



Intersecta

Seminario de Artes Mediales

Daniel Cruz
Editor

av Ediciones Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes Universidad de Chile

COLECCIÓN ESCRITOS DE OBRAS / SERIE SEMINARIOS

Intersecta

Seminario de Artes Mediales

Daniel Cruz

Editor

 Ediciones Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes Universidad de Chile

COLECCIÓN ESCRITOS DE OBRAS

Ediciones Departamento de Artes Visuales
Colección Escritos de Obras

Intersecta | Seminario de Artes Mediales

Daniel Cruz (Editor)

Departamento de Artes Visuales
Facultad de Artes de la Universidad de Chile

Las Encinas 3370, Ñuñoa
Página Web: <http://www.artes.uchile.cl/artes-visuales>
e-mail: artevis@uchile.cl

Director Departamento de Artes Visuales
Luis Montes Becker

Subdirector Departamento de Artes Visuales
Daniel Cruz

Director Extensión y Publicaciones
Francisco Sanfuentes

Coordinación Extensión y Publicaciones
María de los Ángeles Cornejos

Diseño y diagramación
Rodrigo Wielandt

Periodista
Igora Martínez

Fotografía Portada
“Reencuentro” Natacha Cabellos 2013 @Tomás Arias Silva

Fotografías
Daniel Cruz, Boris Cofré, Ximena Escobar,
Diego Masi, Karla Brunet, Prensa MAC y Autores de textos.

Registro ISBN N° 978-956-19-1099-7
© 2018 Impreso en Chile / Printed in Chile


MAGISTER EN ARTES MEDIALES
UNIVERSIDAD DE CHILE



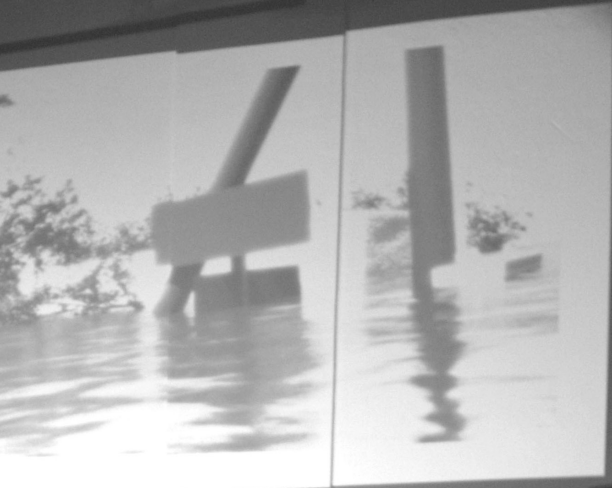
Índice

<i>Presentación</i> Intersecta <i>Daniel Cruz</i>	11
<i>Conferencias</i> Intersecta	15
<i>Mesa I</i>	17
SAM/Intersecta <i>Daniel Cruz</i>	19
Soportes privilegiados <i>Diego Masi</i>	23
La isla [reconocimiento] <i>Rainer Krause</i>	31
Habitamos en un universo extremo <i>Sergio Rojas</i>	37
<i>Mesa II</i>	49
No tener nada debajo de los pies <i>Mónica Bate</i>	51
Mapa, Arte y Mar. Experiencias con estética ambiental <i>Karla Brunet</i>	57
Apuntes para una arqueología sobre aspectos no-visuales de Cybersyn <i>Diego Gómez-Venegas</i>	71
Intersecciones <i>Valeria Radrigán</i>	81
<i>Mesa III</i>	89
Presentación <i>Claudia González</i>	91
New Media Art, control y sistemas de videovigilancia <i>Ricardo Iglesias García</i>	95
La Mirada <i>Cristóbal Cea Sánchez</i>	105
Artistas observando a las máquinas que miran <i>Valentina Montero</i>	115
<i>Campo/Escena</i> Intersecta	125
Los Nuevos Medios y las Artes Mediales. Seis criterios para la cartografía de un campo/escena <i>Simón Pérez</i>	127

<i>Proyectos</i> Intersecta	135
Bosques atómicos en Neltume: ensayo, materialidad y diagrama <i>Colectivo Cartrileo+Carrión</i>	137
Colectivo 22bits:	
Ningún ruido es inocente <i>Bárbara Molina</i>	143
Inmersividad 2015-2016-2017 <i>Carolina Lolos Ahumada</i>	149
Moldeo <i>Dante</i>	153
Video incluye: Nuevo diálogo escrito–visual–sonoro <i>Diego Bernaschina</i>	155
Laberintos Rizomáticos <i>Jorge Forero</i>	161
Chaos A.D. <i>Mauricio Román Miranda</i>	165
VADB en Intersecta SAM <i>Miguel Michelson</i>	169
<i>Coloquios</i> Intersecta	173
Intersecta <i>Bárbara Sade</i>	175
Lo musical en lo medial. Descripción y experiencias en el trabajo autoral <i>Benjamín Ruz G.</i>	177
Realidad Virtual <i>Gonzalo Lara</i>	181
[Error Técnico: La desfiguración como lenguaje expansivo de las máquinas virtuales y físicas] <i>Nicolás Fuentes G.</i>	185
“The Cholo Feeling”.	
El cuerpo digital transculturizado <i>Renzo Filinich</i>	189
<i>Audiovisual</i> Intersecta	193
Perturbaciones y No-Momentos <i>Diego de la Fuente</i>	195
Construcción y reconstrucción de un paisaje	
Time lapse como operación de contrucción de una secuencia de tiempo <i>Estefanía Vergara</i>	199
Erosiones <i>Gerardo Tirapegui</i>	201
Machi <i>Inti Gallardo</i>	205
Ellas bailan solas <i>Mario Díaz Inostroza</i>	207

Territorio Incierto II <i>Macarena Pastor</i>	209
<i>Taller</i> Intersecta	211
Taller Cartografía Experimental <i>Karla Brunet</i>	213
Taller Cerrillos Reconectado <i>Diego Masi</i>	215
<i>Tocatas</i> Intersecta	217
<i>Biografías</i> Intersecta	221
<i>Fotografías</i> Intersecta	229
<i>Agradecimientos</i>	241





Mesa III

Claudia González | Introducción
Ricardo Iglesias | Cristóbal Cea | Valentina Montero



New Media Art, control y sistemas de videovigilancia

Ricardo Iglesias García

Resumen

El presente texto muestra una línea de intervención con respecto a los desarrollos estéticos y el New Media Art, apoyándose en conceptos como la comunicación, la interacción y el control. Nos hemos centrado específicamente en la noción de control, como elemento fundamental de análisis para el desarrollo de nuevos medios tecnológicos en su aplicación sobre espacios cívicos y sociales, desde una actuación estética crítica. Paralelamente, se realiza un recorrido sobre diferentes proyectos artísticos que nacen de las preocupaciones del autor sobre los conceptos analizados.

Palabras clave:

Arte, New Media Art, Control, Sistemas de videovigilancias.

1. Introducción

Ninguna información existe sin desinformación.

Paul Virilo

Desde la década de los 50 cuando IBM o el ‘Gigante Azul’ empezó a desarrollar computadoras basadas en transistores, abandonando los tubos al vacío, y especialmente desde los sesenta, cuando la firma se centro exclusivamente en la producción informática, el desarrollo tecnológica ha sido exponencial. En apenas seis décadas tras el nacimiento de la Cibernética y la Inteligencia Artificial, hemos experimentado una autentica revolución en todos los ámbitos humanos: científicos, sociales, económicos, artísticos, políticos, de comunicación... La impronta de la tecnología se ha hecho cada vez más evidente y cada vez más necesaria (algunos podrían pensar, y cada vez más pesada). Pero, sin duda, es en el Arte (con mayúsculas),

todavía regido por conceptos “románticos” en algunas esferas, donde más lentamente ha llegado la denominada revolución tecnológica, aunque al mismo tiempo la insaciable curiosidad de los artistas en su búsqueda de nuevos lenguajes y formas de experimentación han permitido contactos fructíferos entre el arte y la tecnología. En ese sentido, podemos anotar las primeras experiencias artísticas dentro de este ámbito como *EAT Experiments in Art and Technology* (1966), *Cybernetic Serendipity* (1968), *Software, Information Technology: its new meaning for art* (1970) y pioneros como Nam June Paik, Manfred Mohr, Nicolas Schöffer, Jean Tinguely, Tom Shannon, Edward Ihnatowicz, Robert Rauschenberg, John Cage, Architecture Machine Group, Jeffrey Shaw, entre otros muchos.

2. Conceptos de trabajo

Si de alguna manera buscamos conceptos o hilos conductores en la mayoría de las obras de arte y tecnología, siempre podemos encontrar aspectos comunes, como son la comunicación entre los usuarios y la obra; la interacción que se puede producir, o es necesaria que se produzca para la conclusión de la comprensión de las piezas; el desarrollo de una interfaz lo más natural posible, de tal manera que el espectador no se sienta ajeno al sentir planteado por el artista, es decir, que la ‘caja negra’ a nivel conceptual, sea lo más transparente posible; el feedback que reinterpretemos desde nuestra experiencia cotidiana; la realidad ‘objetiva’ ejecutada desde sistemas de representación como el vídeo o la fotografía, hoy puesta cada vez más en entredicho por la manipulación contante de esa realidad capturada; el desarrollo de obras abiertas planteado por Vattimo; la participación de un público activo, que asume su rol de ejecutor, coautor, significador; o el control como dinámica de actuación en las sociedades contemporáneas.

El autor se inspira y se mueve desde los conceptos anteriormente citados, poniendo el acento en aspectos de las posibilidades de comunicación activa entre obras y espectadores. La comunicación es así entendida como una actividad humana fundamental donde los individuos se relacionan y forman redes sociales. Es necesario rescatar la noción dialógica y la reconsideración

del receptor o destinatario. 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 artificiales” (Kaplún, 1998: 64). Pero para que exista una comunicación real es necesaria una ‘igualdad efectiva de oportunidades para asumir roles de diálogo’ (Habermas, 1981: 153), y por tanto, un acceso directo y en igualdad de condiciones a los medios y la tecnología. Más aún, el teórico y especialista en comunicación Frank Dance amplía el alcance de la comunicación a todo lo que implique interacción, donde el dialogo viene determinado por esa misma interacción, independientemente si esta se reproduce entre humanos, humanos y animales, animales, humanos y máquinas o entre cualquier entidad ‘activa’.

Otro de los puntos principales a tratar es la 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, pasa a desarrollar una relación ser humano-máquina basada en una interacción interna y mutua.

“Mucho del llamado “arte interactivo” se ha desarrollado bajo un cierto formato ‘pavloviano’: apretar - botón - premio. La libertad de interactuar siempre ha estado dentro de unas vías predefinidas. Actualmente, las técnicas de Vida Artificial ofrecen un tipo de interactividad bastante nuevo en el que existe el potencial de que los sistemas respondan de formas que no han sido definidas explícitamente” (Penny, 1995: online).

Específicamente en el New Media Art la idea de interacción es fundamental, pero como indica Penny, no se puede reducir a un botón que debemos apretar, sino que debemos experimentar y plantear nuevos sistemas de interfaces y programaciones que permitan desarrollos reales de la acción sobre la obra. Obviamente, este objetivo no es sencillo, dependerá también de la propia evolución de las tecnologías y de su acceso a los artistas y al público en general.

Los conceptos de comunicación e interacción están hermanados y muy próximos al concepto de juego. 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 conflictivas. Todos los juegos son modelos de situaciones de aprendizaje o cooperación en las que podemos reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real. El juego se presenta, por tanto, como interacción social efectiva. Las sociedades se han creado a partir de complejos rituales y consensos sociales, donde el pensamiento ha realizado un papel muy importante, pero donde el “juego” muchas veces reducido solo a su aspecto lúdico, también ha fundamentado la forma de relacionarnos y de comunicarnos. Los juegos se han producido dentro de una tradición colectiva, y a la vez, han evolucionado, enriqueciendo continuamente nuestras sociedades.

3. Control y manipulación

*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

Por último, se analiza el concepto de control como elemento aglutinador de los comportamientos de las sociedades actuales, donde el uso de medios automáticos en los procesos de registro e información no significa 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” (Foucault, 2005: 208).

La actual utilización de medios automáticos para la obtención de información en el presente proceso 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 -videocamaras callejeras- o a nivel planetario –aviones no tripulados con cámaras de apertura sintética o satélites espía– nos inducen a separar la máquina que controla del controlador, colocándose este último en una oscuridad cómoda desde donde poder ejercer mejor su función.

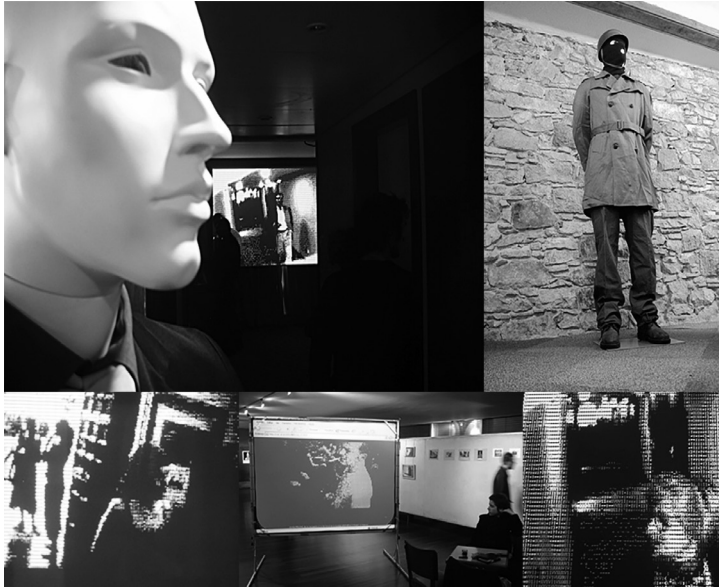


Figura 01: R. Iglesias. *In the Dark. Información, control y manipulación* (2003).

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. Así, encontramos que en la propia idea de ‘necesidad de uso’ de este tipo de dispositivos de vigilancia, existe una decidida ‘voluntad de dar uso’, y por tanto subjetivar, no sólo el resultado de las grabaciones, sino crear las situaciones en las que aquellas tengan el valor o la incidencia deseada.

La continua utilización de cámaras de vigilancia las ha transformado en una especie de mobiliario urbano más, un objeto cotidiano, que no molesta, y se olvida muchas veces el control real que se está ejerciendo por los sistemas, personas o entidades que han colocado esas cámaras, y como muchas veces la información obtenida a partir de ellas puede ser manipulada. En la pieza *In the dark* (figura 01) la cámara está oculta dentro del ojo de un maniquí, que representa al sujeto vigilante, al ente concreto controlador

situado en la zona oscura. El dispositivo funciona como una cámara espía que registra en directo las diferentes acciones que se realizan delante suyo. Justamente al esconder la cámara y enfrentar al público a un maniquí que asume un rol determinado, en este caso de guardia de seguridad, se pone en evidencia que los medios automáticos de control son siempre ejercidos por “un personaje oculto” que es el receptor de esa información. La instalación se inscribe en un proceso de continua actualización, dependiendo de la duración de la muestra el maniquí va cambiando de rol (de trajes) y realiza un recorrido por toda la imaginería del sistema: policías, ejecutivos, banqueros, curadores... incluyendo a Superman. Las imágenes de vídeo capturadas por la cámara son digitalizadas en un ordenador y manipuladas sobre lenguaje de codificación ASCII, para posteriormente ser proyectadas insitu y emitidas vía Internet. Independientemente, al realizarse el trabajo online se ha buscado conexiones entre el centro expositivo y otros centros o espacios artísticos, donde con una conexión a internet, se puede realizar también proyecciones en el propio espacio. Por último, cualquier usuario puede conectarse desde su ordenador en casa y visualizar lo que esta pasando, creando a su vez un nuevo espacio de vigilancia y convirtiéndose en un controlador, en un vigilante. (<http://www.mediainterventions.net/inthedark>).

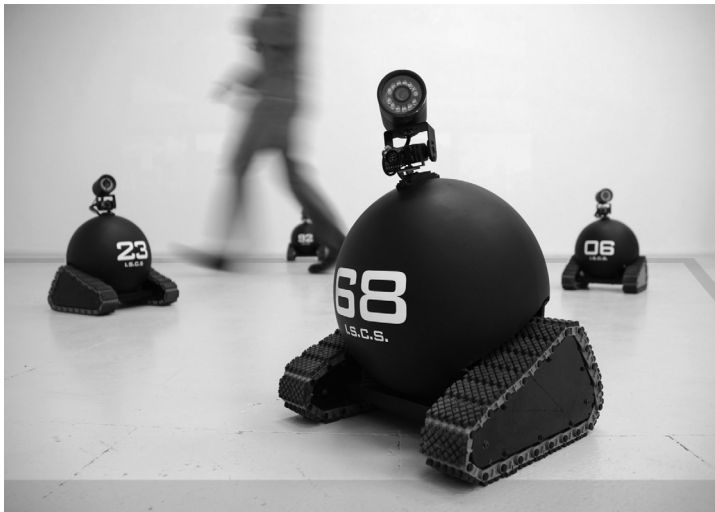


Figura 02: R. Iglesias. *Surveillance Cameras: they are alive!!* (2010).

La pieza *Surveillance Cameras: they are alive!!* (figura 02) nace de un artículo de periódico. El 13 de octubre del 2007 saltó a los titulares de los medios de comunicación (El País) la intención de la ministra de interior francesa de triplicar en dos años el número de cámaras de vigilancia en unas 6.500 unidades, ampliar la conexión de los centros de mando policiales a las 230 ciudades más importantes y utilizar pequeños aviones no tripulados dotados con cámaras para “controlar” los suburbios de París¹. Desde los atentados del 11/09 y la Patriot Act la utilización intensiva y acrítica de los sistemas de vigilancia se ha extendido por todo el mundo, por ejemplo, New York se esta planteando una iniciativa de 90 millones de dólares para realizar su Ring of Steel² a imitación del de Londres, un círculo de vigilancia de 24 h. compuesto por 65.000 unidades en la City y más de 4,2 millones de cámaras en todo el país. 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 bien indica la ministra francesa la opinión pública está preparada.

Su formalización se centra en la creación de un conjunto de cuatro robots autónomos que disponen de una cámara de vigilancia incorporada. Su función y objetivo es perseguir a la gente para someterla a un proceso de control y escrutinio continuo. Las cámaras envían su información a un servidor web. La página web del proyecto, muestra en tiempo real lo que ocurre en el espacio, en dos ‘ventanas’ centrales, mientras que en la parte superior e inferior, se muestran otras ventanas más pequeñas conectadas a las IPs de cámaras de vigilancia privadas y publicas abiertas en todo el mundo.

Otras piezas que trabajan sobre la idea de control y videovigilancia: *Edén* (2015), *Cámara Gesell* (2013), *Surveillance Kronstadt* (2013). Se puede encontrar información de todas ellas en el espacio web www.ricardoiglesias.net

¹ “Miradas digitales por todo el mundo”. en: El País, 13/10/2007. [online]. Internet: <<http://www.elpais.com/articulo/madrid/Miradas/digitales/todo/mundo/elpepuespmad/20071014elpmad2/Tes>> (consultado 10-10-2017).

² “‘Ring of Steel’ coming to New York”. en: CNN. Tech, 03/08/2007. [online]. Internet: <<http://edition.cnn.com/2007/TECH/08/01/nyc.surveillance/index.html>> (consultado 12-09-2011).

4. Algunas conclusiones

Es curioso, como el concepto de interacción y de control en el ámbito estético, ha ido modificando su propio significado. En *Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art* (1995) Erkki Huhtamo, uno de los grandes teóricos del arte electrónico, rechazaba por falsos, siete aspectos comúnmente aceptados sobre la concepción de arte interactivo, partiendo de su propia experiencia y del análisis de diferentes proyectos y piezas artísticas. Diez años después, en *Trouble at the Interface 2.0 or the Identity Crisis of Interactive Art* (2005), Huhtamo vuelve sobre la cuestión del “espacio-obra de interacción” para mostrar su problemática evolución conceptual. En el 2004 el *Ars Electronica Festival*, referencia internacional del *New Media Art*, concedió el *Golden Nica* en la categoría de *interactive art* a la pieza *Listening Post12* de Ben Rubin y Mark Hansen, y en 2005 a *MILKproject13* de Esther Polak, Leva Auzina y RIXC Riga Center for New Media Culture, cuando estos proyectos, aun siendo tecnológicos, son problemáticamente interactivos. El jurado de *Ars Electrónica* justificaba así estas decisiones:

1. La mediación por computadora no es un requisito, haciéndose explícito el enfoque y significado emitido por el jurado de 1999.
2. Las restricciones de la interacción “en tiempo real” e “inmediatez” deben ser relajadas.
3. Estábamos preparados para permitir la interacción pasiva.”³

El jurado abre la posibilidad de que la recepción de una obra interactiva no exija una acción participativa, ni sea en tiempo real, ni reacción inmediata mientras que para Huhtamo estas posibilidades son profundamente ineludibles, y más aun plantear una ‘interacción pasiva’. En esta misma línea crítica se mueve el autor. Existe una contradicción del propio lenguaje: “pasivo” no puede ser nunca interactivo, ya que el mismo vocablo esta formado por la palabra “activo”, por lo tanto se espera una acción, y más aun un acción inter-, es decir una acción recíproca.

Para cerrar, solo apuntar la importancia que el *New Media Art* ha adquirido y esta adquiriendo en las últimas décadas, sobre todo como lenguaje de experimentación y crítica social, frente a otros formatos estéticos, mucho más conservadores. Sin duda, como indicó en 2011, Gerfried Stocker, director artístico de *Ars Electronica* “The Art of tomorrow is the art of the media”.

³ *Interactive art. Rearview Mirror: 1990-2004. Ars Electronica 2004.* [online]. Internet: <<http://90.146.8.18/en/archives/prixarchive/prixjuryStatement.asp?iProjectID=12807>> (consultado 10-10-2017).

Bibliografía

- DANCE, F. (1973) *Teoría de la comunicación humana*. Ensayos originales. Buenos Aires: Troquel.
- FOUCAULT, M. (2005) *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México D.F.: Siglo Veintiuno Editores.
- HABERMAS, J. (1981) *Teoría de la acción comunicativa*. Vol. II. Madrid: Taurus.
- HUHTAMO, E. (1995) *Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art*. [online]. Internet: <<http://sophia.smith.edu/course/csc106/readings/interaction.pdf>> (consultado 10-10-2017).
- Trouble at the Interface 2.0 or the Identity Crisis of Interactive Art*. [online]. Internet: <<http://www.neme.org/591/trouble-at-the-interface-2>> (consultado 10-10-2017).
- KAPLÚN, M (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- PENNY, S. *Why do We Want Our Machines to See Alive?* [online]. Internet: <<http://simonpenny.net/texts/machinesalive.html>> (consultado 10-10-2017).
- STOCKER, G. (2006) "The Art of Tomorrow". en: *A mínima*, nº 15. Barcelona.

Agradecimientos

Gestión SAM/Intersecta: Claudia González, Valentina Montero, Mónica Bate, Christian Oyarzún.

Invitados Internacionales: Diego Masi, Karla Brunet, Ricardo Iglesias.

Invitados Nacionales: Rainer Krause, Sergio Rojas, Diego Gómez-Venegas, Valeria Radrigán, Cristóbal Cea, Valentina Montero, Colectivo Catrileo + Carrión, Bárbara Molina, Carolina Lolas, Dante, Diego Bernaschina, Jorge Forero, Mauricio Román Miranda, Miguel Michelson, Nicolás Fuentes, Renzo Filinich, Diego de la Fuente, Estefanía Vergara, Gerardo Tirapegui, Inti Gallardo, Mario Díaz, Macarena Pastor, Benjamín Ruz Guzmán, Bárbara Sade, Gonzalo Lara, Felipe Weason, Leo Pacheco.

Coordinador Área Nuevos Medios, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio: Simón Pérez.

Anilla MAC, Museo de Arte Contemporáneo: Alessandra Burotto, Mónica Bate, Claudio Muñoz.

Centro Nacional de Arte Contemporáneo Cerrillos: Beatriz Salinas, Ximena Escobar, Benjamín Barrera, Gabriel Saxton.

Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes, Universidad de Chile.



Este libro ha sido impreso en los talleres de *Andros Impresores* en Junio de 2018. Se tiraron cuatrocientos ejemplares en un formato de 16.5 x 23 cm. Interior de doscientas cuarenta y ocho páginas en papel bond ahuesado de 90 g. impreso 1/1 color. Portada en papel couché de 300 g. 4/0 colores.

El presente libro busca poner en contexto de editorial lo acontecido durante la quinta versión del Seminario de Artes Mediales, “SAM/ Intersecta” (17 al 26 Agosto 2017).

Intersecta busca señalar la convergencia de diversos planos de acción disciplinar como interdisciplinar, académico e independiente, emergente y exploratorio, para observar la intersección que acontece dentro de la actividad relacional de las artes mediales, zona de constante deriva y desborde que pone en tensión los soportes estables como los discursos y estrategias constructivas, señalando un campo rotular de encuentro y mediación disciplinar e interdisciplinar.

ISBN: 978-956-19-1099-7



9 789561 1910997