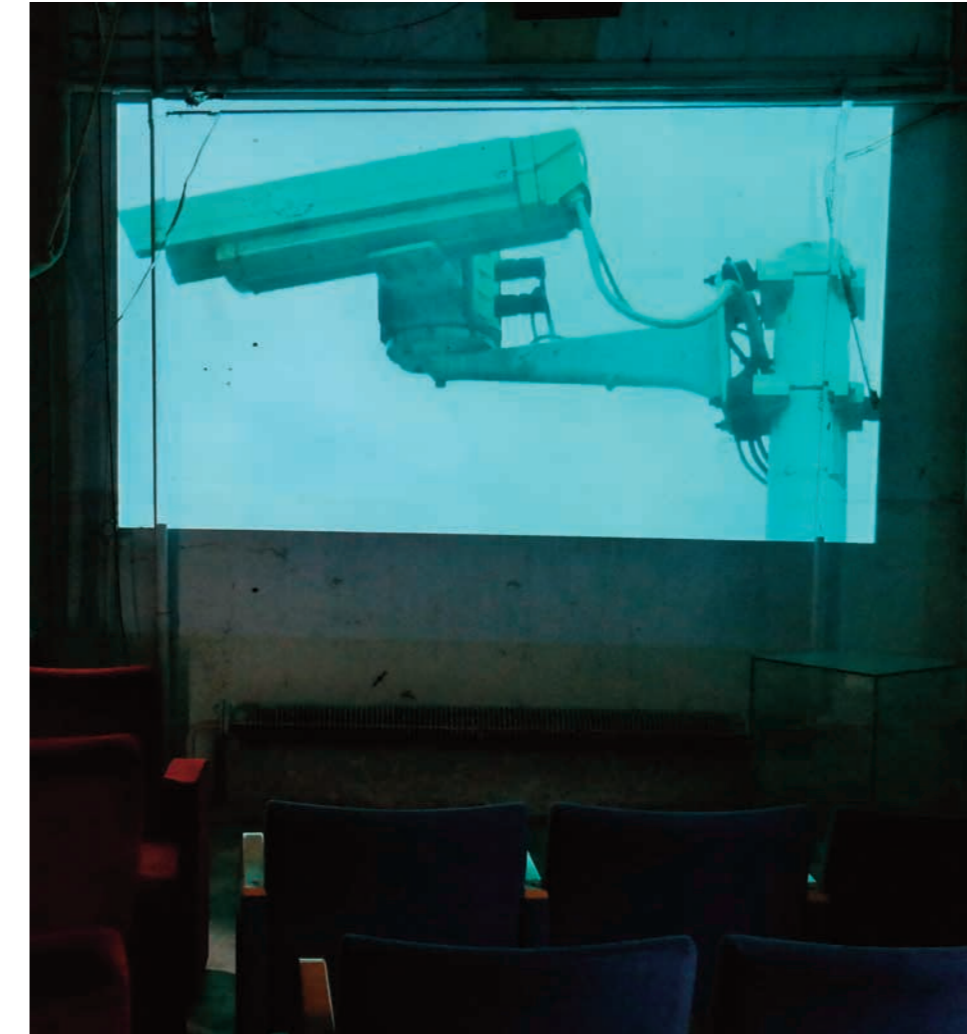




CAUTION!! YOU ARE UNDER SURVEILLANCE RICARDO IGLESIAS

CAUTION!! YOU ARE UNDER SURVEILLANCE

Video
(2012)



Siempre que se trate de una multiplicidad de individuos a los que haya que imponer una tarea o una conducta, podrá ser utilizado el esquema panóptico. [...] ... porque lo esencial es que se sepa vigilado.

Michel Foucault.

A partir de los conceptos desarrollados en las instalaciones Surveillance Cameras: they are alive!!! y Spam Tower como son: la continua proliferación de cámaras de vigilancia en espacios públicos, la formalización de una paranoia de inseguridad mundial cotidiana que nos conduce hacia la "sociedad de la vigilancia", la utilización indiscriminada de dispositivos electrónicos y mecánicos transformados en sistemas de seguridad y seguimiento... El proyecto propone la creación de una serie de vídeos críticos para llamar la atención sobre esta problemática.

When there is the need to impose a task or behaviour in a group of individuals, the panopticon can be successfully used [...] as what matters is that the perception of being surveilled is embedded in the public's mind.

Michel Foucault.

From the concepts developed in the pieces Surveillance Cameras: they are alive!!! and Spam Tower such as the continued proliferation of surveillance cameras in public spaces, the normalisation of an everyday global insecurity paranoia that leads to the establishment of the "surveillance society", the indiscriminate use of electronic and mechanical devices transformed into systems for tracking and controlling, the project posits the creation of a series of critical videos to draw attention to this problem.

EDEN RICARDO IGLESIAS

EDEN

Instalación Sonora (2015)

La instalación presenta una crítica al aumento indiscriminado de los sistemas de control y videovigilancia automáticos que invaden los espacios públicos bajo la premisa de la seguridad social.

En la actualidad, los sistemas de vigilancia y control, que inicialmente se usaban solo en los márgenes de la comunidad social (prisiones o fronteras), o bien en situaciones de enfrentamiento bélico, han invadido el espacio público urbano, hasta alcanzar todo nuestro entorno humano y, por consiguiente, también los ámbitos individuales privados.

Desde el ataque del 11 de septiembre y el USA PATRIOT ACT, el incremento de estos sistemas a nivel mundial ha crecido paralelamente a su justificación bajo los argumentos de seguridad y miedo. La ciudad entendida idealmente como la continuidad del ágora griego, un espacio abierto, centro de convivencia ciudadana, de intercambio, de cultura, de vida social ha dejado paso a un espacio de control, de vigilancia y seguimiento.

Considerando que la saturación de

imágenes hoy en día es excesiva, se propone la utilización del sonido, como forma de presentación. En el metro de Barcelona y en muchos otros medios públicos nacionales e internacionales, se nos recuerda continuamente que por nuestra seguridad el espacio dispone de sistemas de videovigilancia. Por si no fueran suficientes los mensajes visuales a la entrada de los espacios o la presencia de las propias cámaras en cada esquina, la locución del mensaje que se produce en el metro, se ha convertido en un mantra que en vez de proporcionar paz y seguridad, se convierte en una forma de temor y miedo al espacio público.

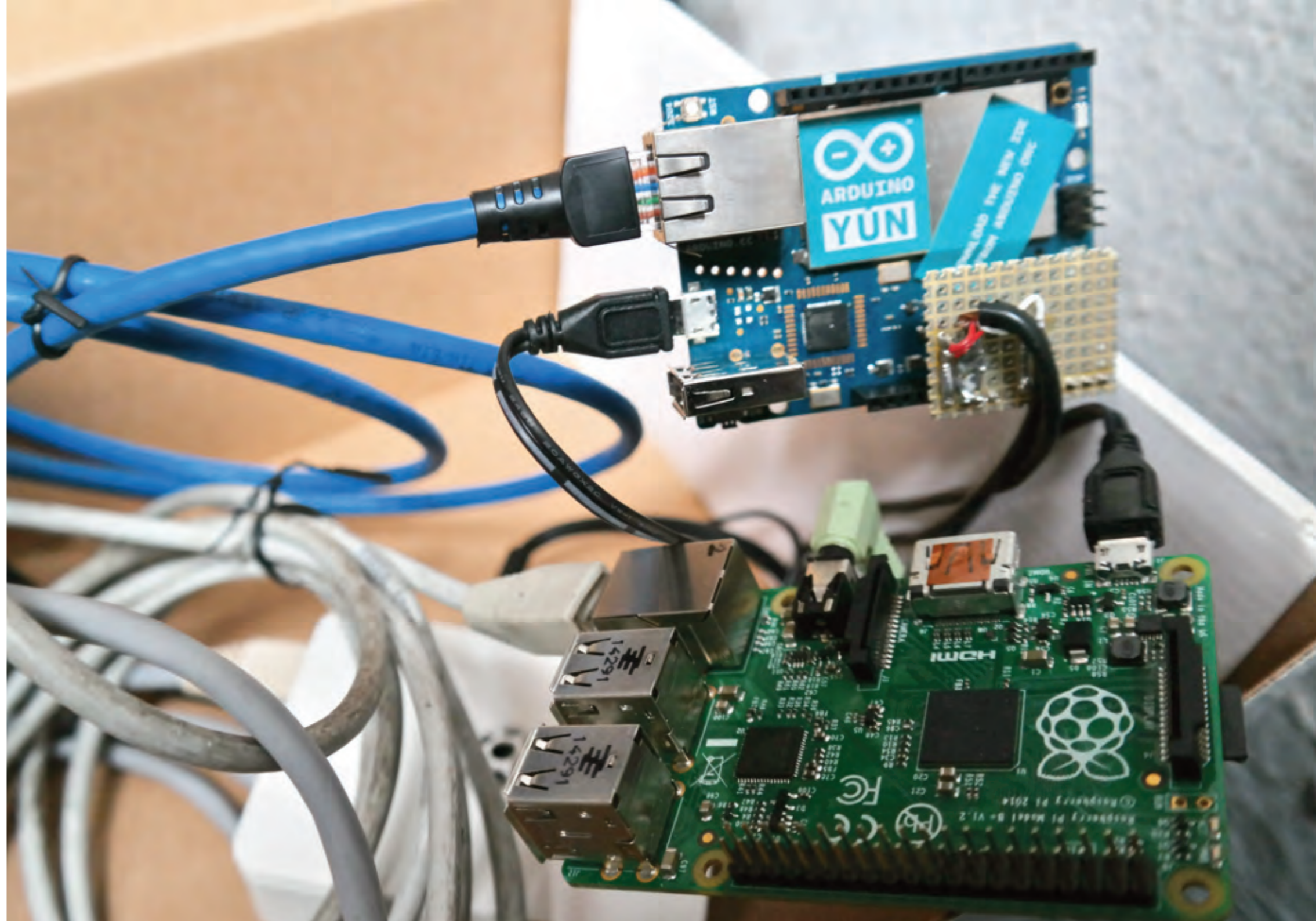
This installation presents a critique of the uncontrolled increase in automatic control systems and video surveillance that invade public spaces under the premise of safety.

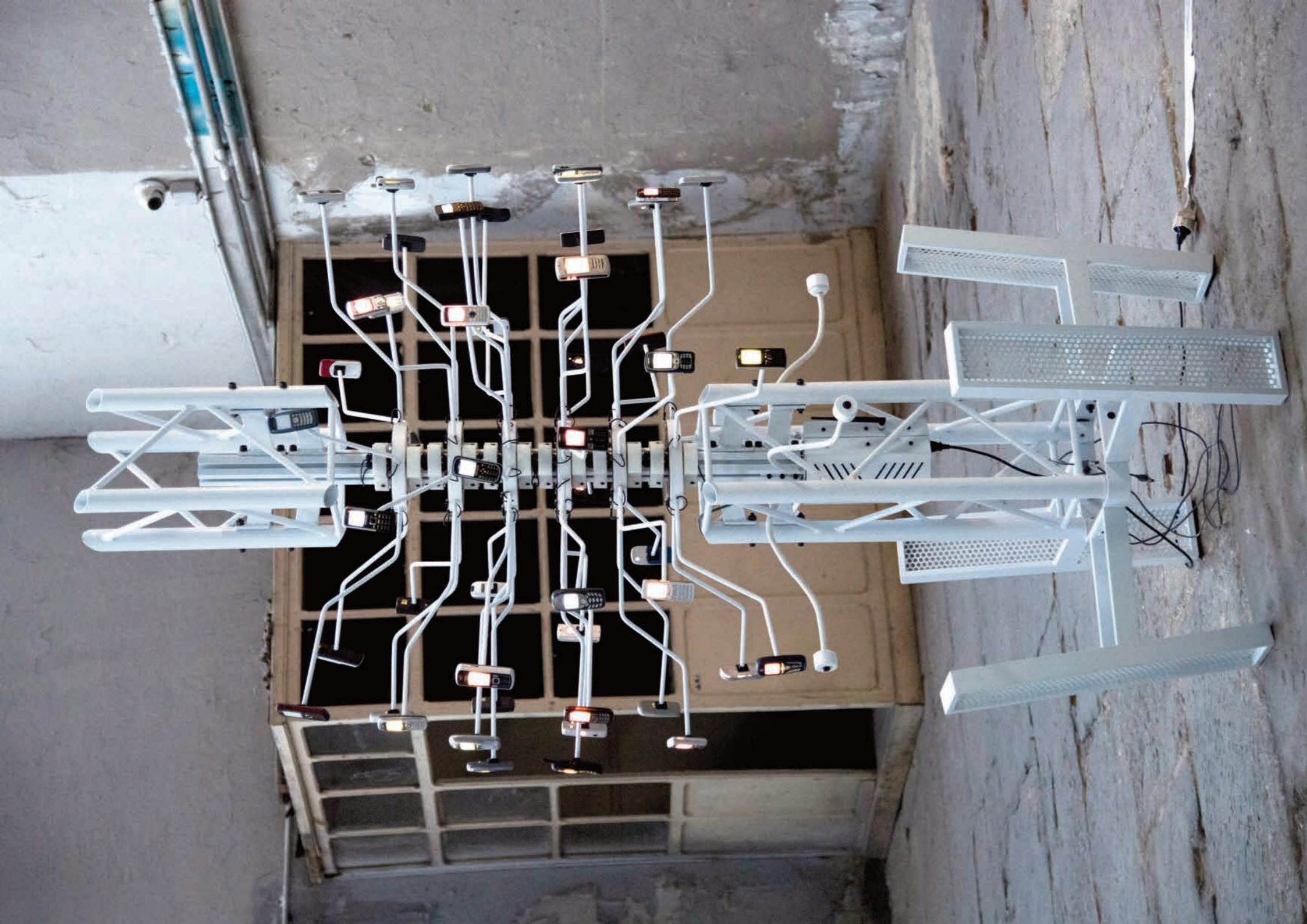
Surveillance and control systems, initially used only in the margins of the community (prisons, or borders), or in situations of armed conflict, have now invaded the urban public space, reaching and covering our social spaces, and, by extension, individual private areas.

Since the September 11th attack, and the PATRIOT ACT in the US, the worldwide increase in these systems has grown under the guise that they provide safe spaces for a populace cowed by fear. The city, ideally understood as the continuation of the Greek agora, seen as an open space, a centre of civic coexistence, exchange, culture, and social life is fast becoming a controlled space, subject to surveillance and monitoring.

Given the premise that today we are saturated with images, the artist proposes

the use of sound for his presentation: the Barcelona metro, as many other national and international public spaces, has tannoy reminders that tell us that the space is under video surveillance for our security. As if the ubiquitous presence of cameras was not enough to instil concern in the public, these public announcements have become a mantra that, rather than reassuring users of the underground, spreads fear and insecurity in the public space.





SPAM TOWER RICARDO IGLESIAS

SPAM TOWER

Instalación Interactiva (2013)

Actualmente asistimos a la conversión y la manipulación generalizada de los canales de comunicación en canales de control y de venta. El proyecto propone la creación de una torre panóptica que emite, bombardea a los usuarios y sus móviles con SMS publicitarios y comerciales. Hoy en día es preocupante comprobar con que facilidad los sistemas de comunicación pueden transformarse en sistemas de control. Nos encontramos con nuevas formas panópticas mecánicas - electrónicas, donde el control no es ejercido por un individuo concreto, o por un grupo social, ni tan siquiera por una institución, sino por conglomerados económicamente globalizados, donde el concepto del individuo es reducido a sus datos virtuales y la manipulación que sobre estos se puede ejercer.

La pieza se presenta sobre dos niveles críticos, por un lado incide en la evolución de los sistemas de comunicación hacia sistemas de control bajo el paradigma consumista, y permite la transformación de canales de publicidad y venta. Según los datos de la International Data Corporation (IDC) el número de terminales vendidos durante el tercer trimestre de 2010 son 340.5 millones, frente a los 297.1 millones del mismo periodo el año anterior. (<http://www.idc.com/about/viewpressrelease.asp?containerId=prUS22550010>).

En España, la mayoría de las compañías telefónicas invaden y bombardean a sus usuarios con anuncios y mensajes SMS no deseados. Una forma de spam que ha saltado del correo electrónico a los mensajes telefónicos. En un segundo nivel, el aumento consistente de estructuras de control

mecánicas, chips, cámaras de vigilancia y otros dispositivos sobre el espacio público, defendido desde la "ideología de la seguridad".

La instalación consta de una torre de 3m de altura con una serie de sensores que controlan el movimiento de los brazos. Al nal de cada uno hay un dispositivo móvil. Un sistema central envía los mensajes de publicidad a los móviles particulares que caen dentro de su rango de acción.

We are currently witnessing how digital communication channels are becoming ways to market and control. This project proposes the creation of a panoptic tower that bombards users and their mobile phones with SMS advertising. It is worrying to see how easily today's communication systems can metamorphose into channels for controlling and promoting, an electronic handheld panopticon that allows, not specific individuals or social groups, or even institutions, but economically globalized conglomerates, to control and monitor their customers, where the concept of the individual is reduced to their virtual-real data and the manipulation thereof.

The piece is presented on two critical levels, on the one hand it dwells on how systems have evolved into controlling networks that labours under the consumeristic paradigm as they become advertising and sales channels. According to data from the International Data Corporation (IDC) the number of handsets sold during the third quarter of 2010 were 340.5 million compared to 297.1 million the same period last year. (<http://www.idc.com/about/view->

pressrelease.asp?containerId=prUS22550010). In Spain, most telephone companies invade and bombard users with ads and unwanted SMS messages. Spam has evolved, jumping from email to phone messages. On a second level, the work looks at the steady increase in mechanical structures of control, such as chips, surveillance cameras and other devices populating the public space, justified as providers of security.

This installation consists of a 3m high tower with a series of sensors that control the movement of its arms, which have a mobile device at their end. A central system sends advertising messages to individual mobile phones that fall within its range of action.

Obra cedida por la colección:



Activa Mutua

SURVEILLANCE CAMERAS: THEY ARE ALIVE!!! RICARDO IGLESIAS

SURVEILLANCE CAMERAS: THEY ARE ALIVE!!!

Instalación de video
(2010)

La continua proliferación de cámaras de vigilancia nos introduce en una "paranoia" de inseguridad mundial cotidiana, lo que podemos denominar, la sociedad de la vigilancia. El proyecto propone la creación de un conjunto de cámaras robóticas "vivas" que persigan a la gente. La cámaras graban a los visitantes, realizando diferentes proyecciones in situ y por internet.

Desde hace unos años aparecen regularmente en la prensa declaraciones de los políticos sobre la necesidad de implantar o de aumentar sistemas de vídeo vigilancia en las ciudades. El "Ring of Steel" de Londres consiste en un círculo de vigilancia de 24 h. compuesto por más de 65.000 unidades, New York esta desarrollando una iniciativa parecida por 90 millones de dólares, Paris se esta planteando utilizar pequeños aviones no tripulados dotados con cámaras para "controlar" los suburbios. Las denominadas "políticas del miedo" e "ideología de la seguridad" se han convertido en el mantra continuo de un sistema de control totalitario, para el cual, como indica la ministra de interior francesa en un artículo en El País: "la opinión pública esta preparada".

Su formalización se centra en la creación de un conjunto de 4 robots autónomos que tienen incorporada una cámara de vigilancia, conectado a un ordenador que digitaliza las imágenes.



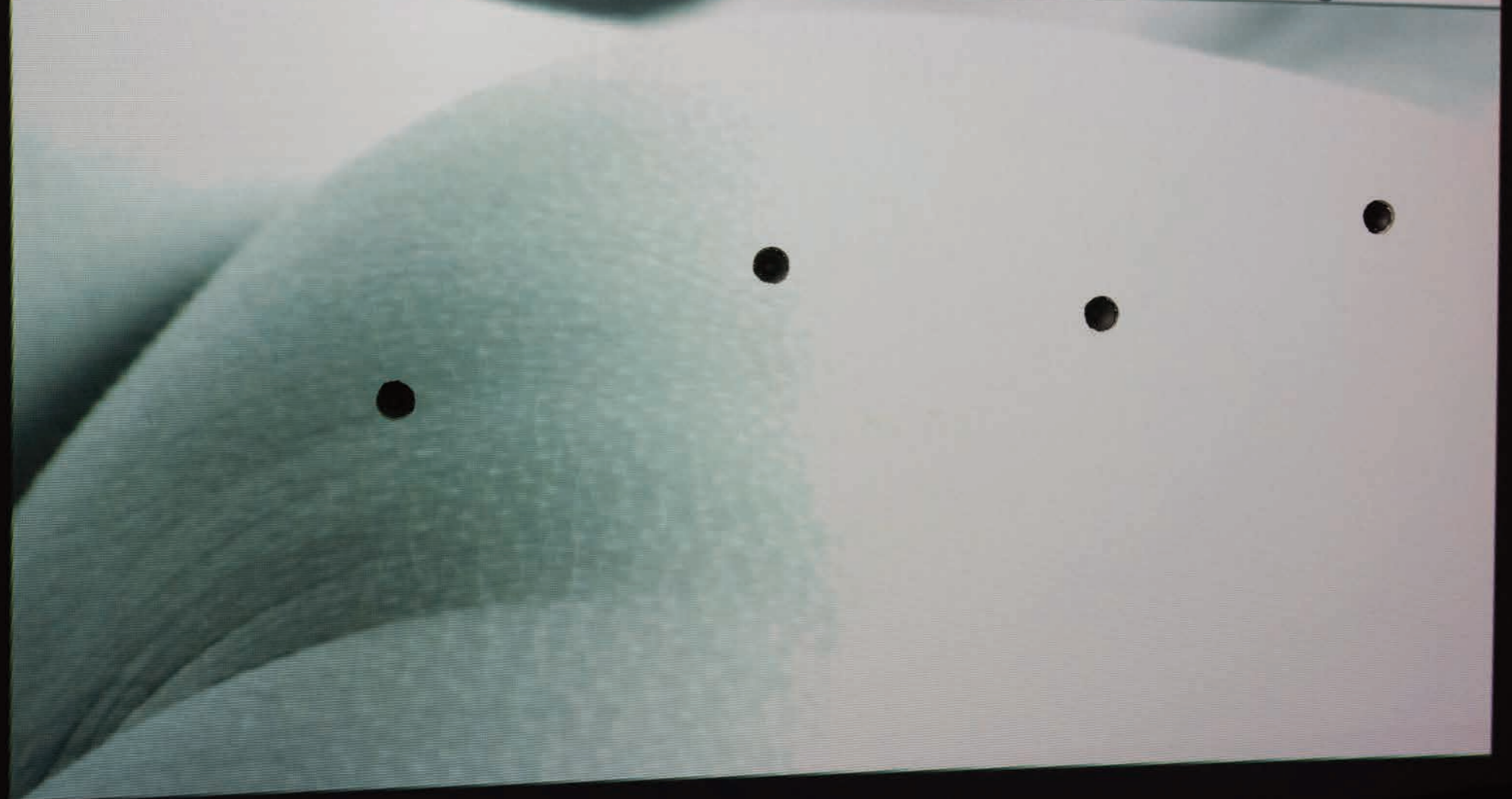
The continued proliferation of surveillance cameras instils in us an everyday global insecurity "paranoia" in what is now defined as the surveillance society. The project proposes the creation of a set of "living" robotic cameras that follow people. The cameras record visitors, and project their footage in situ and online.

For some years now, statements by politicians about the need to introduce or increase video surveillance systems in cities have been regularly appearing in the press. The "Ring of Steel" in London is a 24hr surveillance apparatus. composed of more than 65,000 units; New York is developing a similar initiative, to the tune of 90 million dollars; Paris in turn, is considering using small unmanned aircraft equipped with cameras to "control" the suburbs. The so-called "politics of fear" and "security policy" have become the continuous mantra of

a system of totalitarian control, which, as indicated the French Minister of Interior in an article in El País, "public opinion is ready for".



NO más violencia contra las mujeres



NO MAS VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES RICARDO IGLESIAS

STOP VIOLENCE AGAINST WOMEN

Instalación audiovisual
(2005)

La utilización del concepto de "violencia" es hoy en día tan usual en los medios de comunicación masivos y las imágenes que muestran hechos violentos son tan continuas, que muchas veces ya no nos extrañamos de lo que vemos. El hecho de la violencia forma parte intrínseca de nuestras vidas y parece que no hay forma de luchar contra ello, que ciertamente la naturaleza es así y que es ley de vida que los débiles sufran en manos de los fuertes, para que se produzca la "evolución". Estas consideraciones que pudiesen parecer asumibles en ciertos contextos, realmente no lo son en ninguno, desde el momento que hablamos de la construcción de una trama social donde todo individuo tiene valor en cuanto tal, independientemente de consideraciones de raza, religión, edad o sexo.

La violencia contra las mujeres es una lacra social y es necesario buscar todos los medios posibles para su erradicación. Gracias a las investigaciones y a los dossier realizadas por Amnistía Internacional: España: Más allá del papel (2005) y Está en nuestras manos. No más violencia contra las mujeres (2004) nos adentramos en

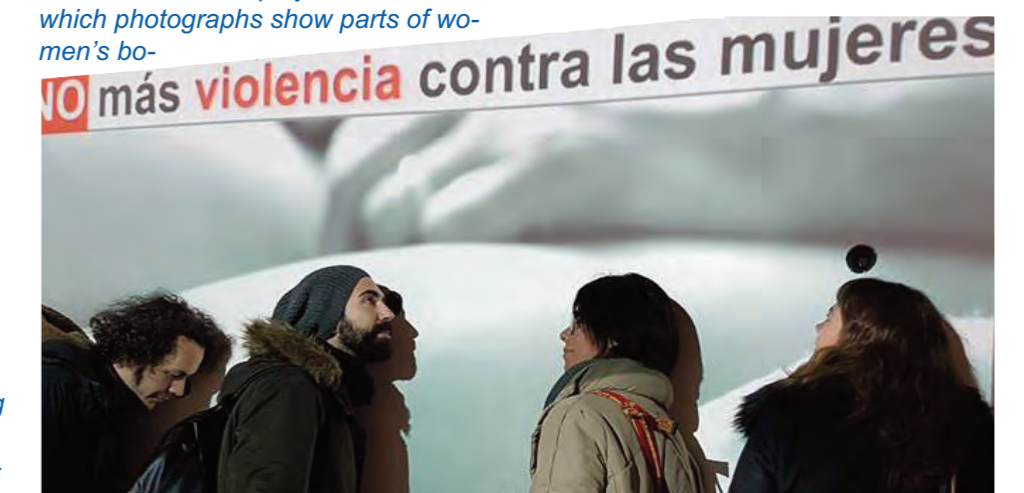
una realidad muchas veces espeluznante. El presente proyecto intenta aportar su pequeña ayuda para la divulgación de estos datos, para la concienciación de los hechos y para la búsqueda y mejora de soluciones. La instalación consta de un vídeo de fotografías que presentan partes del cuerpo de mujeres. En la pared se encuentran varios dispositivos sonoros con altavoces que repiten una serie de locuciones de corta duración de casos concretos de violencia domestica, datos, cifras y otros informes sobre este tema.

The widespread presence of "violence" in mass media day, accompanied by pictures showing violent acts is such that they fail to surprise us. The fact that violence is an intrinsic part of our lives and that there seems to be no way of fighting against it, indeed some maybe persuaded that in the natural order the weak suffer in the hands of the strong, and that produces "evolution". These considerations, that might seem appropriate in certain contexts, are in fact not suitable in any situation, from the moment we set about building a social fabric where everyone has value, considerations such as race, re-

ligion, age or sex, should not count to create difference.

Violence against women is a major social problem and we need to find all possible ways to eradicate it. Various sources of research and news broadcasts, and the dossier produced by Amnesty International: Spain: Beyond Paper (2005), and It is in our hands: No more violence against women (2004) we move into a reality often horrifying. This project aims to contribute to the dissemination of these data, for people to become aware of the facts and to search and propose solutions. The installation displays a video on which photographs show parts of women's bo-

dies. On the wall, there are several audio devices which broadcast short texts describing specific cases of domestic abuse, facts, figures, and the like. ...



IN THE DARK RICARDO IGLESIAS

INFORMATION, CONTROL AND HANDLING

Instalación de video interactivo (2003)

Ninguna información existe sin desinformación.

Paul Virilio

La utilización de medios automáticos para la obtención de información en el proceso actual de registro y control no significa la ausencia de una intención subjetiva por parte del sistema y por consiguiente, de su manipulación. Los dispositivos de vigilancia mecánicos, ya sea a nivel local -videocámaras callejeras- o a nivel planetario -aviones no tripulados con cámaras de apertura sintética o satélites espías- nos inducen a separar la máquina que controla del controlador, colocándose este último en una oscuridad cómoda desde donde poder ejercer mejor su función.

La telepresencia realizada por los sistemas de vigilancia no es inocente; existe una intencionalidad clara y un sujeto concreto, ya sea económico, político, policial, militar..., que decide en última instancia dónde tiene que ir colocada la cámara, en qué dirección va dirigido su cono de visión, qué tiene que observar y por cuánto tiempo.

La instalación consta de un maniquí que dispone de una vídeo-cámara

acoplada en uno de sus ojos. El maniquí representa al sujeto vigilante, al ente controlador de la información. Dependiendo de la duración de la exposición aparece vestido con diversos trajes, asumiendo en cada momento un rol diferente: militar, policía, ejecutivo, político...

Las imágenes de vídeo son digitalizadas y manipuladas sobre programación ASCII, para posteriormente ser emitidas vía Internet. La comunicación por Internet puede compartirse con otros espacios que denominamos "espacios de vigilancia compartida". En cualquier caso, al realizarse esta conexión cualquier usuario puede conectarse desde su ordenador y crear un nuevo espacio de vigilancia, convirtiéndose a su vez en controlador y vigilante.

Este trabajo ha sido realizado en colaboración con Gerald Kogler.

No information exists without misinformation.

Paul Virilio

The use of automatic means for obtaining information in the current environment of surveillance and control, does not mean the absence of a subjective intention to manipulate on the part of those deploying them. Mechanical monitoring devices, either locally -surveillance video in the public sphere-, or universal -drones equipped with cameras or spy satellites- induce us to separate the monitoring machine from its controller, who sits in comfortable darkness from where they can better carry out their plan.

This remote presence facilitated by surveillance systems is not innocent; there is a clear intention and a particular objective, whether economic, political, police, military... that ultimately decides where to place the camera, its field of vision, what to observe and for how long.

The installation consists of a mannequin that has a video camera inserted in one of his eyes. The dummy represents the guard, the information moni-

toring body. The dummy, depending on the duration of the exhibition, is dressed in various costumes, assuming each time a different role: military, police, executive, political...

The video images are digitized and manipulated on ASCII programming language, to subsequently be broadcast online. This broadcast can be shared with other spaces, what we call "shared surveillance spaces." Additionally, the public can make use of this connection, being able to display the footage in their computers in order to create multiple surveillance space, becoming, in turn, both object and subject in the surveillance process.

This work has been carried out in collaboration with Gerald Kogler.



ARTPLAY RICARDO IGLESIAS

ARTPLAY

Net Art (2014)

A través del Juego, y del Arte, el individuo desarrolla aspectos vitales de la comunicación y la experiencia. Ambos sirven como organizadores de aspectos sensomotores, emocionales, perceptivos, cognoscitivos y lingüísticos que ayudan a crear un modelo interno de uno mismo y del mundo externo.

El Arte de Jugar implica la posibilidad de aprender, comunicarse, modificar, variar, crear, cambiar y ajustarse frente a situaciones y elementos nuevos. El arte y el juego han sido elementos fundamentales en la evolución de la sociedad.

El proyecto consiste en una serie de gifs animados realizados a partir del material proporcionado por la TATE: obras de su colección de arte inglés del siglo XIX.

Play and Art have, historically, allowed the individual to process and develop vital aspects of communication and experience. Both serve to learn and develop sensory, motor, emotional, perceptual, cognitive and linguistic aspects of the self and the outer world.

The Art of Playing implies the ability to

learn, communicate, modify, change, create, change and adjust to new situations and concepts. Art and Play have been key elements in the evolution of society.

The project consists of a series of animated gifs made from material provided by the TATE: works from its collection of English art of the nineteenth century. .



ELMUNDO.ES RICARDO IGLESIAS

ELMUNDO.ES

Net.Art (2001)

Si una noticia se de ne, entre otros conceptos, por su pertenencia al presente inmediato, ¿qué se puede considerar noticia dentro de la era de la postinformación en el ámbito de Internet? ¿qué ocurre cuando una noticia deja de ser “noticia”? ¿pasa automáticamente a la esfera de la información, y, por tanto, adquiere un estatus de durabilidad, que en otro caso le sería negado?.

Si en Internet el tiempo y el espacio son “líquidos”, entendido el término como la perpetua no permanencia ¿qué pasa con la validez de lo que “ahora” es noticia, pero no dentro de un segundo? ¿qué pasa con los desastres nacionales, las convulsiones sociales, las guerras locales y tribales, los destrozos ecológicos... que en un momento dado acaparan totalmente la atención del público y recogen nuestra solidaridad económica y moral en millones para las buenas causas, pero son rápidamente sepultados por “noticias frescas”? ¿No deberían ser la noticia algo más que un mero objeto de consumo inmediato y propiciar una reflexión en profundidad para solucionar los problemas económicos, sociales, ecológicos, etc. a largo plazo?

Sobre estas reflexiones surge la pieza elmundo.es. Se ha tomado una portada del periódico El Mundo digital de una fecha determinada y en una hora concreta (El Mundo digital se actualizaba cada dos horas en esas fechas) realizando una programación sobre base de datos que permite una desaparición paulatina de la página, el olvido de la noticia sobre

un fondo incoloro, insípido, inodoro e indoloro, al fin y al cabo.

If a piece of news is defined by belonging to the immediate present, what can be considered as news in the era of post-information on the web? What happens when news cease to be "news"? Does it automatically move onto the realm of information, and thus acquires a durability status, which it would otherwise be denied?

If net time and space are "fluid", the term understood as perpetual impermanence, what does that make of the validity of what constitute news "now", only to become irrelevant within seconds? What about national disasters, social upheavals, local and tribal wars, ecological destruction... that at one point completely monopolise public attention, and are able to move our economic and moral solidarity in millions for good causes, only to be quickly buried by "fresh news"? Should not the news more than a mere object of direct consumption and encourage in-depth analysis that would solve economic, social, or ecological problems in the long-term?

Elmundo.es is a distillation of these considerations. This installation takes the cover of a digital newspaper from a specific date and time (in the digital world

content is updated every two hours at the time of extraction), and applies database programming that results in the gradual disappearance of the page, the news forgotten as the page on the screen melts away against a colourless, tasteless, scent and pain free background.



CIBEROO RICARDO IGLESIAS

CIBEROO

Net Art
(2000)

Ciber00 tiene como objetivo la creación de un espacio público - privado de encuentro entre usuarios, donde se puede mandar e-mails, borrarlos, modificarlos, copiarlos, bajar información y todo aquello que la "posesión" de un correo permite, pero en este caso el correo no es privado sino público.

La idea parte de mi interés sobre la identidad del sujeto en la vida real, de su duración y la asunción de diferentes perfiles para sus actuaciones en la WWW. El sujeto real deja de ser "uno" para convertirse en múltiple, o múltiplo de sí mismo, se convierte en un usuario con tantas caras tecnológicas, como conexiones realiza. El ordenador ya no es una ventana a otro mundo, no es el espejo de Alicia, sino un diamante de múltiples secciones que posibilita infinitas exploraciones. En la sociedad de la simulación todos somos "ciber".

El proyecto ciber00 tuvo una duración de seis semanas. Cada semana se envió a un listado de 400 direcciones en todo el mundo, una serie de e-mails para que participasen activamente en su desarrollo. El primer mensaje salió el lunes 23 de octubre del 2000 con el

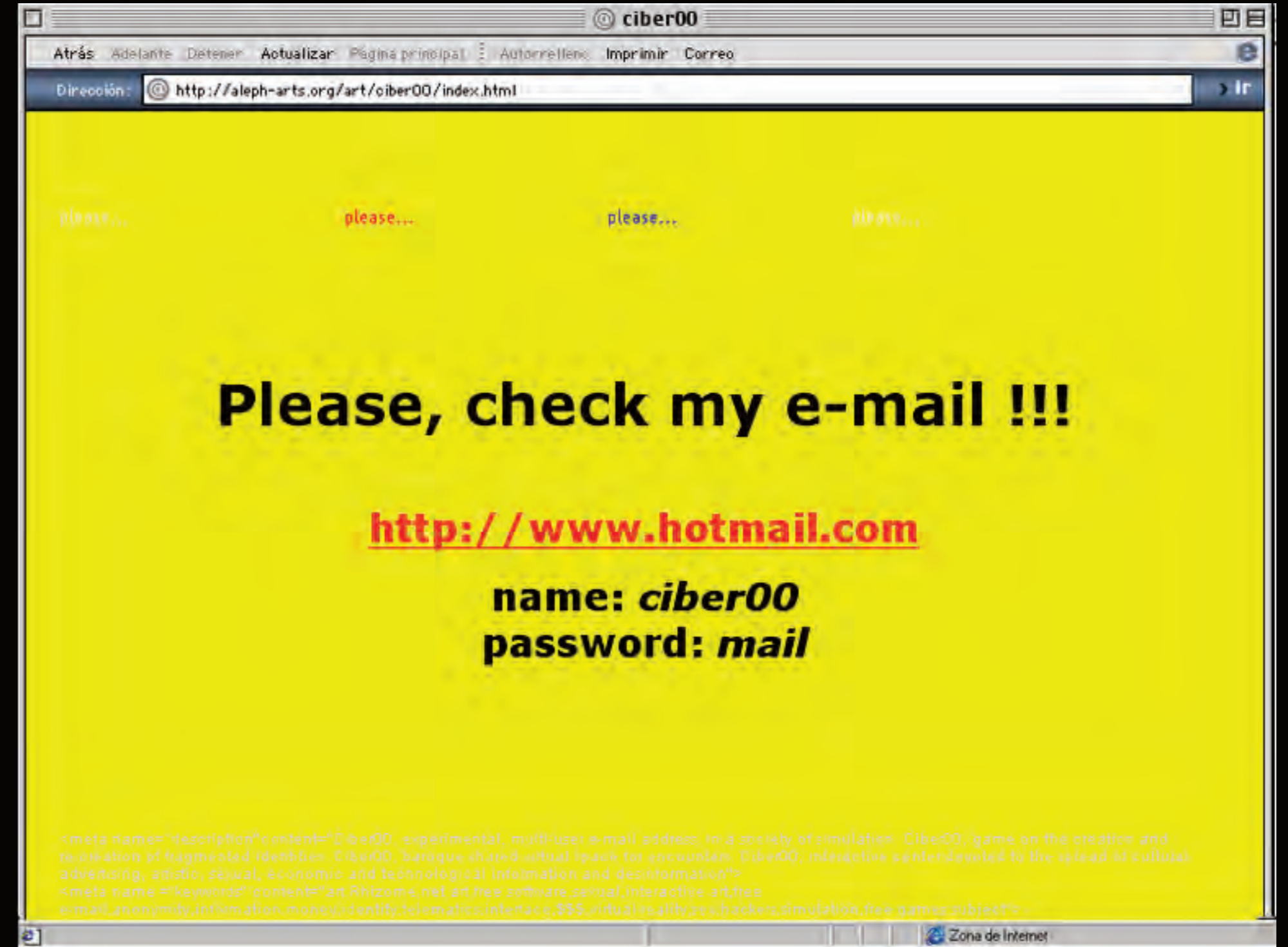
siguiente texto: please, check my e-mail!!!. La home-page fue evolucionando semana a semana introduciendo los mensajes enviados con la palabra please. Actualmente algún usuario, que asumió plenamente su perfil de ciber, modificó el password y no se puede acceder al correo de hotmail. Solo quedan las pantallas-anuncio del trabajo.

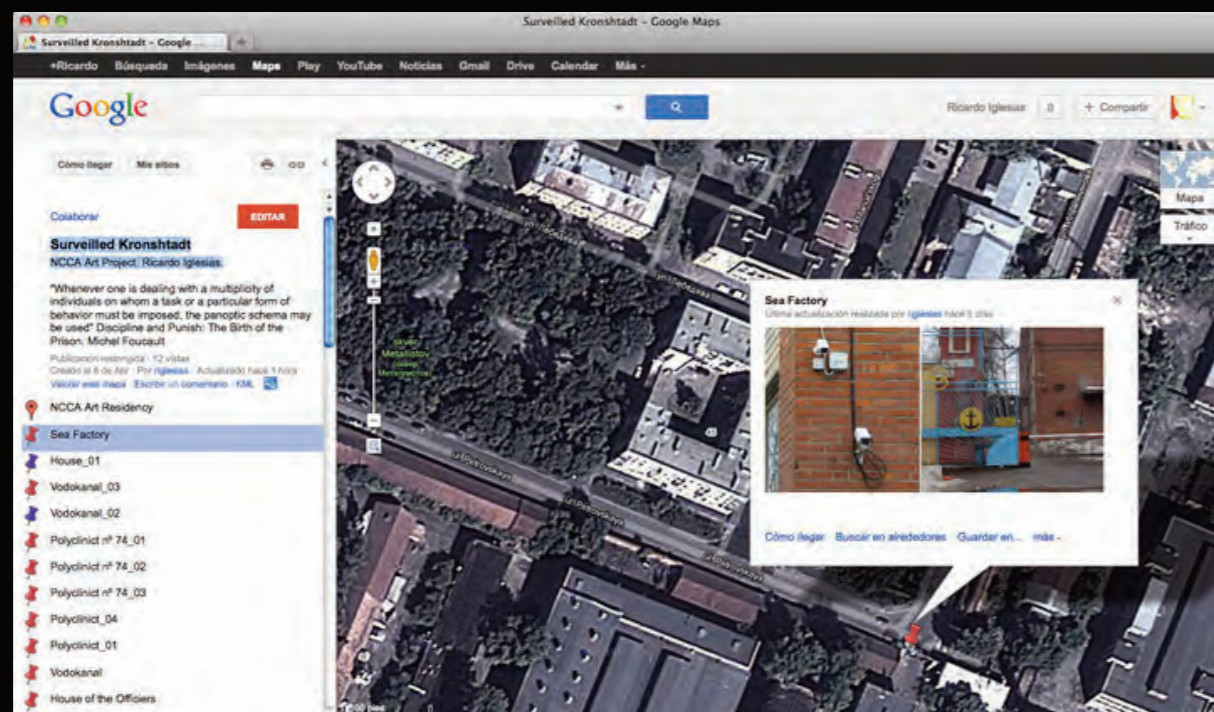
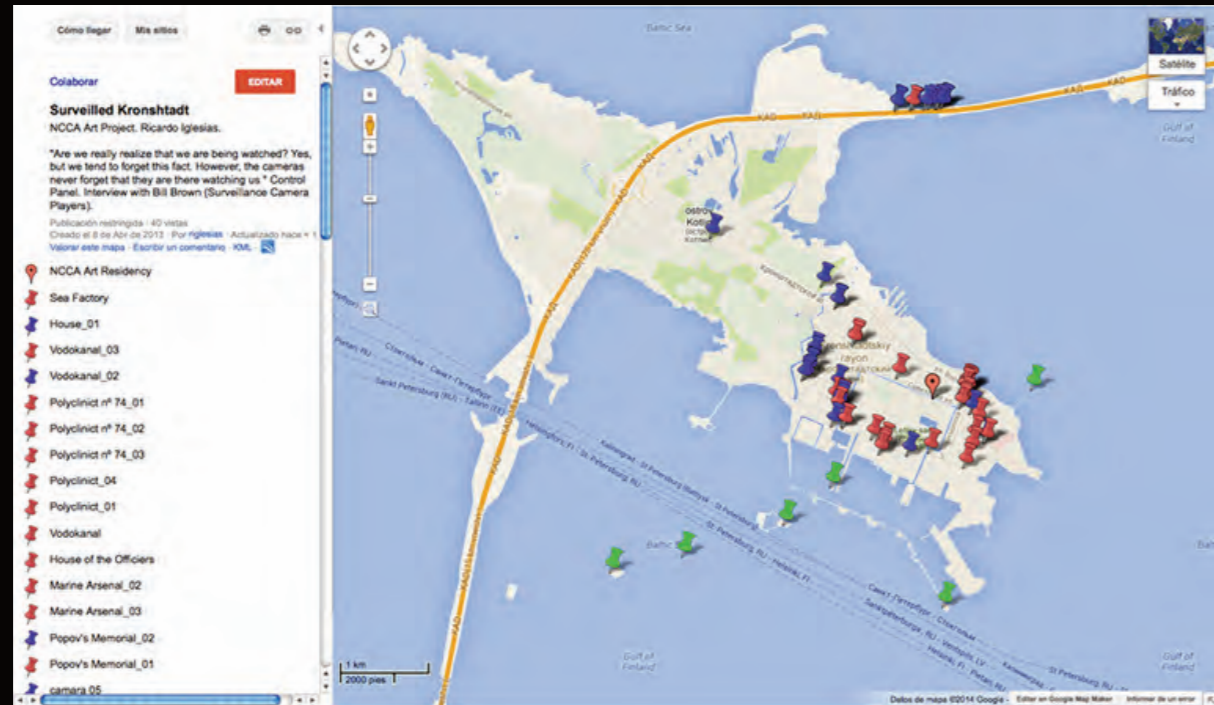
Ciber00 has as its objective the creation of a public/private space for encounters between users, where you can send, copy, download and delete e-mails, everything that "owning" a mail address allows, only in this case the mail is not private but public.

The stems from the artist's interest in the identity of people in real life, (in real time), as they create different profiles according to their different interactions online. The self ceases to be "one" to become multiple, or a multiple of itself, it becomes a user with as many technological faces, as connections they make. The computer is no longer a window to another world, no longer Alice's mirror, but a multi-sided diamond that allow for infinite explorations. In the society of the simulacra

we are all "cyber".

The Ciber00 project lasted six weeks. Each week a series of emails were sent to 400 addresses worldwide, asking them to actively participate in its development. The first message went out on Monday, 23rd October, 2000, with the following text: "Please, check my e-mail!!!". The homepage evolved every week as messages sent with the word "please" were being sent. As it currently stands, one of the users took over the address, changed the password and emails cannot be accessed, the only thing that remains are the pages introducing the work.





SURVEILLED KRONSHADT RICARDO IGLESIAS

SURVEILLED KRONSHADT

Net.Art
(2013)

- ¿Realmente somos conscientes de que estamos siendo vigilados?
- Si, pero tendemos a olvidar este hecho. Sin embargo, las cámaras nunca olvidan que están ahí vigilándonos.

Panel de Control. Entrevista a Bill Brown (Surveillance Camera Players). Tomando como referencia anteriores instalaciones y conceptos que profundizan en los temas de control y vigilancia, desde el panóptico de Bentham hasta la obra de Foucault, sin olvidar mencionar las estructuras obsesivas tayloristas y el imaginario del Gran Hermano Orwelliano, el proyecto se centra en mostrar, una vez más, como las sociedades actuales viven obsesionadas por el registro y control de todas sus actividades. Las políticas del miedo instauradas y legalizadas desde los atentados del 11/9 están dando paso a una normalización de los formatos represivos e incluso a su teorización.

La extensión del control social siempre se realiza para “nuestra propia seguridad” y la aparición de las nuevas tecnologías nos sitúa en nuevos ámbitos de control ideológico.

Kronstadt es una ciudad portuaria rusa, situada en la isla de Kotlin, a 30 kilómetros al oeste de San Petersburgo. La Comandancia General de la Armada de la Federación Rusa y la Base General de la Flota Rusa del Mar Báltico están asentadas en la isla, debido a su estratégica ubicación geográfica en la defensa de la ciudad de San Petersburgo.

La gran cantidad de cámaras de vigilancia repartidas en la ciudad y sus alrededores, me decidió por el registro fotográfico de éstas y su posicionamiento en un mapa interactivo google.

- Are we really aware that we are being watched?
- Yes, but we tend to forget this fact. However, camera never forget keep an eye on us.

Control Panel. Interview with Bill Brown (Surveillance Camera Players).

Taking previous works as its starting point, making reference to issues of control and surveillance, from Bent-

ham's panopticon to the work of Foucault, and including the obsessive Taylorist structures and the imagery of the Great Orwellian Brother, this project focuses on showing, once again, how today's societies live obsessed by the monitoring and controlling of all activities. Fear politics, implemented and made legal after 9/11, are normalising systems of repression that individuals interiorise. The greater extension of measures of social control, always deployed for "our own security", and the emergence of new technologies places us in new ideological control environments.

Kronstadt is a Russian port city, located on the island of Kotlin, 30 kilometers west of St. Petersburg. The General Command of the Russian Federation Navy and the General Base of the Russian Baltic Sea Fleet are settled on the island, due to its strategic geographical location for the defense of the city of St. Petersburg.

The large number of surveillance cameras spread all over the town and its surroundings, made the artist photograph them and create an interactive google map with their location.

KOINONIA: MAQUINA DE PALABRAS RICARDO IGLESIAS

KOINONIA: MACHINE WORDS

Net.Art
(2007)

Las sociedades se han creado a partir de complejos rituales y consensos sociales, donde los juegos y los significados de las palabras se han producido dentro de una tradición colectiva y a la vez, han evolucionado, enriqueciendo continuamente estas sociedades. Máquina de palabras es una experiencia interactiva que permite jugar con el significado de las palabras y la construcción de frases a partir de la utilización de términos panhispánicos (mexicanismos), donde el juego, el significado y la propia máquina son la base conceptual del proyecto. El proyecto parte de la palabra como signo de Koinonía y del juego como interacción social efectiva. El término griego "Koinoonia" significa a la vez comunidad y comunicación, lo cual indica la estrecha vinculación establecida siempre entre comunicarse y estar en comunidad. Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a comunicarse, a resolver problemas y situaciones con actividades. Todos los juegos son modelos de situaciones de aprendizaje o cooperación en las que podemos reconocer si-

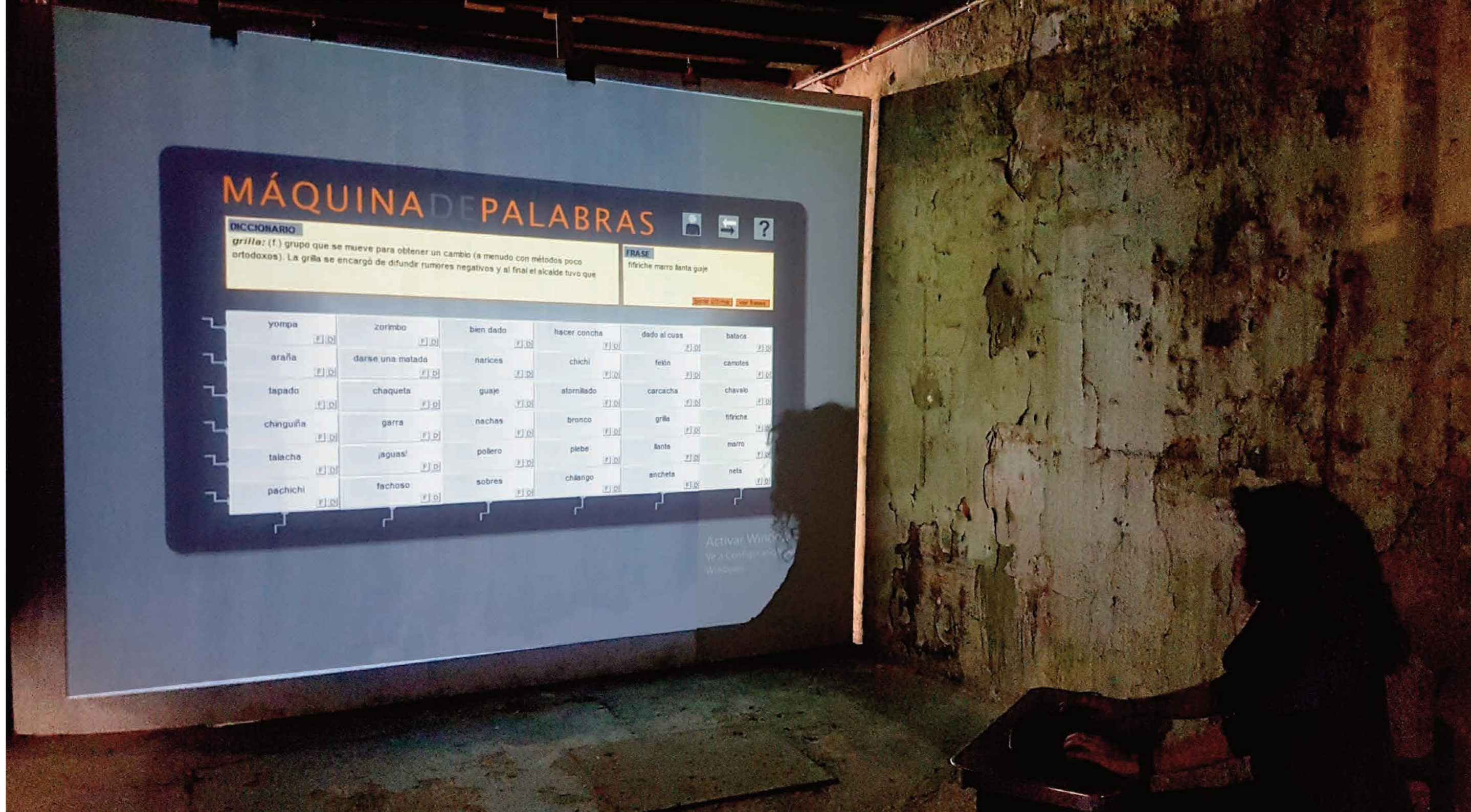
tuaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

El sitio web muestra un interfaz que permite al usuario jugar con la máquina construyendo frases sin un significado preciso, pero sí poético. Solo es necesario darle a la manivela y seleccionar la palabra para ver su significado o para formar una nueva sentencia. También puede añadir palabras nuevas y su significado, ampliando el diccionario de mexicanismos.

Societies are created from complex rituals and consensus social, where games and words are developed within a traditional collective conscience, but have continuously evolved, enriching these societies. Machine words is an interactive experience that lets the audience play with the meaning of words, and to construct sentences in Spanish exclusively from Mexican terms, where the game, the meanings it plays with and the machine itself are the conceptual basis of the project. The project looks at Koinonia, and introduces play to re-create effective social interactions. The Greek term "Koinonia" means both community and

communication, indicating the close relationship between the communication that take place in a community, and its essence. Psychologists emphasize the importance of play in childhood for the development of personality, and to learn to interact in society through experience. Play allow children to communicate, to solve problems and deal with stressful situations. All games are learning paradigms or cooperation in which we can recognize situations and patterns that recur frequently in the real world.

This work allows visitors to use a website that shows an interface through which the user can build sentences with imprecise yet poetic meaning. Just click to select words and make sentences, look meanings up, and even add new words and meanings, thereby expanding the dictionary of "mexicanisms".



REFERENCIAS RICARDO IGLESIAS

REFERENCIAS

Net.Art
(1999)

De un plano a otro, se anudan ense-
guida relaciones, redes, tales que
comprendemos mejor las diferencias
entre esos planos, pero entonces pro-
cederemos tratando todo sobre el
mismo plano: alguien que pasa, un
nómada que parte a la conquista de
algo... Gilles Deleuze

Referencias es un proyecto de Net.Art
que utiliza diversos planteamientos de
sistemas recursivos y fractales, sumer-
giendo al usuario, a medida que
avanza la navegación, en una serie de
historias que se cuentan a sí mismas.
Estas historias comparten ciertos ras-
gos fundamentales e inciden en diver-
sos temas que conciernen
directamente al desarrollo de nuestras
sociedades : el espacio, el tiempo, los
elementos constitutivos de la materia,
las jerarquías... Las diferentes histo-
rias funcionan como si se tratase de
átomos independientes de información

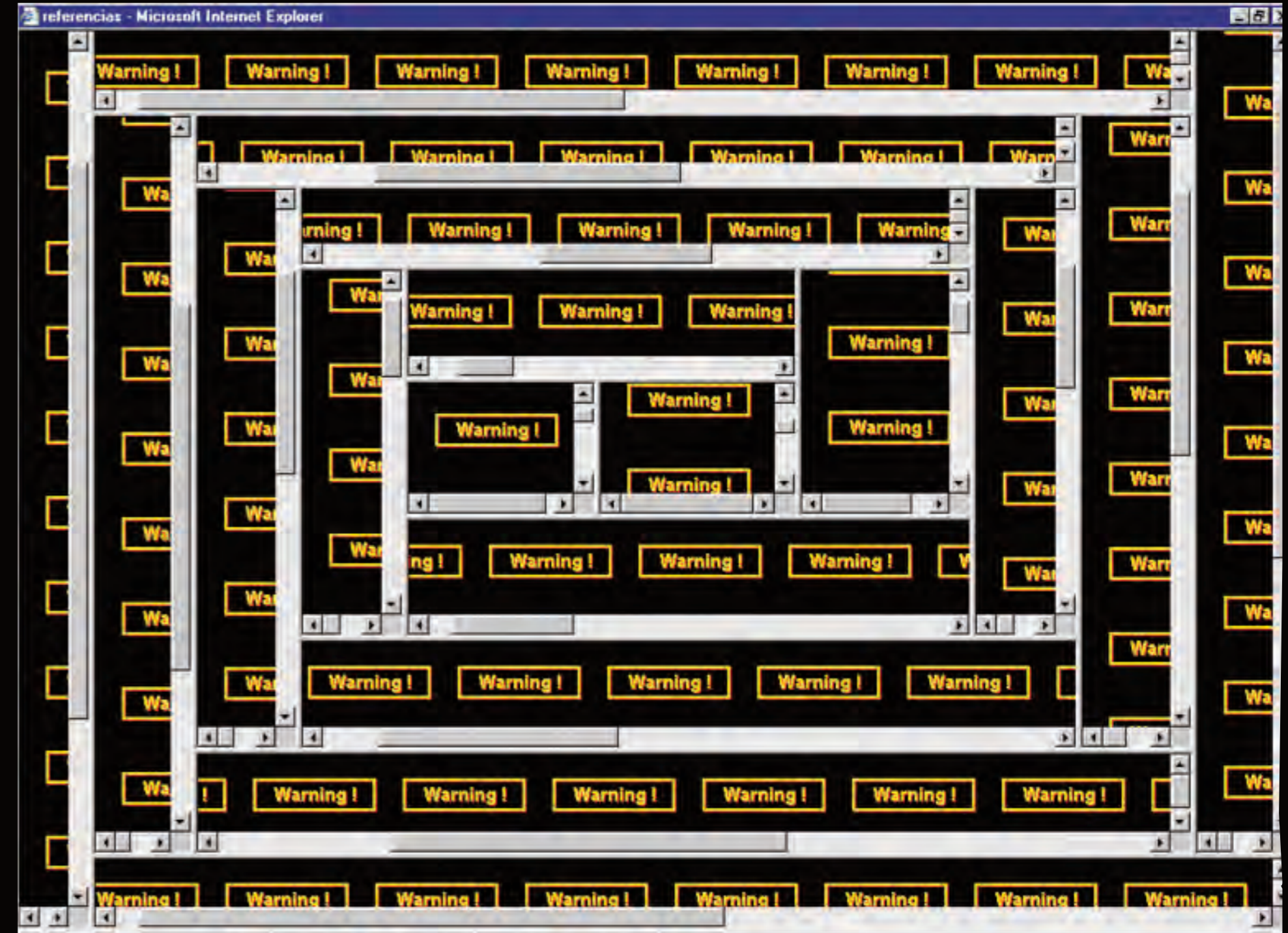
Funcionamiento: La navegación se in-
icia a partir de una construcción
caótica, donde no tenemos referencias
del funcionamiento de la página. El
hilo conductor - botón (hilo de Ariadna)
es el pequeño gif "warning", que per-
mite la navegación entre las diferentes

historias. En la segunda pantalla nos
enfrentamos al laberinto de Internet,
desde aquí podemos acceder a cuatro
historias iniciales que nos conducen a
otras en un juego de hiperlinks.

*From one plane to the other, relations-
hips are immediately formed, networks
that allow us to better understand the
differences between those planes as
we proceed to read everything in the
same plane: someone who traverses
the place, a nomad in search of con-
quest... Gilles Deleuze*

*Referencias is a Net.Art project that
uses different approaches in the use of
recursive and fractal systems, submer-
ging the user, as they surf, in a series
of self-narrating stories. These stories
share certain fundamental traits, and
deal with various subjects that directly
concern the development of our socie-
ties: space, time, the constituent ele-
ments of matter, hierarchies... The
different stories work as if they were
independent bytes of information.
This work is presented as a chaotic
computer interface, where there are no
references as to how to negotiate the
page. This Ariadne's thread, is resol-*

*ved after finding the breadcrumb, a
small "warning" gif that allows naviga-
tion between different stories. We face
the maze of the internet in the screen
that follows, from where we can ac-
cess four initial stories that lead us to
others in a game of hyperlinks.*



NET.ART Y CONTROL RICARDO IGLESIAS

EN BUSCA DEL PARADIGMA PERDIDO por Roberta Bosco y Stefano Caldana

Llegara un momento en que ya no será 'Me están espiando a través de mi teléfono'. Probablemente será: 'Mi teléfono está espiándome'.

Philip K. Dick (1928-1982).

Webcams, videovigilancia y robot. Parece que nos estamos asomando a un escaparate de tecnología punta cuando en realidad nos enfrentamos a la singular investigación artística de Ricardo Iglesias, pionero del arte electrónico y digital en España y actualmente uno de los más destacados protagonistas de la escena internacional. Desde que en 1999 fue uno de los tres españoles presentes en la mítica exposición Net_condition, concebida por Peter Weibel, el visionario director del ZKM de Karlsruhe (Alemania), Iglesias se ha volcado en una investigación comprometida con las problemáticas de su entorno y los paradigmas de interactividad y participación, hasta entonces prácticamente inéditos en el mundo del arte. De esta búsqueda creativa han surgido proyectos que plantean nuevos escenarios y se dirigen a una sociedad cada día más activa, menos contemplativa y más experimentada en el uso de las nuevas tecnologías.

La prolífica trayectoria de Iglesias, que esta muestra plasma en todas sus ver-

tientes, refleja la evolución de Internet, sus idiosincrasias y contradicciones. Convertir el público en el principal protagonista de la obra de arte fue fundamental para la génesis del net.art, a la que Iglesias contribuyó directamente. Estos proyectos que permitían colaborar e interactuar de forma creativa y remota, bien se pueden considerar precursores de las redes sociales que hoy en día junto con el fenómeno de las apps han ido fagocitando gran parte de la creatividad online. La mercantilización de la red está ganando la partida. Las apps nos han vuelto a aislar y la experiencia participativa ha sido sustituida por un estéril ejercicio de mercadotecnia y herramientas concebidas exclusivamente para generar beneficios. De la misma forma las interacciones comunitarias han dejado paso a las redes sociales, homogéneos escaparates de las vanidades donde pretendemos exhibir nuestras vidas como si fueran obras de arte.

En este panorama, acercarse a la obra de Ricardo Iglesias es casi un ejercicio de arqueología contemporánea, un re-

descubrimiento de lo que fue la red y sobretodo de lo que pudo haber sido. Lo demuestran trabajos como el periódico online que se autodestruye a medida que es leído o el buzón de correo solidario, disponible para que todo el mundo pueda utilizarlo. Son obras esenciales para entender el significado del término participativo en la primera etapa del arte en Internet y también para poner de manifiesto la paulatina pérdida de libertades en el ciberespacio. Muy popular en la primera época de Internet y ya obsoleto, el término ciberespacio aludía a un nuevo contenedor virtual lleno de oportunidades, ahora suplantado por plataformas uniformes y aplicaciones comerciales concebidas únicamente para recaudar dinero, capaces de seguir nuestros movimientos en la red con el fin de descubrir nuestros hábitos y gustos, y finalmente controlar y manipular nuestras vidas.

Es este escenario, cada día más homologado y mucho más controlado de lo que se cree, que Iglesias denuncia en sus instalaciones robóticas e interactivas, donde pone de manifiesto las problemáticas vinculadas con el control, la clasificación de los usuarios con fines comerciales y la intrusión de los sistemas de vigilancia en la vida pri-

vada. Son obras abiertas a la participación del público que, a diferencia de lo que sigue pasando habitualmente con el arte, invitan al espectador a mantener una experiencia directa y física, participando de cierta forma del hecho creativo. Aquel paradigma reivindicativo de libertad, colaboración e interacción que las grandes corporaciones quieren desterrar de Internet, vuelve con fuerza y renovada vigencia en cada uno de sus proyectos. Desde el solitario robot autista a las instalaciones de gran formato y múltiples elementos, siempre es necesario sumergirse en su mundo para entender la sutil y rigurosa crítica de Iglesias, quien a menudo parece reírse de nuestra relación con la tecnología... hasta el punto que en ocasiones casi parece oír sus carcajadas...

NET.ART Y CONTROL RICARDO IGLESIAS

IN SEARCH OF THE LOST PARADIGM by Roberta Bosco and Stefano Caldana

There will come a time when it isn't 'They're spying on me through my phone' anymore. Eventually, it will be 'My phone is spying on me'.

Philip K. Dick (1928-1982).

Webcams, video surveillance and robots. It would seem that we are being presented with a showcase of cutting-edge technology, but in actual fact we are being confronted with Ricardo Iglesias' remarkable practise of artistic research. He is a pioneer of electronic and digital art in Spain, and currently one of the most important players on the international scene. Ever since, in 1999, he was one of three Spaniards present in the mythical exhibition net_condition, conceived by Peter Weibel, the visionary director of the ZKM in Karlsruhe (Germany), Iglesias has committed his practice to current socio-political issues, and the paradigms of interactivity and participation, hitherto almost unprecedented in the world of art. Projects that have emerged from this creative preoccupation present new scenarios, and target a society increasingly less contemplative and more active and experienced in the use of new technologies.

Iglesias' prolific career, presented in this shows in all its aspects, reflects the evolution of the Internet, its idios-

yncrasies and contradictions. The birth of net.art saw the inclusion of the public the main protagonist of the artwork, and Iglesias directly contributed to this process. These early projects allowed users to collaborate and interact creatively and remotely, and they can be considered early precursors of today's social networks, together, however, with the proliferation of apps that have been thwarting online creativity. The commodification of the network is winning the game. Apps isolate us where net.art brought us together, and the participatory experience has been replaced by a sterile exercise in marketing, a tool intended solely to generate profits. Similarly, community interactions have given way to social networks, homogeneous displays of vanities where we exhibit our lives as if they were works of art.

In this scenario, approaching the work of Ricardo Iglesias is almost an exercise in contemporary archeology, a re-discovery of what the network was, and especially of what might have been. Examples such as the online

newspaper, that self destroys as it is read, or the solidarious mailbox, available to anyone for free. They are essential works to understand the meaning of the term participatory during the first stage of Internet art that also highlight the gradual loss of freedoms in cyberspace. The very term cyberspace, hugely popular in the early days of the Internet and now obsolete, referred to a new virtual container full of opportunities, now supplanted by uniform platforms and commercial applications designed only for profit, able to follow our movements in the network in order to discover our habits and tastes, so that they ultimately control and manipulate our lives.

This is the homogeneous scenario, widely accepted and whose ability to control behaviour is greater than we believe, that Iglesias critiques in his robotic and interactive installations, highlighting the problems relating to control, user classification for commercial purposes and surveillance systems intrusion in the private sphere. These works invite public participation, still unusual in the art world, inviting the viewer to maintain a direct, physical experience, participating in the creative process in some form. The old vindictive paradigm of free-

dom, collaboration and interaction, that large corporations want banished from the Internet, resists and persists with renewed force in each of his new projects. From the lonely autistic robot to large installations comprising multiple elements, it is always necessary to dive into the artist's world to understand the subtle yet rigorous criticism of Iglesias, who often seems laugh at our relationship with technology ... to the point that sometimes we can almost hear him ROFL. ***** ATENCION (ROFL pequeño guiño a las redes sociales, pon "his laughter" en vez de him ROFL si te parece demasiado)*****

Catálogo: Enero Febrero 2017

Museo C.A.V La Neomudéjar

C/Antonio Nebrija, s/n

28007 Madrid

www.laneomudejar.com

info@arthousemadrid.es

Artistas:

Ricardo Iglesias

Ana Dévora

Ludivine Allegue

Ze Carrión

Dirección del Museo La Neomudéjar:

Néstor Prieto

Francisco Brives

Fotógrafxs:

Sofía Poblete (obras de Ze Carrión)

Juan de Marcos (obras de Ricardo Iglesias)

AHM (obras de Ricardo Iglesias)

Ludivine Allegue (obras de Ludivine Allegue)

Ana Devora (obras de Ana Dévora)

Diseño y maquetación:

Art House Madrid

Traducción:

Luis Ignacio Rodríguez

Fotografía portada:

Fotografía de Luis Ignacio Rodríguez a la obra

Spawn Tower de Ricardo Iglesias

Fotografía contraportada:

Fotografía de Ana Devora a la instalación Circuitos de la propia artista.

© de las obras:

sus autores y autoras

© de los textos:

sus autoras y autores

© de las fotografías:

sus autores y autoras