

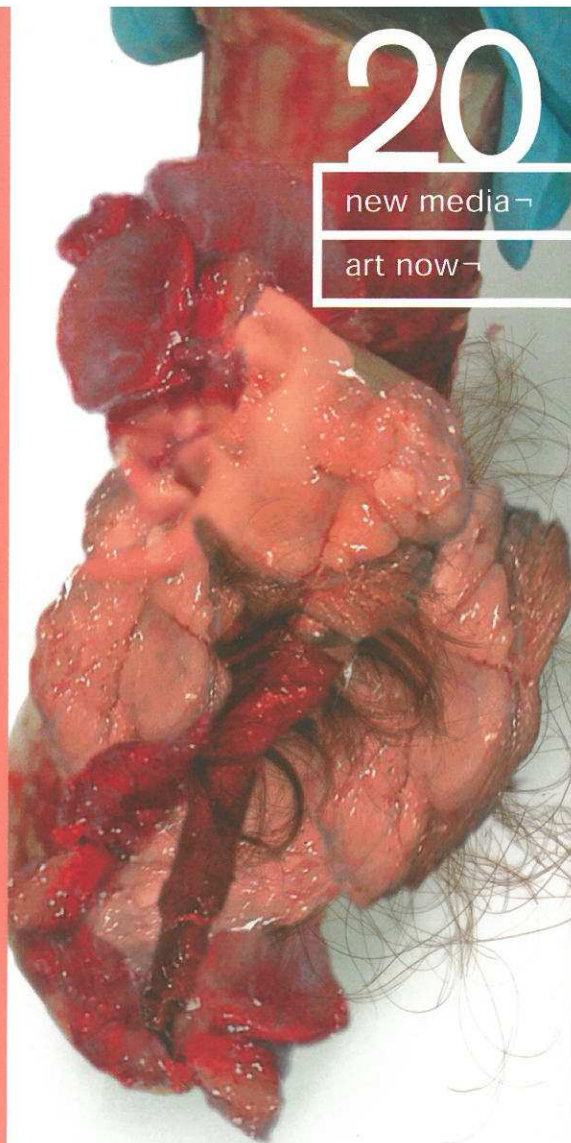
a

minima::

20

new media -

art now -



a

minima::

new media ~
art now ~

aminima@aminima.net
www.aminima.net

Dirección ::

Director ::

Clara Alba, Andrea García Méndez,
José Trascorrales

Diseño ::

Design ::

Trascorrales

Colaboradores ::

Collaborators ::

Jennifer Willet, Shawn Bailey, Donna Franklin,
Boo Chapple, Amy Alexander, Ricardo Iglesias,
Gerald Kogler, Yann Bona, Anna Munster,
Andrew Murphie, Régine Debatty, Jens Hauser,
Tatiana Bazzichelli, Christophe Bruno

Traductores ::

Translators ::

Raquel Herrera, Daniel García Rovira, María Pérez

Editor ::

Editor ::

Espacio Publicaciones, S.L.
Rambla de Catalunya, 50 ppa1 1ª
08007 Barcelona
Tlf. 934 875 092

Distribución ::

Distribution ::

Actar

Impresión ::

Printing ::

Eujoa Artes Gráficas
dl/as 1780/2003

Número Internacional
Normalizado de Publicaciones
International Standard Serial Number
ISSN 1697-7777

a minima:: no se hace responsable de la
opinión de sus colaboradores.
The content is responsibility of the authors.



Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

En este número ::
In this number ::

Jennifer Willet

Shawn Bailey

Donna Franklin

Boo Chapple

Amy Alexander

Ricardo Iglesias

Gerald Kogler

Yann Bona

Anna Munster

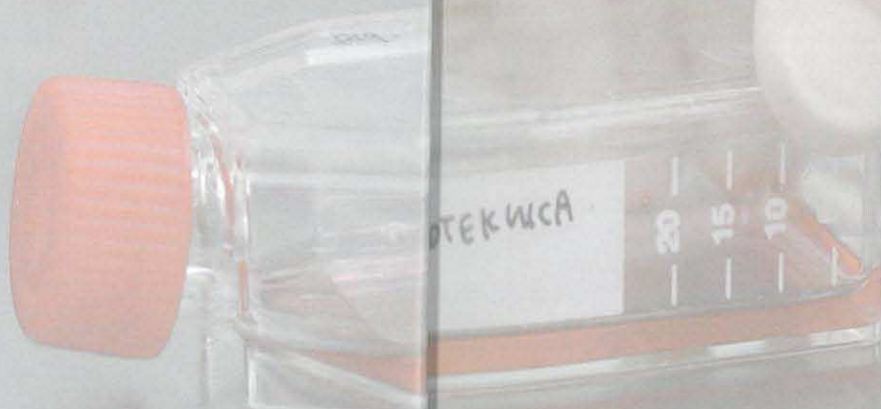
Andrew Murphie

Régine Debatty

Jens Hauser

Tatiana Bazzichelli

Christophe Bruno



Portada / Cover:
Teratoma # 10
Shawn Bailey and Jennifer Willet

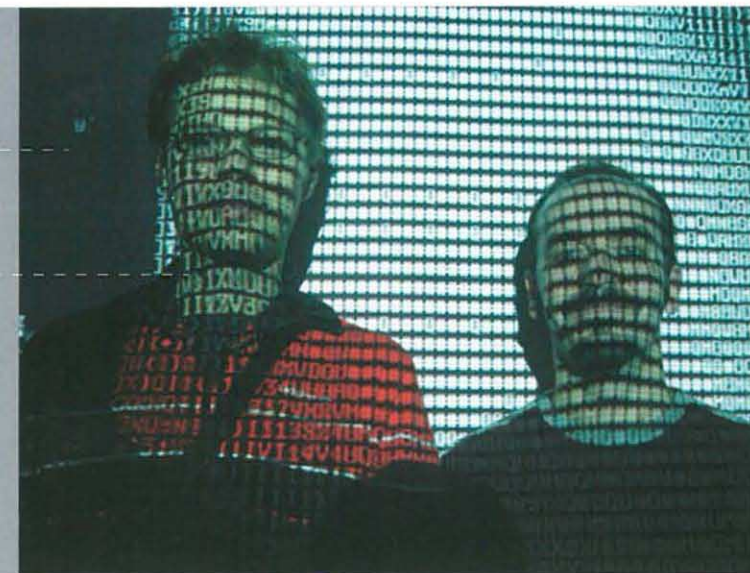
a

in the dark::

In the Dark.
Información, control y manipulación

Ricardo Iglesias
Gerald Kogler

Ricardo Iglesias
Gerald Kogler
España
Asustria



Ninguna información existe sin desinformación
Paul Virito

Siempre nos hemos interesado por la realización de proyectos de investigación donde la tecnología y la sociedad se encuentran, ya sea en forma de enfrentamiento o en forma de colaboración. Esta línea de actuación nos ha permitido trabajar con diferentes dispositivos de acción-reacción (como robots, sensores ...) y de registro (cámaras, etc).

a

in the dark::

En el proyecto *In the dark. Información, control y manipulación* planteamos que 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 sean a nivel local - videocámaras 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.

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 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 de crear las situaciones en las que aquellas tengan el valor o la incidencia deseada.

La continua utilización de cámaras de vigilancia en nuestro entorno las ha transformado en una especie de mobiliario urbano, un objeto cotidiano que no molesta, más aun, están "ahí" para nuestra propia seguridad. Se olvida muchas veces el control real que se está ejerciendo por los sistemas, personas o entidades que han colocado esas cámaras, y cómo, la mayoría de las veces, la información obtenida a partir de ellas es manipulada.



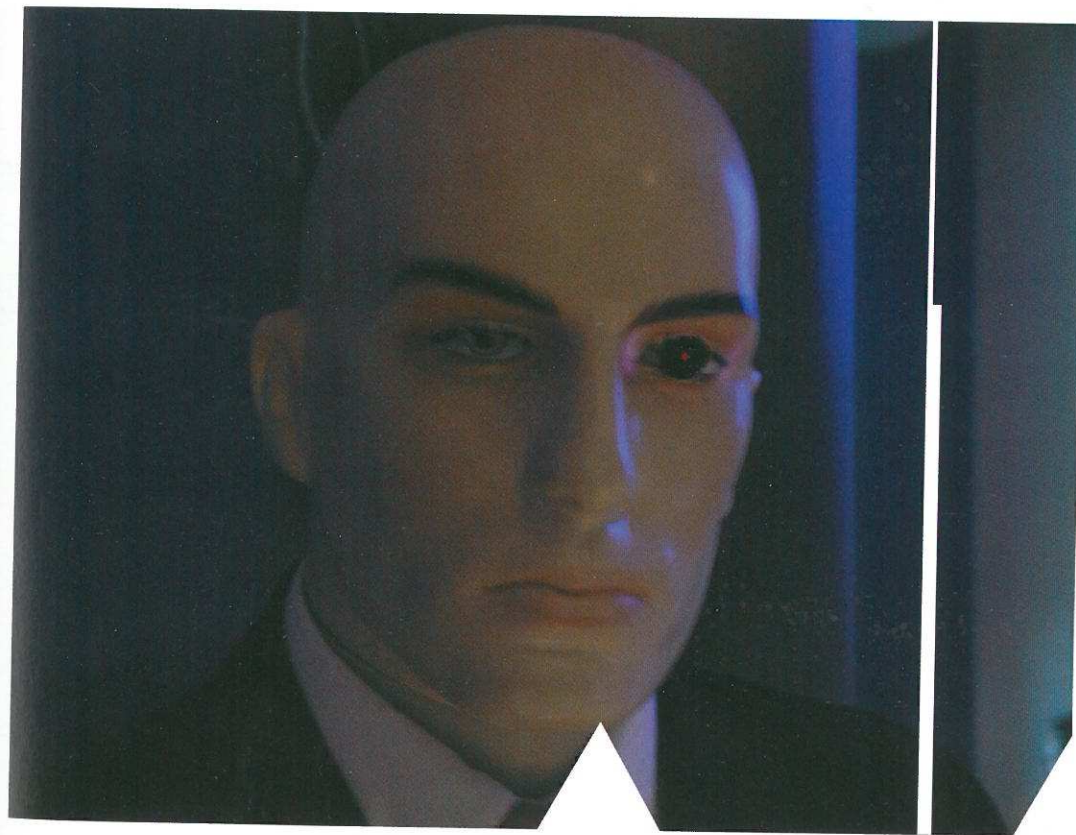
a

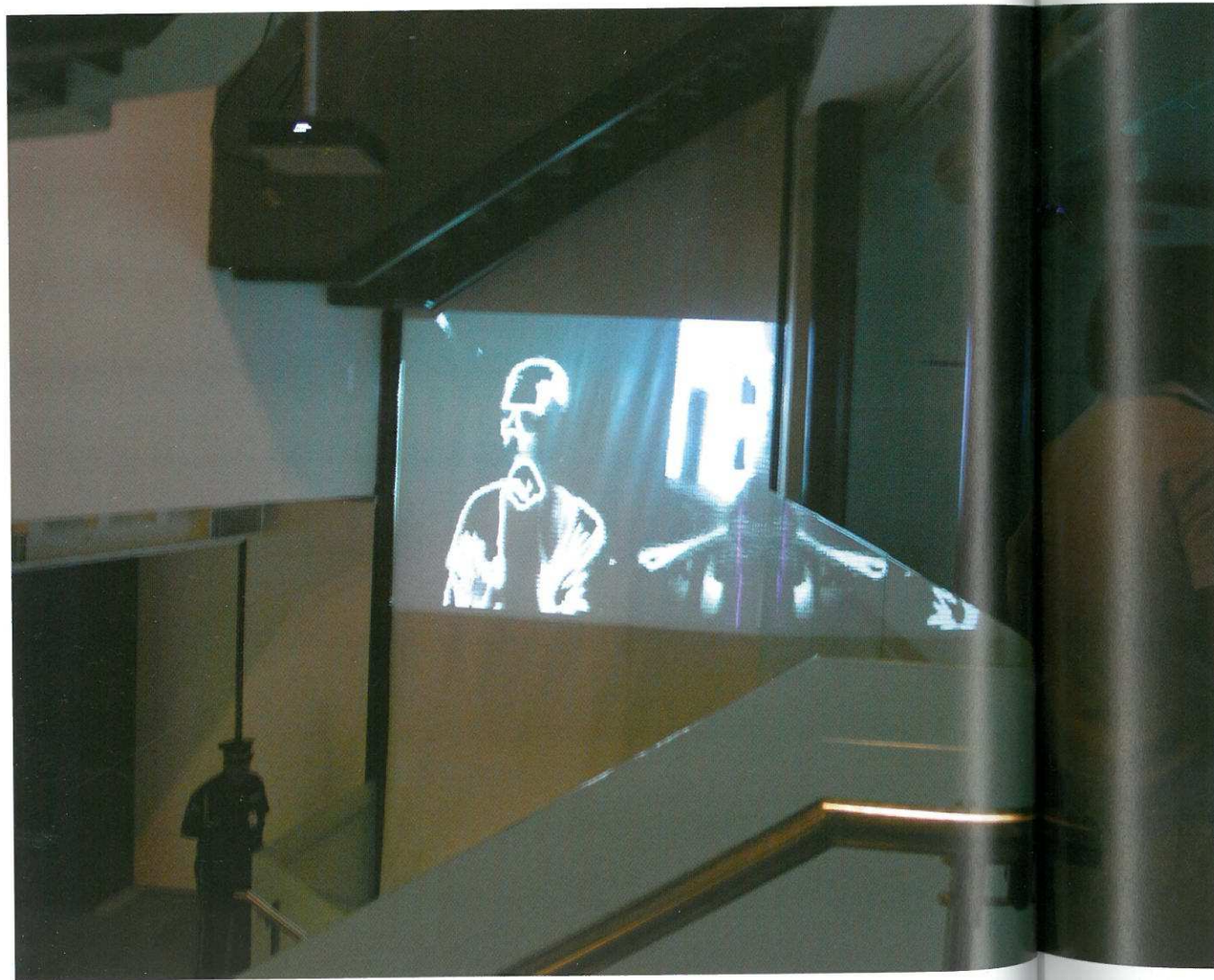
in the dark::

El objetivo de la instalación es poner de relieve la situación de vigilancia global a la que estamos sometidos desde diferentes medios tecnológicos. Este registro está alcanzando sus cuotas máximas con la utilización de Internet, donde estamos continuamente monitorizados: se guarda información de las páginas que visitamos, de los mensajes que enviamos y recibimos, de nuestras compras y necesidades. Nuestra presencia virtual y nuestra presencia física se reducen a un único perfil de datos, supeditado permanentemente a esta situación de control.

Funcionamiento

La instalación presenta un maniquí que tiene acoplada una cámara de vídeo en uno de sus ojos. La cámara está oculta y funciona como una cámara espía que registra en directo las diferentes acciones que se realizan delante suyo. El maniquí representa al sujeto vigilante, al ente concreto que controla el entorno más próximo o más lejano para obtener una información. Al esconder la cámara y enfrentar a la gente a un maniquí que asume un rol determinado en cada caso, se pone en evidencia que los medios automáticos de control son siempre ejercidos por "un personaje oculto" que es el receptor de esa información. El maniquí aparece vestido con diferentes trajes dependiendo de la duración del evento en concreto y realiza un recorrido por todo el imaginario del sistema: policías, altos ejecutivos, banqueros, militares... incluyendo a Superman.





Las imágenes de video son posteriormente digitalizadas, convertidas en formato ASCII con el programa de software libre HasciiCam para ser emitidas via Internet. De esta manera se visualiza nuestro perfil de datos, nuestro avatar virtual simbolizado con números y letras. En otra sala, en otro local, o en otra ciudad se encuentra un ordenador con conexión a Internet y conectado a un proyector de video que muestra las imágenes manipuladas.

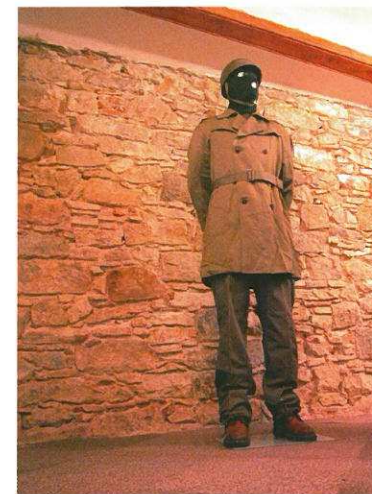
Dentro de la idea de la instalación nos interesa ampliar el espacio físico al mayor número posible de localizaciones físicas, para que no sea solo una emisión en Internet, sino que existan espacios reales donde la gente puede ir y "controlar y vigilar" lo que sucede, los llamamos "espacios de vigilancia compartida". Independientemente, cualquier usuario puede conectarse desde su ordenador y visualizar lo que esta pasando, creando a su vez un nuevo espacio de vigilancia y convirtiéndose en un controlador, en un vigilante.

Se puede obtener más información y comprobar el funcionamiento del proyecto en:

<http://www.mediainterventions.net/inthedark/>

Durante la semana del 19 al 25 de marzo participa en el festival Zemos98.

Zemos98, *Fuera de control* quiere continuar con su reflexión crítica en torno a los medios de comunicación y las nuevas narrativas audiovisuales. Plantea una nueva línea de investigación en su particular trabajo de gestión cultural. Vivimos en la sociedad del simulacro mediático, la realidad ha quedado relegada al zapping, al consumo sobredimensionado de imágenes, ya no vivimos rodeados de imágenes, sino que las imágenes viven dentro de nosotros. ¿Es posible una crítica cultural de la sociedad controlada?



La instalación In the dark. Información, control y manipulación se presentó en enero del 2003 sobre un espacio compartido real-virtual entre Casa dos Artes (Oporto, Portugal), Riereta (Barcelona) e Internet y permaneció en funcionamiento durante 15 días.

Otras participaciones:

2006: - FILE. Electronic Language International Festival en Rio de Janeiro (Brasil)

Se concertaron espacio de vigilancia compartida en: Centro Multimedia. Centro Nacional de las Artes, México D.F. (México); La Chambre Blanche, Québec (Canadá), Galería Metropolitana, Barcelona.

2004: - BCN, t'ho Porto, BCN to Porto. Maushábitos. Oporto. (Portugal)

- Feria de Arte Contemporáneo, ARCO. Galería Vanguardia. Madrid.

2003 - Jornada d'Activitats i Mostra Multimèdia JAMM 2003. Centro Cultural Golferichs. Barcelona

Se concertaron espacio de vigilancia compartida en: MediaLabMadrid. Centro Cultural Conde Duque.

Madrid; Media Sonoridad Amarilla. Reducto Ilusorio. Buenos Aires (Argentina)

- Feria de videoarte LOOP'00. Art Barcelona. Barceló Hotel Sants. Barcelona.

Ricardo Iglesias y Gerald Kogler llevan trabajando juntos desde el año 2001 en diferentes proyectos e instalaciones. A partir del proyecto Esfera tecnohumana (2001), donde una serie de pequeños robots reaccionan ante la intromisión del visitante, hemos comenzado a investigar sobre robótica aplicado al arte. Posteriormente con Argonautas (2003) aplicamos aspectos de telepresencia y seguimos con Independent Robotic Community (2005) con la creación de una sociedad robótica. Más información sobre estos proyectos en <http://www.mediainterventions.net/>

