

LAB_GIBBERS_PACIOS



laboral

Centro de Arte y Creación Industrial
Centre for Art and Creative Industries



Jury Introduction

6	The Need for Experiments in Art and Culture	Alex Adriaansens
8	LABcyberspaces: Physicality and Virtuality	Rosina Gómez-Baeza
10	Topographies of Cyberspaces	Christiane Paul
12	From Punk to Mainstream	Gerfried Stocker

Selected Works

16	<i>I'm a net artist</i> area3	Christiane Paul
20	<i>Seven Mile Boots</i> . Beloff / Berger / Pichlmair	Christiane Paul
24	<i>Alerting Infrastructure!</i> Jonah Brucker-Cohen	Alex Adriaansens
28	<i>Logo.Hallucination</i> Christophe Bruno	Alex Adriaansens
32	<i>Deconstructed Music #1</i> Colectivo RAN	Gerfried Stocker
36	<i>Elgiroeneleje</i> Gabriel González [-dhijo-]	Gerfried Stocker
40	<i>Cartografía táctica del Estrecho de Gibraltar</i> . Hackitectura.net and Indymedia Estrecho	Alex Adriaansens
44	<i>The Sheep Market</i> Aaron Koblin	Christiane Paul
48	<i>www.re-move.org</i> Lia	Johanna Rieseneder
52	<i>Amazon Noir</i> Ubermorgen.com, Paolo Cirio & Alessandro Ludovico	Alex Adriaansens

60 Artists' Biographies

63 Exhibition Design

Pedro Quero Motto, Key Portilla-Kawamura
and Ali Ganjavian Afshar

68 Credits

Introducción del jurado

7	La necesidad de experimentar en el arte y la cultura	Alex Adriaansens
9	LABciberespacios: fisicalidad y virtualidad	Rosina Gómez-Baeza
11	Topografías de ciberespacios	Christiane Paul
13	Del punk al mainstream	Gerfried Stocker

Trabajos seleccionados

16	<i>I'm a net artist.</i> area3	Christiane Paul
20	<i>Seven Mile Boots.</i> Beloff / Berger / Pichlmair	Christiane Paul
24	<i>Alerting Infrastructure!.</i> Jonah Brucker-Cohen	Alex Adriaansens
28	<i>Logo.Hallucination.</i> Christophe Bruno	Alex Adriaansens
32	<i>Deconstructed Music #1.</i> Colectivo RAN	Gerfried Stocker
36	<i>Elgiroeneleje.</i> Gabriel González [-dhijo-]	Gerfried Stocker
40	<i>Cartografía táctica del Estrecho de Gibraltar.</i> Hackitectura.net e Indymedia Estrecho	Alex Adriaansens
44	<i>The Sheep Market.</i> Aaron Koblin	Christiane Paul
48	<i>www.re-move.org.</i> Lia	Johanna Rieseneder
52	<i>Amazon Noir.</i> Ubermorgen.com, Paolo Cirio & Alessandro Ludovico	Alex Adriaansens

56 Biografías de Los artistas

63 Diseño de la exposición

Pedro Quero Motto, Key Portilla-Kawamura
y Ali Ganjavian Afshar

68 Créditos

Introducción del jurado **Jury Introduction**

The Need for Experiments in Art and Culture

Alex Adriaansens

Director of V2_Organisation, Rotterdam

In the last 15 years we have seen a vivid development of artistic practices in relation to social, cultural, artistic, political and economic issues emerging out of our technological culture.

One of the developments relates to an emerging interdisciplinarity in all knowledge domains. Traditional separations between once clearly defined practices and knowledge domains have over time expressed themselves in specialised institutions, specialised languages and specialised money flows. This is also strongly reflected in the way the arts have organised themselves and in how each art practice led to specialised art institutions (performing arts including music, theatre, dance, visual arts, fashion, design, media arts and, within media arts photography, cinema, video, network art). The once more unified arts and sciences got more and more split up in these specialisations that became ever more autonomous, but because of this also more introvert. Over the last decennia we have seen a growing interest, but also a need, for an interdisciplinary approach in all domains and practices, this also in the arts. Understanding one's own practice within a broader context of developments, is required to step out of one's own protected self-referential framework, thus to be able to innovate and rethink oneself.

Social, cultural, economic and artistic innovation nowadays cannot be seen without this tendency towards interdisciplinary practices in which people from different domains and practices are collaborating in research and development, and thus defining new ways of artistic production and presentation in which research and innovation are keywords. This can only be done by rethinking our art institutions and art spaces and how they can deal with contemporary urgencies posed by issues such as globalisation, migration, urbanisation, ecology, durability, technology etc. Understanding the complex relations and interdependencies on all levels of our world is related to the need to construct new models to understand these relations, to understand the way we can act and interact in and with it.

LABoral Centre for Art and Creative Industries in Gijón is very clearly an answer to this development in society in general, and the arts in specific. LABoral can be a driving force for the innovation of the city and region.

Its opening is already a clear expression of the direction this centre is looking at. Part of the exhibition programme will be a presentation of ten artists that have been selected through a call for proposals for the show *LABcyberspaces*. This was the first call and about 120 artists working in different artistic practices submitted their projects. It was ranging from computer animation and gaming, to net art and mapping projects using modern information technology and information networks. The call was juried by several international experts who chose ten artists to be presented in this exhibition. LABoral can expect from this first call a growing interest for this competition as young artists, designers and architects from all over the world are eagerly looking for platforms where they can do high level research, develop projects and step into well facilitated production spaces that are based on a more interdisciplinary setting. Here they can exchange knowledge and their experiences with specialists from different fields and practices, and get access to knowledge domains which normally are hardly accessible for them in regular art institutions.

Designing and critically reflecting our contemporary society—the last decennia—, dealing with big transformations on a social, cultural and economic level, is a big challenge for many artists, designers, theatre makers, scientists and architects. Media in this context are not about representation but about constructing new social and cultural realities. Media are viewing and experience machines reflecting these realities and bringing them into our sight. That is also the reason why many young artists are challenged by media as they offer opportunities to directly act and interact in and with our technological culture and the realities it constructs. The works selected by the jury very well reflect this attitude as well as the diversity of practices in this field.

La necesidad de experimentar en el arte y la cultura

Alex Adriaansens

Director de V2_Organisation, Róterdam

En los últimos 15 años hemos asistido a un intenso desarrollo de prácticas artísticas relacionadas con cuestiones sociales, culturales, artísticas, políticas y económicas, surgidas de nuestra cultura tecnológica.

Uno de los fenómenos que observamos en ese proceso guarda relación con el auge de la interdisciplinaridad en todas las esferas del conocimiento. Las tradicionales divisiones entre disciplinas y conocimientos antaño nítidamente definidas se han plasmado, a lo largo del tiempo, en instituciones, lenguajes y flujos económicos especializados. Algo que tiene un claro reflejo en la estructura organizativa adoptada por las artes y en cómo cada disciplina artística condujo a instituciones de arte especializadas (las artes escénicas incluyendo la música, el teatro y la danza; las artes plásticas, la moda, el diseño y las artes de los media, y dentro de estos últimos, la fotografía, el cine, el vídeo y el arte en red). Artes y ciencias que en el pasado presentaban un grado de unificación mayor acabaron fraccionándose en todas esas especializaciones mencionadas que, a su vez, fueron ganando en autonomía pero también, y como consecuencia de ello, adquiriendo un grado de autismo también mayor. En la última década observamos un creciente interés, y necesidad, por asumir un enfoque interdisciplinario en todas las esferas y prácticas; también en las artes. Concebir nuestra práctica individual como parte de un contexto más amplio de fenómenos artísticos resulta de todo punto necesario si queremos escapar de nuestro marco autorreferencial protegido y ser así capaces de innovar y de replantearnos a nosotros mismos.

En la actualidad, resulta imposible concebir la innovación social, cultural, económica y artística sin esa tendencia hacia prácticas interdisciplinarias en las que gentes de diferentes esferas y campos colaboran en investigación y desarrollo y, por tanto, definiendo nuevas formas de producción y exhibición artística en donde la investigación y la innovación son clave. Y ello sólo puede conseguirse si nos replanteamos nuestras instituciones y espacios artísticos y su capacidad para afrontar las demandas contemporáneas derivadas de problemas como la globalización, las migraciones, los procesos de urbanización, la ecología, la durabilidad, la tecnología, etc. La comprensión de las complejas relaciones e interdependencias a todos los niveles de nuestro mundo está relacionada con la necesidad de construir nuevos modelos que nos ayuden a entender esas conexiones y a comportarnos e interactuar en ellas y con ellas.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial en Gijón es una respuesta muy clara a ese fenómeno de la sociedad en general y de las artes en particular. En ese sentido, LABoral puede asumir la función de motor de innovación para la ciudad y la región.

Su inauguración ya es una expresión viva de la dirección que el centro aspira a tomar. Una parte de la exposición inaugural se enfoca a presentar a los diez artistas seleccionados a través de una convocatoria de propuestas para la exposición LABciberespacios. Una primera convocatoria que ha permitido a cerca de 120 artistas de diversas disciplinas artísticas presentar sus proyectos. Unos proyectos que comprendían desde juegos y animaciones por ordenador hasta propuestas de net art y de cartografiado que utilizan las últimas tecnologías y redes de la información. El jurado de la convocatoria ha estado integrado por varios expertos internacionales encargados de seleccionar a diez artistas para su participación en la muestra. Se espera que de esta primera convocatoria surja un interés cada vez mayor por este tipo de concursos ya que los jóvenes artistas, diseñadores y arquitectos de todo el mundo están deseosos de encontrar plataformas que, como LABoral, les permitan realizar sus investigaciones a un nivel superior, desarrollar sus proyectos y acceder a espacios de producción bien equipados y basados en un marco de mayor interdisciplinaridad, que ofrezcan a estos jóvenes la oportunidad de intercambiar conocimientos y experiencias con especialistas de diversos campos y disciplinas y de adentrarse en esferas de conocimientos normalmente poco accesibles desde las instituciones artísticas al uso.

Diseñar y reflejar críticamente la sociedad del último decenio enfrentándose a las transformaciones de índole social, cultural y económico que en ella han tenido lugar, supone todo un reto para muchos artistas, diseñadores, escenógrafos, científicos y arquitectos. El papel de los media dentro de este contexto no es el de representar, sino el de construir nuevas realidades sociales y culturales. Los media son máquinas de visualización y experimentación capaces de reflejar esas realidades y de situarlas dentro de nuestro ángulo de visión. Éste es otro de los motivos por el que muchos jóvenes artistas sienten el desafío que estos medios plantean: la posibilidad de actuar e interactuar sin intermediarios en y con nuestra cultura tecnológica y las realidades que ésta construye. Las obras seleccionadas por el jurado reflejan claramente esta actitud, así como la diversidad de prácticas creativas existentes en este campo.

LABcyberspaces: Physicality and Virtuality

Rosina Gómez-Baeza

Director of LABoral Centre for Art and Creative Industries, Gijón

The LABcyberspaces contest and the resulting exhibition aim to promote the participation of artists from different origins, fulfilling one of the main objectives of the LABoral Center of Art and Industrial Creation: to harness emergent trends and to facilitate the production of art works, opening itself up to diversity.

In the digital age nobody can stand back from or deny the brilliant expectations that open themselves before this art form. Cynthia Freeland considers cyber-art the most authentic of the new digital media but the truth is that the art practice developed using these media often passes by unnoticed and proves difficult to incorporate in the art circuit.

With this exhibition, LABoral pretends to join physicality and virtuality. The ten works chosen take shape, by the hand of two great experts, curators of the show: Gerfried Stocker and Manuela Pfaffenberger (Ars Electronica).

We reclaim, for diverse audiences, the imagination with which serious cyber-nauts, not the casual visitors of an art center identify, granting the works the “significance” of any work displayed in a museum.

It has been an honor to form part of a jury formed by Alex Adriaansens, Christiane Paul and Gerfried Stocker. These three great professionals of the arts and of the most daring initiatives, have shown, since the beginning, a great enthusiasm for the LABoral project, and have offered us their support in a thrilling and generous way.

I am extraordinarily pleased by the work undertaken by both curators and their broad collaboration with the artists, the architects and the production team for having made possible this interesting and original exhibition project.

LABciberespacios: fisicalidad y virtualidad

Rosina Gómez-Baeza

Directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

El concurso LABciberespacios y la exposición resultante tienen por objeto fomentar la participación de artistas de distintos orígenes, cumpliendo uno de los principales objetivos de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial: acoger las emergencias y facilitar la producción de obras, abriéndose a la diversidad.

En la era digital nadie puede ser ajeno ni negar las brillantes expectativas que se abren ante esta forma de arte. Cynthia Freeland considera el ciberarte, como el más auténtico de los nuevos medios digitales pero lo cierto es que la actividad artística que se desarrolla utilizando estos medios pasa a menudo desapercibida y se incorpora con dificultad a los circuitos del arte.

LABoral pretende, con esta exposición, aunar fisicalidad y virtualidad. Las diez obras elegidas adquieren cuerpo, de la mano de dos grandes expertos, comisarios de la muestra: Gerfried Stocker y Manuela Pfaffenberger (Ars Electronica).

Recuperamos para audiencias diversas la imaginería con la que se identifican los internautas, no el visitante casual de un centro de arte, dotando a la obra del “significado” propio de cualquier obra museable.

Ha sido un honor formar parte de un jurado compuesto por Alex Adriaansens, Christiane Paul y Gerfried Stocker. Estos tres grandes profesionales de las artes y las iniciativas más arriesgadas, han mostrado desde el principio un gran entusiasmo por el proyecto de LABoral, y nos han brindado su apoyo de manera generosa e ilusionada.

Me satisface extraordinariamente el trabajo acometido por los dos comisarios y su estrecha colaboración con los artistas, los arquitectos y el equipo de producción para hacer realidad este interesante y novedoso proyecto expositivo.

Topographies of Cyberspaces

Christiane Paul

Adjunct Curator of New Media Arts at the Whitney Museum of American Art, New York

It seems appropriate that LABoral, as a new space and centre for art and industrial creation, organised one of its several opening exhibitions in the form of an open call and juried exhibition on the topic of Cyberspaces. The theme of the show points to the multiple localities and formats that art using new technologies now inhabits—LABoral as the site of the exhibition being one of these localities.

In his novel *Neuromancer* (1984), William Gibson defined cyberspace as a ‘consensual hallucination’, a virtual, graphic representation of data of unthinkable complexity, experienced by millions of people around the globe on a daily basis. Until the end of the last century, cyberspace was mostly understood as a virtual construct—existing in the electrical non-space supported and enabled by computer grids and networks—in opposition to the physical structure of ‘meatspace’. By now, this understanding seems to have changed: cyberspace has pluralised into multiple places and has become the consensual reality we inhabit. (Whether reality is ultimately nothing but a consensual hallucination remains another issue). Today’s culture to a large extent revolves around flows of data, technologies, communication, and interaction. These are not simply one aspect of social organisation but a manifestation of the processes that dominate our economic, political, and social life. While cyberspace, as a locality constructed out of information and mathematical calculations, certainly differs from physical reality, it would be problematic to see it as fundamentally disembodied. Paul Virilio, in particular, has argued that information is an integral part of the ‘real world’ and projects directly into the body and therefore our physical, embodied reality. Data sets processed and exchanged by computers as well as the information inferred from them play a social role and shape our physical environment in numerous ways.

Today’s cyberspaces have distinctly different topographies, which range from virtual worlds, such as online meeting places and games (sometimes with ‘real life’ economies where virtual commodities are traded for actual currency) to hybrid border-zones where the physical and virtual realms merge. The selections of projects for the *LABcyberspaces* exhibition give an impression of these diverse topographies. They include websites addressing the movement of knowledge in open content management systems or the value of labour and artistic production; technologically equipped boots that allow their wearer to simultaneously ‘wander’ in the physical and virtual world by surfing chat rooms on the Internet through the act of walking; as well as a physical ‘hit counter’ that translates hits to a website into physical damage to the building of the organization represented by the website.

The submissions to the *LABcyberspaces* exhibition covered a broad territory, including interactive installations and projections, screen-based work in all its various forms (from software to video), music projects, interfaces et al. The jury process concentrated on evaluating the merits of these works as contemporary responses to the idea of cyberspaces and the field of art and technology per se. Among the main criteria for evaluation was a strong artistic concept supported by and realized through technologies that communicate this concept in the most sophisticated, accomplished, and appropriate way. The originality of an artistic concept obviously does not rely on either technological wizardry or a specific form (such as an installation or website), and the final selections cross categories ranging from locative media to musical interface.

While it can only give a glimpse of artistic practice in the field of new media, the *LABcyberspaces* exhibition illustrates the lack of border anxieties between virtual and physical realms and the possibilities for their fusion. In very different ways, the projects featured in the show implicitly comment on different notions of space, reflect on the aesthetic and cultural impact of digital technologies, or expand the audience’s agency by allowing people to connect the virtual and physical environments in meaningful ways.

Topografías de ciberespacios

Christiane Paul

Comisaria Adjunta de New Media Arts del Whitney Museum of American Art, Nueva York

No deja de parecernos oportuno que siendo como es un nuevo espacio y centro de arte y creación industrial, LABoral, elija organizar una de sus exposiciones inaugurales sobre el tema de los Ciberespacios, adoptando para ello el formato de convocatoria abierta con proyectos sometidos al criterio de selección de un jurado. La temática de la muestra apunta a los múltiples emplazamientos y formatos habitados por el arte de las nuevas tecnologías. Como anfitrión de la muestra, LABoral es uno de esos emplazamientos.

En su novela *Neuroamante* (1984), William Gibson define el ciberespacio como una “alucinación consensual”, una representación gráfica y virtual de datos de una complejidad inimaginable, experimentada a diario por millones de personas de todo el mundo. Hasta finales del último siglo, se entendía el ciberespacio ante todo como constructo virtual (que se da en el no espacio eléctrico apoyado y posibilitado por mallas de ordenadores y redes informáticas) en oposición a la estructura física del “meatspace” o el mundo real. Unos conceptos que hoy serían otros tras la pluralización del ciberespacio en múltiples espacios y su conversión en la realidad consensual que hoy habitamos (el que esa realidad no sea, en última instancia, más que una alucinación consensual, es otro tema). La cultura actual gira en gran medida en torno a flujos de datos, las tecnologías, la comunicación y la interacción que, más que un simple aspecto de la organización social, constituyen una manifestación de los procesos que dominan nuestra vida económica, política y social. Y aunque, en tanto que emplazamiento edificado sobre la base de información y cálculos matemáticos, el ciberespacio claramente difiere de la realidad física, su consideración como algo fundamentalmente incorpóreo no estaría exenta de conflicto. En concreto, Paul Virilio sostiene que la información es una parte integrante del “mundo real” que se proyecta directamente en el cuerpo y, por tanto, en nuestra realidad física y corpórea. Las series de datos procesados e intercambiados mediante los ordenadores desempeñan, junto a la información que se deriva de los mismos, una función social y configuran nuestro entorno físico de mil maneras diferentes.

Los ciberespacios de hoy poseen topografías claramente diferenciadas, que van desde mundos virtuales en forma de foros de discusión *online* o juegos (que llegan a veces a contar incluso con economías de la “vida real” en las que se comercializan productos con dinero real) hasta zonas fronterizas híbridas en donde el terreno físico se funde con el virtual. Los proyectos seleccionados para la exposición *LABciberespacios* expresan esa diversidad topográfica, incluyendo sitios web que abordan el movimiento del conocimiento en los sistemas de gestión de contenido abierto o el valor de la producción artística y laboral; unas botas tecnológicamente equipadas que permiten a quien las lleva “deambular” simultáneamente por el mundo físico y el virtual navegando, mediante el acto de andar, por chats de Internet; o un contador físico de las visitas recibidas en un sitio web que traduce las entradas en daños físicos ocasionados sobre el edificio de la organización representada por el mismo.

Las propuestas expositivas presentadas a *LABciberespacios* cubren un amplio territorio que incorpora instalaciones y proyecciones interactivas, obras basadas en pantalla en todas las formas posibles (del *software* al vídeo), proyectos de música, interfaces y otros formatos. Las deliberaciones del jurado evaluaron los méritos de estas obras a la hora de plantear respuestas contemporáneas a la idea del ciberespacio y el campo del arte y la tecnología per se. Uno de los principales criterios de evaluación aplicados es el que contempla la consecución de un sólido concepto artístico apoyado en y materializado por tecnologías capaces de comunicarlo de la manera más sofisticada, eficaz y adecuada. Evidentemente, la originalidad de un concepto artístico no depende de sus logros tecnológicos ni de una forma específica (como una instalación o un sitio web), y los proyectos finalistas se adentran por categorías que van desde los *locative media* o medios vinculados a localizaciones específicas, hasta las interfaces musicales.

Aunque no aspira más que a ofrecer una mirada a las prácticas artísticas en el campo de los nuevos media, *LABciberespacios* ejemplifica la ausencia de temor a la permeabilidad entre lo virtual y lo físico y las posibilidades de su fusión. De maneras diferentes, los proyectos expuestos ilustran implícitamente diferentes conceptos espaciales, reflexionan sobre el impacto estético y cultural de las tecnologías digitales o expanden la capacidad operativa del público permitiéndole conectarse a los entornos virtuales y físicos en formas reveladoras.

From Punk to Mainstream

Gerfried Stocker

Artistic Director of the Ars Electronica Center, Linz

The career of cyberspace is quite rich and multi-coloured. So it is just consequent to use the plural “ciberspacios” as the title of this exhibit. An exhibition, which aims to provide a kind of overview of the vast spectrum of artistic work that deals with this new space which engulfs us more and more like a second nature. When William Gibson coined the term “cyberspace” in his meanwhile famous novel *Neuromancer* he used it to describe his idea of a virtual space which although entirely constructed inside of computers could be entered by humans with the help of special high-tech equipment—a neuronal interface. But it was the more profane data-helmet with build in computer screens and a data-glove which for quite a while became the popular image of cyberspace, manifold published in glossy books and magazines.

A main feature though of Gibson’s cyberspace was its lack of laws and rules—a space outside of the laws of nature and gravity but also outside of the usual legislation. It was a dangerous dodgy sphere, entirely under control of dubious and corrupt enterprises. To prevail in it needed special expertise and the boldness of people who had nothing left to loose. So the heroes of this cyberspace lived in the underground, eager to subvert and undermine the shady intentions of the regime and the big companies and they fought against all odds for a better world.

But of course meanwhile the cyberspace is no longer the hideout for cyberpunks. And we have also learned to use this word as a much more general term for all those phenomena of our digital age where social exchange and interactivity takes place by means of digital telecommunication technology. Millions of ordinary people spend not only their time but also a lot of money to create their own avatars to roam the virtual worlds of networked computer games like *World of Warcraft* or *Second Life*, or to exchange their photos, videos, private stories and sexual desires in this large cyberspace called the Internet. Looking at all these, one is amazed at how much of Gibson’s literary vision has become reality, we now even have new types of illness among people who get seriously addicted to the computer. Cyberspace has become mainstream.

But still, if you talk to enthusiastic users/inhabitants of e.g. *Second Life*, there is a lot of this underground myth and cyberpunk fashion still in it. Although it is purely operated according to commercial interests, most of its users consider it an escape from the real world, a wild west of our time in which rules and laws don’t mean that much. Pretty naive, one might say, considering the total control that Linden Lab—the US company who runs and owns *Second Life*—possesses over all the bytes and pixels of each of its 3.5 million users.

Anyway, there are more than enough reasons to look at the work of artists with great expectation, and see how they are dealing with cyberspace and its consequences in our real world. At the beginning I called this exhibition an overview, but maybe it’s more like a fast trip that stops by at some of the most relevant topics and also shows us some very subjective favourites. Ten artists, that’s by far not enough to give an overview, but definitely it is worth to partake in this journey. And again, it’s the plurality, the wealth of different approaches to this topic, that shows us the value and relevance of artistic work as an irreplaceable and unique contribution to the development of adequate cultural strategies that enable us to respond to the technical revolution on a cultural and socio-political level.

In a time where the digital dominates all areas of our lives we need such diversity, we need wastelands and mud, ivory towers and sophisticated experimentation, we need space to breed the unexpected. If creative industry doesn’t just mean to sell computer animations to advertising companies, but if we understand creativity as a major resource and condition to develop innovations, then we should have enough reason to support artistic experiments and engagement. LABoral Centre for Art and Creative Industries has good chances to become one of the few places that respond to these challenges with a new and appropriate concept for a cultural institution. One, it doesn’t just serve the need of representation but focuses on research and production—creating not just a monument to stare at but a vehicle to move with.

Del punk al mainstream

Gerfried Stocker

Director Artístico de Ars Electronica Center, Linz

La trayectoria del ciberespacio es lo suficientemente rica y multicolor como para justificar el recurso al plural “ciberspacios” como título de la presente exposición. Una exposición que aspira a proporcionar una especie de visión general del amplio espectro sobre la producción artística que se ocupa de este nuevo espacio que nos envuelve, cada vez más, como si de una segunda naturaleza se tratara. William Gibson acuñó el término “cyberspace” en su por entonces famosa novela *Neuromante* para expresar su idea de un espacio virtual que, aunque estuviera construido totalmente en el interior de las computadoras, permitiera el acceso de los humanos con ayuda de un equipamiento espacial de alta tecnología: una interfaz neuronal. Pero serían el más profano *data-helmet* o casco de datos, con pantallas de ordenador incorporadas, y el *data-glove* o guante lo que acabaría, por un tiempo, convirtiéndose en imagen popular del ciberespacio, omnipresente en libros y publicaciones ilustradas.

Pero una característica fundamental del ciberespacio de Gibson es su falta de leyes y normas: un espacio al margen de las leyes de la naturaleza y de la gravedad, pero también del derecho. Un terreno peligroso y resbaladizo sujeto al control absoluto de empresas dudosas y corruptas. Dominarlo requería, por tanto, la destreza y la osadía de individuos sin nada que perder, lo que explicaría la existencia subterránea de los héroes de este ciberespacio, siempre dispuestos a subvertir y socavar las sombrías intenciones del sistema y de las grandes empresas a las que se enfrentaban, teniéndolo todo en contra, en aras de un mundo mejor.

Ni que decir tiene, el ciberespacio ha dejado de ser guarida de *ciberpunks*; además, hemos aprendido a utilizar el término como un vocablo más general que abarca todos aquellos fenómenos de nuestra era digital en donde tiene lugar un intercambio social y una interactividad mediante el uso de tecnología de telecomunicación digital. Millones de personas corrientes invierten no sólo tiempo, sino también enormes sumas de dinero en la creación de avatares personales con los que deambular por los mundos virtuales de juegos informáticos en red como *World of Warcraft* o *Second Life*, o para intercambiar fotos, vídeos, historias personales y deseos sexuales en ese gran ciberespacio que llamamos Internet. A la vista de todo ello no podemos evitar el asombro al comprobar cuánto de la visión literaria de Gibson es hoy realidad y al ver surgir, incluso, nuevos tipos de enfermedades que entrañan serios problemas de adicción al ordenador entre los usuarios. El ciberespacio es hoy *mainstream*: corriente dominante.

Con todo y con ello, la conversación con entusiastas usuarios/habitantes de, por poner un ejemplo, *Second Life*, revela la pervivencia en ese juego de una considerable proporción de aquel mito *underground*, de aquella actitud *ciberpunk*. Aunque su funcionamiento responde estrictamente a intereses comerciales, la mayor parte de sus usuarios lo consideran un escape del mundo real, una especie de salvaje oeste de nuestro tiempo en el que las normas y las leyes no tienen demasiada importancia. Bastante ingenuos, podríamos concluir, si tenemos en cuenta el control absoluto que Linden Lab —la compañía norteamericana que posee y gestiona *Second Life*— ejerce sobre todos y cada uno de los bytes y píxeles de sus tres millones y medio de usuarios.

Tenemos, de todas formas, suficientes motivos para fijar expectantes nuestra mirada en la obra de los artistas y ver cómo se enfrentan al ciberespacio y a las consecuencias de este sobre nuestro mundo real. En un primer momento, pensé en considerar esta exposición como visión panorámica, pero quizás se trate más de un viaje de alta velocidad que tiene paradas en algunos de los temas más importantes y nos muestra una serie de preferencias bastante subjetivas. Diez artistas: un número de todo punto insuficiente para ofrecer una visión panorámica pero definitivamente válido para animarnos a compartir su viaje. Y, de nuevo, es la pluralidad, la riqueza de enfoques diferentes del tema lo que nos da la medida del valor e importancia del trabajo artístico como contribución insustituible y única al desarrollo de unas estrategias culturales adecuadas que nos permitan responder a la revolución técnica a nivel cultural y sociopolítico.

En un momento en el que lo digital domina todas las esferas de nuestras vidas, necesitamos esa diversidad: terrenos baldíos y barrizales, torres de marfil y la experimentación más sofisticada... Necesitamos espacio para engendrar lo inesperado. Y si por “industria creativa” entendemos algo más que la venta de animaciones informáticas a agencias publicitarias, si entendemos la creatividad como un gran recurso y condición para el desarrollo de la innovación, no nos faltarán razones para apoyar la experimentación y el compromiso artístico. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial tiene todos los números para convertirse en uno de los pocos lugares capaces de responder a esos desafíos con un concepto de institución cultural novedoso y apropiado. Un concepto que no se limite a satisfacer las demandas expositivas, sino que se centre en la investigación y en la producción y que, en lugar de un monumento para la contemplación, cree un vehículo para el viaje.

Trabajos seleccionados Selected Works

AREA 3

I'M A NET ARTIST

El videoclip de animación *I'm a net artist* de area3 se planteó originalmente como respuesta a la pregunta aparecida en el primer número online de la revista *Gluebalize*, publicado coincidiendo con la edición de 2003 de la Bienal de Venecia. “¿Qué es el net art?”, fue la pregunta lanzada por la revista, a la que area3 respondió humorísticamente con una canción animada que captura el espíritu del net art y a la vez juega con las diferencias existentes entre los medios tradicionales y los soportes de red.

I'm a net artist mezcla lo nuevo y lo viejo a través de una animación de un dibujo lineal y apuntando a formas tradicionales de animación para trazar el perfil de las características de los nuevos soportes del net art. El proyecto opera sobre el conflicto que existe entre formatos mediales que chocan y se entremezclan. La propia canción animada se presenta como vídeo lineal en Quicktime (un formato que aparentemente contradice la naturaleza potencialmente interactiva y participativa del net art como soporte) distribuido por la Red. La animación juega con la idea del “vídeo educativo”, con la típica figura del profesor con gafas impartiendo una clase sobre el mundo del net art en la “pizarra” del encuadre de la animación. El dibujo lineal tradicional y la iconografía y estética del net art se funden en referencias a los colores RGB, a la poesía en ASCII, a clásicos del videojuego y a net artistas pioneros como Jodi. Como dice la letra de la canción: el uso del ratón representa otra manera de contemplación del arte; el arte en sí se basa en las matemáticas que guían la colaboración del electrón.

I'm a net artist alude también a las esperanzas y frustraciones del nuevo soporte en red, un ámbito en el que la conexión global entre el ordenador A y B desemboca a menudo en errores de conexión y en velocidades de descarga lentas y molestas, y en donde los modelos económicos todavía se encuentran en proceso de invención. Una de las escenas del vídeo muestra al net.artista sentado en la acera de una ciudad pidiendo donativos de un euro para el net art mientras pasa un camión cargado de mercancía artística en dirección a Venecia (y arrolla al artista). *I'm a net artist* hace más accesible el net art a través del lenguaje más familiar de la animación subrayando al mismo tiempo el píxel como la unidad mínima de una nueva forma de dibujo. El estribillo de la canción que acompaña la animación (“Soy un net artista, mírame. Estoy en todos los píxeles de colores de tu pequeña pantalla.”) apunta a la presencia repartida del “nuevo artista” por escritorios de casas y oficinas.

CHRISTIANE PAUL

Area3's animation *I'm a net artist* was originally posted as a response to a question posed by the first online issue of *Gluebalize Magazine*, published in conjunction with the 2003 Venice Biennale. The magazine raised the question ‘What is net art?’, and area3 answered with a humorous animated song that both captures the spirit of net art and playfully juxtaposes differences between traditional and networked media.

I'm a net artist mixes the ‘old’ and ‘new’ by using the format of animated line drawing and pointing to traditional forms of animation in order to outline the characteristics of the ‘new medium’ of net art. The project operates on the tension between media formats that clash and mix. The animated song itself is presented as a linear Quicktime movie distributed over the Net—a format that seemingly contradicts the potentially interactive and participatory nature of net art as a medium. The animation plays with the set-up of the ‘educational video’ featuring the stereotypical figure of the bespectacled teacher explaining the world of net art on the ‘blackboard’ of the animation frame. Traditional line drawing and the iconography and aesthetics of net art mix in references to RGB colours, ASCII poetry, classics of computer games and net artist pioneers Jodi. As the lyrics to the song indicate, mouse manipulation is a different form of art contemplation; the art itself is based on mathematics guiding electron collaboration.

I'm a net artist also hints at the promises and frustrations of the new networked medium, where the global connection from computer A to computer B often results in connection errors and annoyingly slow download speeds and economic models are still in the making. One scene from the movie shows the net artist sitting on the sidewalk of the city streets asking for one Euro net art donations while a truck with an art shipment rolls by (and over the artist) on its way to Venice. *I'm a net artist* makes net art accessible through the more familiar language of animation and, at the same time, highlights the pixel as the smallest unit of a new way of drawing. The refrain of the song accompanying the animation—“I'm a net artist, look at me, I'm in every coloured pixel of your little screen”—points to the distributed presence of the ‘new artist’ who appears on people's desks in their homes and offices.

CHRISTIANE PAUL





**BELOFF
BERGER
PICHLMAIR**
SEVEN MILE BOOTS

En la literatura, la tradición popular y los cuentos de hadas alemanes —de Goethe a los Hermanos Grimm— las Botas de Siete Leguas aparecen como el calzado mágico que permite a quienes lo llevan atravesar grandes distancias en un breve periodo de tiempo. En el proyecto del mismo nombre, *Seven Mile Boots*, Beloff / Berger / Pichlmair sustituyen magia por tecnología para permitir a los individuos salvar distancias en una especie de geografía de nuevo tipo. Equipadas con conexión inalámbrica, microprocesadores, amplificadores y altavoces, las botas permiten al usuario espiar conversaciones en chats de Internet. Pertrechado con esas botas tecnificadas, puede navegar por los chats y quedarse quieto y callado escuchando varias sesiones al mismo tiempo, enterándose de cuanto se dice en el mundo virtual.

Las botas mágicas de los cuentos de hadas pueden atravesar vastas distancias del mundo físico con un solo paso. Sus equivalentes tecnológicas funcionan en un marco geográfico totalmente distinto en el que lo físico se funde con lo virtual. Moviéndose en ambos dominios a la vez, sin tener necesariamente que salvar grandes distancias en el universo de lo físico, el usuario de las botas puede ir saltando de continente en continente en el mundo virtual. La magia del proyecto interactivo *Seven Mile Boots* estriba en su utilidad para conectarnos a otro mundo de actividad humana y de conversaciones cotidianas. Pero la persona que calza las botas no es un participante activo de ese mundo virtual sino que adopta el papel del observador pasivo. Tanto las referencias literarias como el uso metafórico del acto de caminar convierten las botas en un mero instrumento para navegar por chats y para reflexionar sobre los rasgos que caracterizan los diversos conceptos existentes sobre la geografía y la distancia, lo virtual y lo físico. Las conexiones telemáticas abren una ventana a la comunicación múltiple, simultánea y en tiempo real con lugares remotos.

El proyecto de Beloff / Berger / Pichlmair alude explícitamente al concepto de *flâneur* de Baudelaire: el paseante que vaga sin rumbo fijo por las calles de la gran ciudad y siente un placer casi voyerista al observar a sus conciudadanos. La imagen del *flâneur* de Baudelaire y del dandy de Oscar Wilde resurge en el contexto de la Red de Redes. El teórico de los media Geert Lovink recurre a la expresión “Data Dandy” para definir al navegador de hoy, afirmando que la Red es al dandy electrónico lo que la calle de la gran ciudad al dandy histórico, con las anónimas multitudes urbanas sustituidas por las de los usuarios conectados. Los artistas describen al usuario de *Seven Mile Boots* como una suerte de súper-*voyeur* que, lejos de circunscribirse a ninguna ciudad, es capaz de recorrer diversos lugares a la vez y observar las conversaciones de habitantes de la red de todo el mundo.

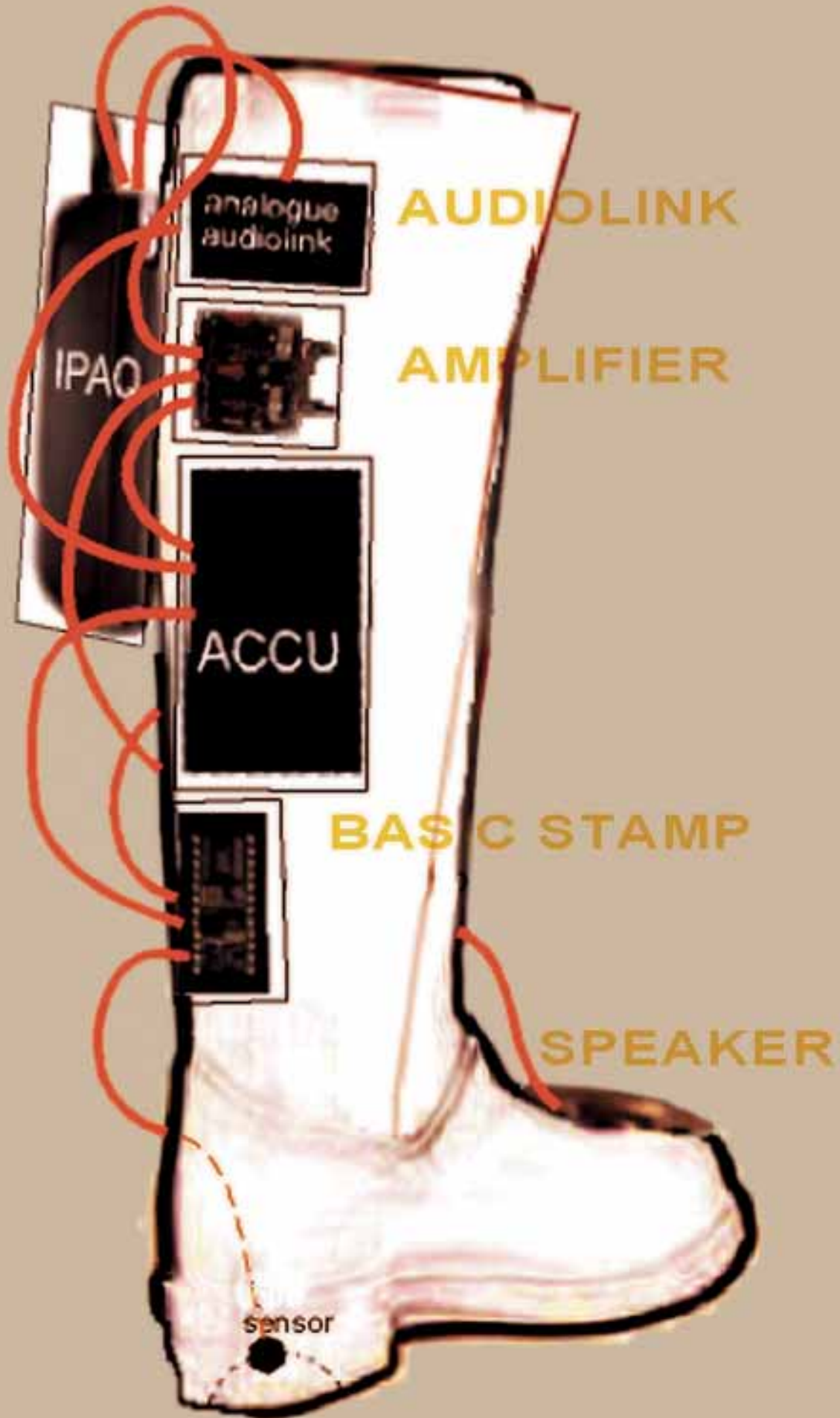
CHRISTIANE PAUL

In German literature and folk and fairy tales—from Goethe to the Grimm Brothers—the Seven Mile Boots appear as magical footwear that allows its wearers to cross great distances in a short period of time. In their project of the same name, Beloff / Berger / Pichlmair replace magic with technology and enable people to traverse distances in a different kind of geography. Equipped with a wireless connection, microprocessors, amplifiers and loudspeakers, the boots allow their wearers to eavesdrop on conversations that take place in Internet chat rooms. Walking around in the technologised boots, wearers can surf chat rooms; standing still, they can listen in on several chats simultaneously and overhear people’s conversations in the virtual world.

The magical boots of the fairy tales are able to traverse great geographical distances in the physical world with just one step. Their networked counterparts operate in an entirely different geography, merging the physical and virtual realm. The wearer of the boots is walking in both of these realms simultaneously, not necessarily crossing great distances in the physical world but conceivably stepping from one continent to the next in the virtual one (if one considers the geographical location of servers). The magic of the interactive *Seven Mile Boots* consists in the fact that they serve as a connection to another world of human activity and everyday conversations. At the same time, the wearer is not an active participant in the virtual world but a passive observer. Both the literary references and the metaphorical use of the act of walking make the boots more than just a tool for browsing chat rooms and transform them into a reflection on the characteristics of different notions of geography and distance, virtual and physical. Telematic connections open up a window to multiple communications in remote places simultaneously and in real time.

Beloff / Berger / Pichlmair’s project explicitly references Baudelaire’s concept of the *flâneur* who leisurely strolls through the metropolitan streets, taking an almost voyeuristic pleasure in observing his fellow citizens. The image of Baudelaire’s *flâneur* and of Oscar Wilde’s dandy has resurfaced again in the context of the World Wide Web. Media theoretician Geert Lovink describes today’s Net surfer as ‘Data Dandy’ and states that the Net is to the electronic dandy what the metropolitan street was for the historical dandy; the anonymous crowd in the street has been replaced by logged-in net users. The artists describe the wearer of their *Seven Mile Boots* as a kind of a super-*voyeur*, not bound to a local city, but able to search several locations simultaneously and observe conversations between netizens around the globe.

CHRISTIANE PAUL





JONAH
BRUCKER-COHEN
ALERTING INFRASTRUCTURE!

En 1985, Chris Burden expuso su obra *Samson*, en la que muestra una estancia en donde dos vigas de madera conectadas horizontalmente hacen fuerza contra las paredes opuestas del espacio de la galería. Cada vez que un nuevo visitante accede al espacio, las dos vigas se extienden incrementando la presión ejercida sobre los muros provocando la posible destrucción del espacio expositivo por la rotura de los mismos. De esta forma, la obra desafía el poder institucional de la galería —o de cualquier otra institución o espacio artístico— al amenazarla literalmente con su inminente derrumbe a manos de *Samson*. “¿Podrá el arte sobrevivir a esas estructuras de validación?”, era la pregunta implícita.

En un entorno más contemporáneo, la obra *Alerting Infrastructure!* conecta el espacio físico de la sala en donde se expone con su representación virtual en Internet. La obra contiene un enorme martillo neumático que cuelga de un cable de acero con la broca contra el muro. Cada vez que alguien accede a la Web su entrada queda registrada en el recuento de visitas. Es esa entrada registrada —expresión de éxito— lo que activa el enorme martillo instalado en la sala, que comienza a perforar la pared física siguiendo el recuento de entradas del sitio Web. Cuánto mayor sea el éxito de visitas, mayor será el daño causado sobre el espacio, lo que nos permite afirmar que el éxito *online* desembocará inevitablemente en el desastre físico.

El proyecto desencadena una serie de interrogantes acerca de la relación entre la entidad física de las organizaciones, instituciones y de las personas que las habitan y sus equivalentes virtuales *online*. La mayoría de los visitantes *online* de una organización no entablan ningún tipo de relación directa con quienes viven y trabajan en su espacio físico. Al estudiar la relación esencial entre el espacio arquitectónico y su uso, la ocupación y el consiguiente deterioro como consecuencia del paso del tiempo, *Alerting Infrastructure!* muestra su interés por el potencial papel virtual que los participantes y visitantes pueden asumir dentro de los procesos que tienen lugar en esos espacios.

Alerting Infrastructure! utiliza un martillo neumático conectado a un PC que a su vez está conectado al servidor de la organización en la que se ha montado la obra. El *software* va leyendo las entradas a la Web y enviando el *output* a un microcontrolador durante un periodo determinado de tiempo. Con cada entrada, el martillo se activa acabando por destruir, poco a poco, toda la pared de la sala. Un texto va indicando en la web a los visitantes online la proporción de daño causado: “Su visita ha supuesto un x% (porcentaje) de destrucción del edificio físico. ¡Gracias por su visita!”

ALEX ADRIAANSENS

In 1985 Chris Burden exhibited his work called *Samson*, showing a room where two horizontally connected wooden beams push against the opposite walls of the gallery space. The two beams extend whenever a new visitor enters the space, thus building up the pressure to the two walls via the wooden beams. In this way a situation is created that could destroy the art space by breaking its walls. The work challenged the institutional power of the gallery—or of any institution or art space, for that matter—by literally threatening its immanent collapse, through *Samson*. “Can art survive without these validating structures?”, was its underlying question.

In a more contemporary setting, the work *Alerting Infrastructure!* connects the physical gallery space, where the work is presented, to its virtual representation on the Internet. The work contains a huge jackhammer hanging on a steel cable with its drill into the wall. Whenever people visit the website the hits for the website are counted. It is these hits—an expression of success—that activate the huge jackhammer installed in the gallery space. The jackhammer starts pounding against the physical wall of the art space whenever it detects hits on the website. The more successful the website, the more damage will be done to the gallery space itself. Its online success will be its physical disaster, one could say.

The project brings into our mind some basic questions about the relationship between the physical space of organisations, institutions and the people who inhabit them, and their virtual counterparts online. Most online visitors to an organisation have no direct relation with those inhabiting, working, or living in these physical spaces. Looking at the fundamental relationship between architectural space and its use, occupation, and subsequent decay over time, *Alerting Infrastructure!* is ultimately concerned with the potential role virtual participants and visitors can take in the processes within these spaces.

Alerting Infrastructure! uses a pneumatic jackhammer that is connected to a PC linked to the webserver of the organisation where the work is installed. Software reads the incoming hits from the website and sends the output to a microcontroller for a specified time period. With each hit the jackhammer is activated and thus slowly chips away the entire wall of the Gallery. On the website, a read out indicates to the online visitors the amount of damage they have caused: “Your visit has contributed to x% (percentage) of the destruction of the physical building. Thanks for visiting!”

ALEX ADRIAANSENS

Jonah Brucker-Cohen. *Alerting Infrastructure!*, 2003. Contador de hits de página web que destruye la estructura física que representa (instalación física en red con componente web). Cortesía del artista.

Jonah Brucker-Cohen. *Alerting Infrastructure!*, 2003. A web site hit counter that destroys the physical structure it represents (physical networked installation with web component). Courtesy: the artist.





CHRISTOPHE
BRUNO
LOGO.HALLUCINATION

En tiempos de inseguridad se dispara la exigencia de un mejor control, una exigencia que asume que un mayor control redundará en una mejor seguridad. En los últimos años hemos observado la aparición de todo un sistema mercantil que se construye sobre la economía del miedo y que ha invadido todas las esferas de nuestra existencia. Se trata de una situación de la que a veces somos conscientes y otras nos pasa inadvertida. En la actualidad, todas nuestras acciones se supervisan y analizan mediante los últimos avances surgidos en el campo del reconocimiento de imagen, de patrones, de texto, etc. Como red global de ordenadores interconectados con millones de usuarios, Internet es uno de los medios sometidos a un control de ese tipo de tecnologías cada vez mayor.

Logo.Hallucination es un proyecto del artista francés Christophe Bruno que reflexiona sobre esta tendencia a un control cada vez mayor y sobre las tecnologías al servicio de ese control, centrándose en el reconocimiento de imágenes y en los patrones. Dado que el reconocimiento de imágenes presenta considerables dificultades y conduce a menudo a conclusiones poco claras, los frutos de esas lecturas de imágenes serán siempre bastante cuestionables, sobre todo cuando se utilizan como tecnología del control con un considerable impacto legal o con consecuencias de índole personal sobre los ciudadanos.

Logo.Hallucination propone el uso de tecnologías de reconocimiento de imagen para detectar formas subliminales de logos o emblemas ocultos en el entorno visual o en el conjunto de imágenes de Internet. Los resultados hallados por el *software* de reconocimiento de imagen pueden consultarse en un portal de noticias, en donde se muestran comparaciones entre el original por un lado, y las marcas y sus logos por el otro.

Los hallazgos de las órdenes de reconocimiento de imagen muestran resultados sorprendentes que no tienen necesariamente que ver con la intención original del *software* de detectar el mal uso o abuso de logotipos e imágenes de marcas. Muy al contrario, los resultados son tan inesperados y a veces tan extraños que nos mueve —antes que a cualquier otra cosa— a preguntarnos sobre la fuente real de la que derivaría el logo de una marca o empresa.

Para crear su proyecto, Christophe Bruno toma logos de marcas famosas (Microsoft, Mercedes Benz, Coca-Cola) y emprende después búsquedas por Internet de imágenes en las que ese logo se encuentre incrustado (lo que no siempre resulta visible). Después envía un e-mail al propietario del sitio web que aloja la imagen (sea ésta una representación de la Mona Lisa, la fotografía *online* de una persona o un edificio) comunicándole la detección de una posible infracción de la ley de propiedad intelectual en la imagen digital localizada, ofreciéndose tras ello a eliminar la imagen del sitio, a pagar a la empresa con la que se estaría en conflicto como consecuencia del uso indebido de la imagen, o a incluir una mención de la empresa específica propietaria del *copyright* del logotipo en cuestión.

A través de todo ello, *Logo.Hallucination* hace aflorar algunas de las absurdas consecuencias que se derivan del uso de tecnologías de control.

ALEX ADRIAANSENS

In times of insecurity there is the call for better control, assuming that more control will deliver better security. We have seen a whole economy emerging in the last years that is built on the economy of fear. It has invaded all domains of our lives; sometimes we are aware of it, and others it is invisible to us. All of our actions are nowadays monitored and analysed by the latest technologies in image recognition, pattern recognition, text recognition, etc. The Internet as a global network of interconnected computers with millions of users, is one of the media that is more and more monitored by these technologies.

Logo.Hallucination is a project by French artist Christophe Bruno, that reflects on this tendency of increasing control and the technologies used for it. The project focuses on image recognition and patterns. As image recognition is still a very difficult faculty and often leads to very unclear conclusions, it is questionable what the outcome of these image interpretations means, specifically when used as a control technology that can have a big impact in a legal sense or in the sense of personal consequences for citizens.

Logo.Hallucination proposes to use technologies of image recognition in order to detect subliminal forms of logos or emblems, hidden in the visual environment or in the totality of Internet images. The found results of the image recognition software are accessible in a web log, showing comparisons between the original, on the one hand, and brands and its logos, on the other.

The results of the image recognition requests are striking results, not necessarily committed to proving the misuse or abuse of brand logos and images, as originally intended by the software. On the contrary, the results are so unexpected and often funny, that one might ask where the logo of a brand or company has been derived from in the first place (after it has been copyrighted as a unique logo by the company).

For his project, Christophe Bruno takes logos of famous brands (Microsoft, Mercedes Benz, Coca-Cola) and then searches the Internet for images in which the logo is deeply embedded (sometimes hardly visible). He then sends an email to the owner of the website that contains the image (whether it's a picture of the Mona Lisa, online photograph of a person, building) saying that he detected a potential infringement of Intellectual Property Law in the digital image located at a certain web address. He offers them to remove the image from the website, to pay the company with whom they are in conflict, or to mention that the copyright of the embedded logo is from a certain company.

Logo.Hallucination brings to our mind some of the absurd consequences of the use of surveillance technologies.

ALEX ADRIAANSENS





COLECTIVO

BRANN

DECONSTRUCTED MUSIC #1

Utilizar las tecnologías de telecomunicación para abrir el proceso de creación de una pieza de arte es una idea fascinante que se viene utilizando desde hace algún tiempo, sobre todo entre músicos y artistas sonoros. Muchos son los proyectos que entrañan la generación y el intercambio de material de audio entre músicos situados en diferentes lugares conectados a través primero de ondas de radio, luego de las líneas telefónicas y hoy de Internet, que crean simultáneamente diferentes piezas y versiones a partir del mismo material influyéndose mutuamente en un bucle.

La Web ha abierto esta posibilidad a todo el mundo y hemos asistido al surgimiento de numerosos proyectos que, además de incluir al público, dejan por completo en manos del usuario la generación de la experiencia colectiva. Los artistas se limitan a suministrar un depósito de sonidos y música y a facilitar los instrumentos que permiten a cualquier usuario de la Red participar en la creación de las piezas musicales en un flujo constante de reconstrucción y deconstrucción.

Deconstructed Music es un ejemplo de este tipo de instrumento en red que explora el potencial de la creación y participación colectiva en el ciberespacio. Un sencillo cliente Flash pone a disposición de cualquier usuario la posibilidad de seleccionar las muestras de sonido y de agregarlas a una de las tres secuencias que se reproducen simultáneamente en bucle. En un proceso muy parecido al de los patrones de variación de fase de la música minimalista, la estructura rítmica de la música resultante cambia constantemente como consecuencia de la duración de cada uno de los sonidos que se activan en un momento concreto.

El proyecto también explora otro de los temas más recurrentes del arte de los media: la simbiosis entre lo sonoro y lo visual, entre música y color. Cada una de las muestras de sonido disponibles se representa con un color sin aportar descripción alguna sobre su forma musical y acústica, lo que implica que, más que muestras de sonido, lo que el usuario está realmente seleccionando son colores, que se activan cada vez que se reproduce el sonido dentro de las secuencias.

De este modo la primera experiencia con este proyecto se caracteriza por la exploración del material musical y por el esfuerzo por utilizar el *applet* como un instrumento musical. Sin embargo poco a poco nos vamos dando cuenta de que su belleza se encuentra precisamente en el lado opuesto, sin relación alguna con los pequeños programas secuenciadores descargables desde la Red ni con la posibilidad de crear tu propia música, sino más bien con la posibilidad de formar parte de un proceso puesto en marcha por los artistas y modificado por los usuarios (entre otros, por usted mismo).

Todo ello hace que, al final, consideremos la *decon music* o música deconstruida como un intérprete o una máquina de componer aleatoria que necesita del *input* de los usuarios para completar su tarea.

Tómese, pues, todo el tiempo que necesite y recuerde: no se trata de aprender a controlar una interfaz, sino de disfrutar de la música.

GERFRIED STOCKER

Using the technologies of telecommunication to open up the process of creating an art piece is a long standing and intriguing idea, particularly among musicians and sound artists. Numerous are those projects where sound material is generated and exchanged between musicians at different locations connected via radio waves, phone lines and later the Internet who are simultaneously creating different pieces and versions out of the same material influencing each other in a loop.

The Web opened up this possibility to everybody and many projects appeared that not only included its audience but left it entirely up to the users to generate the collective experience.

The artists provide a repository of sounds and music and create the tools that enable anybody on the Net to participate in the creation of pieces of music that are in a constant flux of de- and reconstruction.

Deconstructed Music is an example of this type of net-instruments that explore the potential of collective creation and participation in the cyberspace. A simple flash client allows any user to select sound samples and add them to one of the three sequences that are played at the same time in loops. Very similar to the phase shifting patterns of minimal music the rhythmical structure of the resulting music is constantly shifting due to the length of the individual sounds that are activated at any given time.

The project also explores another frequently recurring theme of media art, the symbiosis of sound and visuals, of music and colour: each of the sound samples that are available is represented by a colour and no description is given about the musical and acoustic form of the samples. This means that you are actually not selecting sound samples but choosing colours. These colours are activated every time the sound is played back within the actual sequences.

So the first experience with the project is coined by the exploration of the musical material and the effort to use the applet like a musical instrument, but slowly one recognizes that the beauty of the project lies exactly in the opposite. It has nothing to do with all the little sequencer programmes that you can download from the Net and it is not about making your own music. It's about being part of a process that is set in motion by the artists and altered by the users—yourself as well as others.


So at the end *decon music* could be rather conceived as an interpreter or an aleatoric composition machine that needs the input from the users to complete its task.

Take your time, it's not about controlling an interface, it's about listening to music!

GERFRIED STOCKER

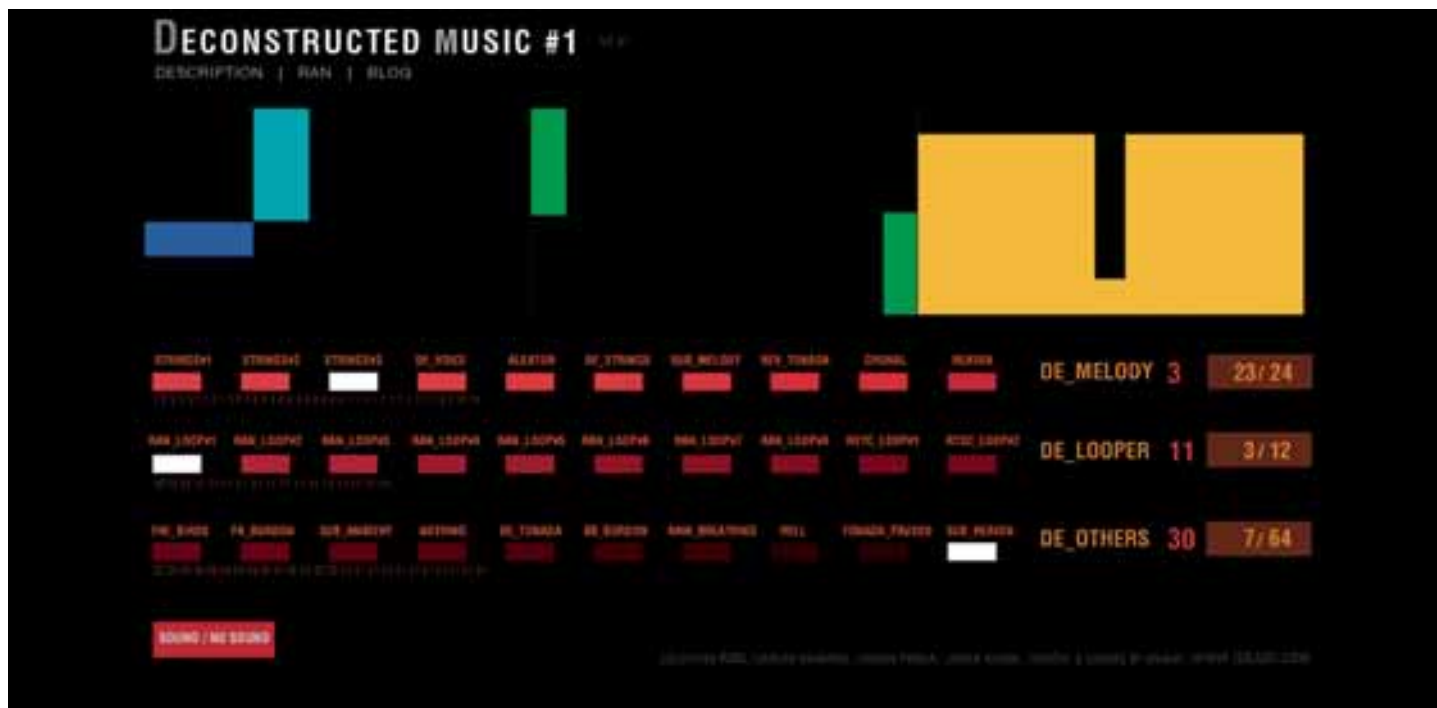
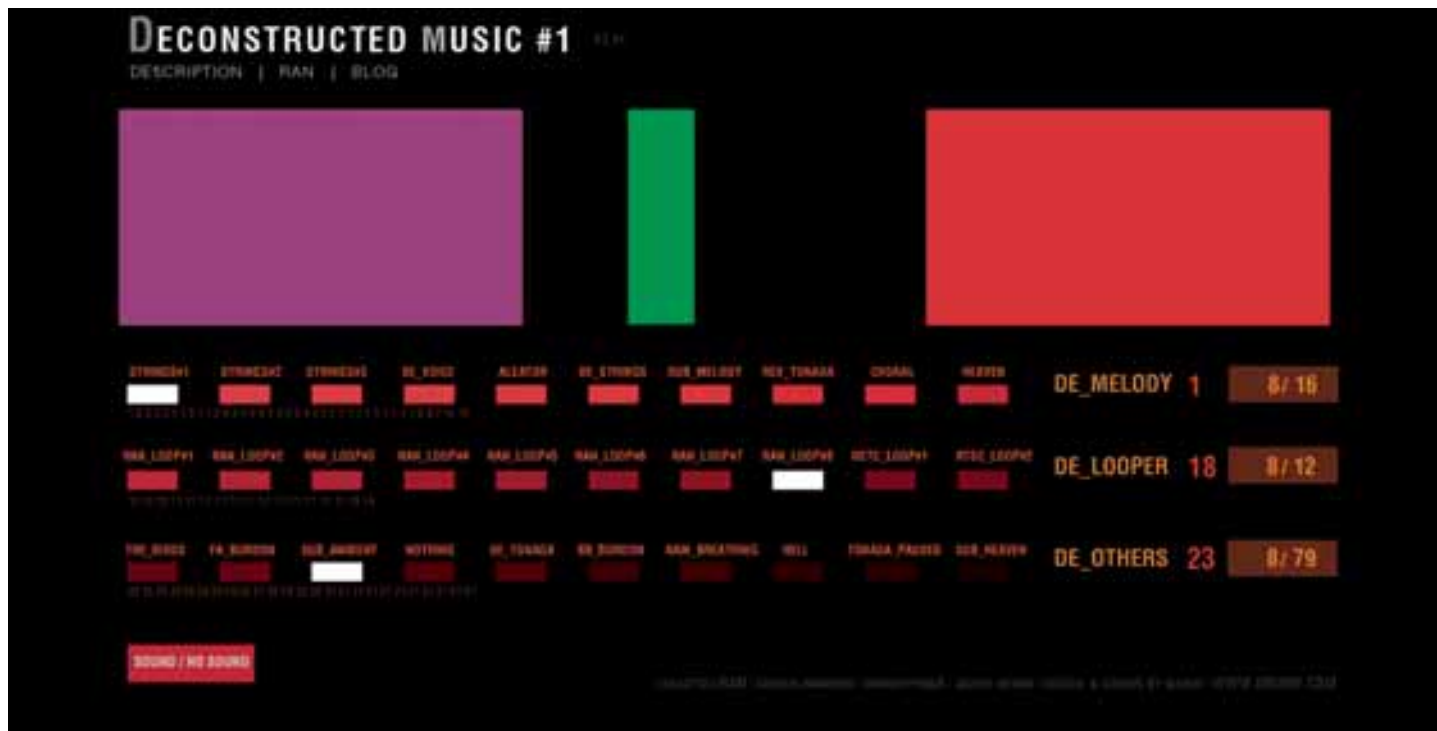
DECONSTRUCTED MUSIC #1

DESCRIPTION | RAN | BLOG



STRUC2H1	STRUC2H2	STRUC2H3	DE_VOICE	ALICATOR	DE_STRINGS	DE_MELODY	REV_TONADA	CHORAL	HEAVEN	DE_MELODY 1	12/16
DE_LOOPEH1	DE_LOOPEH2	DE_LOOPEH3	DE_LOOPEH4	DE_LOOPEH5	DE_LOOPEH6	DE_LOOPEH7	DE_LOOPEH8	DE_LOOPEH9	DE_LOOPEH10	DE_LOOPER 13	7/8
THE_BIRD	FA_SONGS	DE_SONGS	NOTHING	DE_TONADA	DE_SONGS	DE_SONGS	DE_SONGS	DE_SONGS	DE_SONGS	DE_OTHERS 30	35/64

SCORE / NO SCORE



GABRIEL GONZÁLEZ

[- dhijo -]

ELGIROENELEJE

Una exposición que pretende revisar las diferentes formas que los artistas tienen de abordar el ciberespacio acabará por fuerza adentrándose en el territorio de la realidad virtual (RV) y las pantallas estereoscópicas tridimensionales. La RV ha sido siempre uno de los grandes hilos narrativos de la era digital. Enormemente sobredimensionada durante los años noventa y lastrada por el peso de más expectativas de las deseables, su incapacidad para satisfacer las esperanzas que había suscitado hizo que fuera pronto vista por muchos como un estrepitoso fracaso. Sin embargo, si tenemos en cuenta los miles de millones que genera hoy la industria de los juegos de ordenador comerciales o los más de ocho millones de personas que habrían participado en el juego multiusuario *World of Warcraft*, no nos quedará otro remedio que admitir que, aun materializándose de forma diferente, la VR ha superado con creces las expectativas iniciales.

Algo parecido cabe aplicar a la descripción de las actividades artísticas que tienen lugar en este campo. Los primeros ejemplos dieron pie a grandes expectativas, pero la tecnología para la producción y exposición de esas obras continuó siendo muy cara y escasa durante mucho tiempo, por lo que sólo unos pocos creadores pudieron experimentar con el potencial de la tecnología. Sin embargo, el auge de los juegos de ordenador hizo que, de repente, los potentes motores de gráficos en tiempo real se convirtieran en productos económicos y de fácil acceso, un fenómeno que trajo a la vez consigo la aparición de nuevas herramientas de *software* de fácil aprendizaje y manejo. Por todo ello, la alta calidad gráfica está hoy al alcance de todos los ordenadores y hasta los niños de 12 años crean ya sus propios entornos virtuales y juegos de ordenador.

Pero el potencial artístico de la RV a gran escala está aún por demostrarse. Aparte de algunas sorprendentes experiencias visuales, se debería prestar una atención especial a la exploración de las posibilidades narrativas y filmicas de la RV y de la animación en tiempo real. En este sentido, nos encontramos con la denominada tendencia Machinima (usuarios que hacen un (mal)-uso del *software* destinado normalmente al desarrollo de juegos de ordenador para crear sus propias animaciones o cortometrajes). Sin embargo, los lazos que unen al mundo del arte con las comunidades Machinima —dotadas, por lo general, de una mayor orientación tecnológica— son todavía escasos.

En este contexto, la obra de [-dhijo-] constituye toda una promesa. A lo largo de un proceso de trabajo de varios años, el artista ha desarrollado su propia visión de un mundo virtual en el marco de una obra que se ha convertido al mismo tiempo en un intenso y minucioso combate en contra de los tópicos del arte digital. La referencia a los lenguajes visuales que conocemos por los juegos de ordenador o gracias al cine de ciencia ficción resulta inevitable cuando se trabaja con esta herramienta técnica (los parámetros y las limitaciones técnicas siguen siendo determinantes). Pero lo que hace de *Elgiroeneleje* una obra excepcionalmente diferente desde el primer momento es que no parte de los polígonos ni de texturas del paisaje sino de la presentación de un mundo que gira alrededor del personaje principal. Un personaje que deambula por un mundo que es representación y prolongación de su propio mundo interior (“un giro de la conciencia”) y, en palabras de [-dhijo-]: “El final de un poema terapéutico y el comienzo de una oda al universo... He intentado modestamente testimoniar mi propio proceso como ser humano desde mi papel de “creador”. Mi evolución personal, mis experiencias, mis aprendizajes y mis cambios como ser humano son siempre la referencia de la obra. Por ello, *Elgiroeneleje* muestra mi evolución como ser humano durante los últimos años sin aspirar a investigar teorías innovadoras, revolucionarios conceptos artísticos, propuestas enormemente sofisticadas o un metalenguaje más próximo al cinismo contemporáneo que al compromiso real con el trabajo artístico. Un compromiso que no excluye las emociones, los sentimientos, ni siquiera el alma. Bienvenidos a *Elgiroeneleje*”.

GERFRIED STOCKER

An exhibition that tries to oversee all the different forms in which artists are dealing with cyberspaces necessarily crosses the field of virtual reality (VR) and 3D stereoscopic displays. VR has always been one of the big stories of the digital age; heavily over-hyped in the 1990s and burdened with way too big expectations, soon many considered it also one of the big failures that never met the expectations. But when we look at the billions of dollars that nowadays are being made with commercial computer games or the allegedly more than eight million people who participate in the multiuser game *World of Warcraft*, we have to admit that despite its different appearance VR has by far surpassed the early expectations.

In a similar way we could describe the artistic activities in this field. The first examples gave rise to big expectations but the technology that was required to produce and to present such works remained very expensive and rare for a long time and only a few artists achieved to get beyond the excitement of experimenting with the potential of the technology. The rise of the computer games suddenly made powerful real-time graphic engines very cheap and easily available and it brought also new software tools that are easy to learn and easy to use. And so now high-end graphic performance is a matter of course of every PC and already 12 year old kids are creating their own virtual environments and computer games.

But the artistic potential of VR still has to be proven on a larger scale and besides some stunning visual experiences it is in particular the exploration of the narrative and filmic possibilities of VR and real-time animation which should get more attention. There is the so called Machinima scene—people who are (mis) using the software that is usually used to develop computer games for their own creation of short films and animations. But the ties between the often more technology driven Machinima communities and the art world are still just a few.

In this context the work of [-dhijo-] is a very promising expectation. In a process of several years he developed his own vision of a virtual world in a working process that also became a deep and thorough confrontation with the clichés of digital art. The reference to the visual languages that we know from computer games or science fiction movies are inevitable when somebody works with this technical tool—too strong are still the technical limitations and parameters—but what makes *Elgiroeneleje* remarkably different from the first moment on is the fact that its starting points are not the polygons and textures of the landscape but the presentation of a world that is centred all around the main character. The world in which the character roams is a representation and an extension of his personal inner condition—‘a Gyration of the Conscience’ to use [-dhijo-]’s words:

“The end of a therapeutic poem and the beginning of an ode to the Universe ... I have tried, in a modest way, to testify to my own process as human being from my role of ‘creator’. My personal evolution, my experiences, my learnings and changes as human being are always the reference against the artistic work. So *Elgiroeneleje* shows my course as human being for the last years. And does not expect to investigate innovative theories, revolutionary artistic concepts, very sophisticated proposals or a meta-language closer to the contemporary cynicism than the real commitment with the artistic work. A commitment which does not exclude emotions, feelings, or even the soul. Welcome to *Elgiroeneleje*.”

GERFRIED STOCKER

[-dhijo-]. *Elgiroeneleje*. Estado meditativo de polaridad dinámica. 1998-2003 (versión española) / 2006 (versión inglesa). Proyección estereoscópica no lineal CGI 3D, proyecto en red. Con la colaboración de Marcus Wendt como “digital” bro y Jaime González y el equipo Vector001.

[-dhijo-]. *Thespinwithinthexis*. Meditative state of dynamic polarity. 1998-2003 (Spanish version) / 2006 (English version). CGI 3D stereoscopic non-linear projection, web project. With the collaboration of Marcus Wendt as “digital” bro and Jaime González and the Vector001 Team.





HACKITECTURA.NET **&** **INDYMEDIA ESTRECHO** **CARTOGRAFÍA TÁCTICA DEL ESTRECHO DE GIBRALTAR**

En la actualidad, la cartografía más importante es la que revela las constelaciones y relaciones de poder tecnopolítico, sociopolítico y socioeconómico sobre un territorio tangible.

Cartografía táctica del Estrecho de Gibraltar es un proyecto ejemplar en este sentido, comprometido con la plasmación sobre el mapa de las relaciones contemporáneas de poder que generan las migraciones a nivel militar, social, político e histórico en la región comprendida entre Madrid y las Islas Canarias. Si observamos los mapas, nos daremos cuenta de que esa plasmación entraña unas complejas relaciones entre los aspectos antes mencionados distinguiendo, a la vez, un gran número de agentes diferentes: estados, agencias gubernamentales y centros de investigación, firmas de inversión, bancos, grupos de presión, fundaciones, mafias, *think tanks*, ONGs, organizaciones transnacionales, grupos religiosos, etc. El mapa muestra también la fuerte interconexión que se da entre los diferentes dominios y refleja una estructura cada vez más unificada de control económico, político y cultural que se ocupa hasta de los aspectos más nimios de la existencia en la región, haciéndonos conscientes de las interrelaciones que se dan entre los diferentes actores implicados y de cómo se establecen las relaciones de poder en los diversos niveles.

El proyecto explora el mapa como metáfora, estrategia artística y artificio gráfico.

A pesar de su aspecto estático, los mapas indican los resultados de los intercambios dinámicos entre agentes, sean estos individuos o instituciones, ofreciéndonos a la vez oportunidades para intervenir estratégicamente en un complejo de procesos sociales, culturales y políticos —a menudo invisibles— en regiones, ciudades y organizaciones específicas, señalándonos a la vez los actores que operan dentro de esos procesos.

Los datos utilizados para este proyecto cartográfico proceden de Cartografía Indymedia y de grupos formados en torno a redes informales de apoyo a Indymedia. Se trata de grupos de activismo social, agentes de comunicación, habitantes de la zona, etc. El proyecto consta de varios mapas accesibles *online* en su sitio Web. Uno de los mapas muestra el flujo de capitales, personas (migraciones) e información, centrándose en las estrategias de control, la economía, las fronteras y la militarización de la zona entre Madrid, Mauritania y las Islas Canarias.

Por proceso de cartografiado no entendemos exclusivamente la toma de imágenes desde un satélite que sobrevuela la zona, o la aspiración a representar información histórica sobre la misma, sino, bien al contrario, el intento de trazar, de dibujar eficazmente las dinámicas sociales, culturales, políticas y económicas de la región con el fin de intervenir y/o actuar ofreciendo modelos de intervención en el proceso de cartografiado, y de debatir qué representan y qué nos enseñan esos mapas. Se trataría, por tanto, sobre todo de analizar la situación actual y el posible futuro de las regiones y ciudades.

ALEX ADRIAANSENS

Today, the most important cartography is revealing techno political, socio-political, and socio-economic power relations and constellations on a tangible ground.

The project *Cartografía táctica del Estrecho de Gibraltar* is an exemplarily project in this field and is engaged in the mapping of contemporary power relations at the military, social, political and historical levels of migration in the region between Madrid and the Canary Islands. If you look at the maps, it unfolds complex relations between the fore mentioned domains, and distinguishes many different types of actors: states, government agencies and research centres, investment firms, banks, pressure groups, foundations, mafias, think tanks, NGOs, transnational organizations, religious groups, etc. The map also shows a strong interconnection between different domains; it expresses an increasingly unified structure of economic, political and cultural control, dealing with every aspect of life in that region. It gives us an awareness of how different actors are interconnected and how power relations are established on different levels.

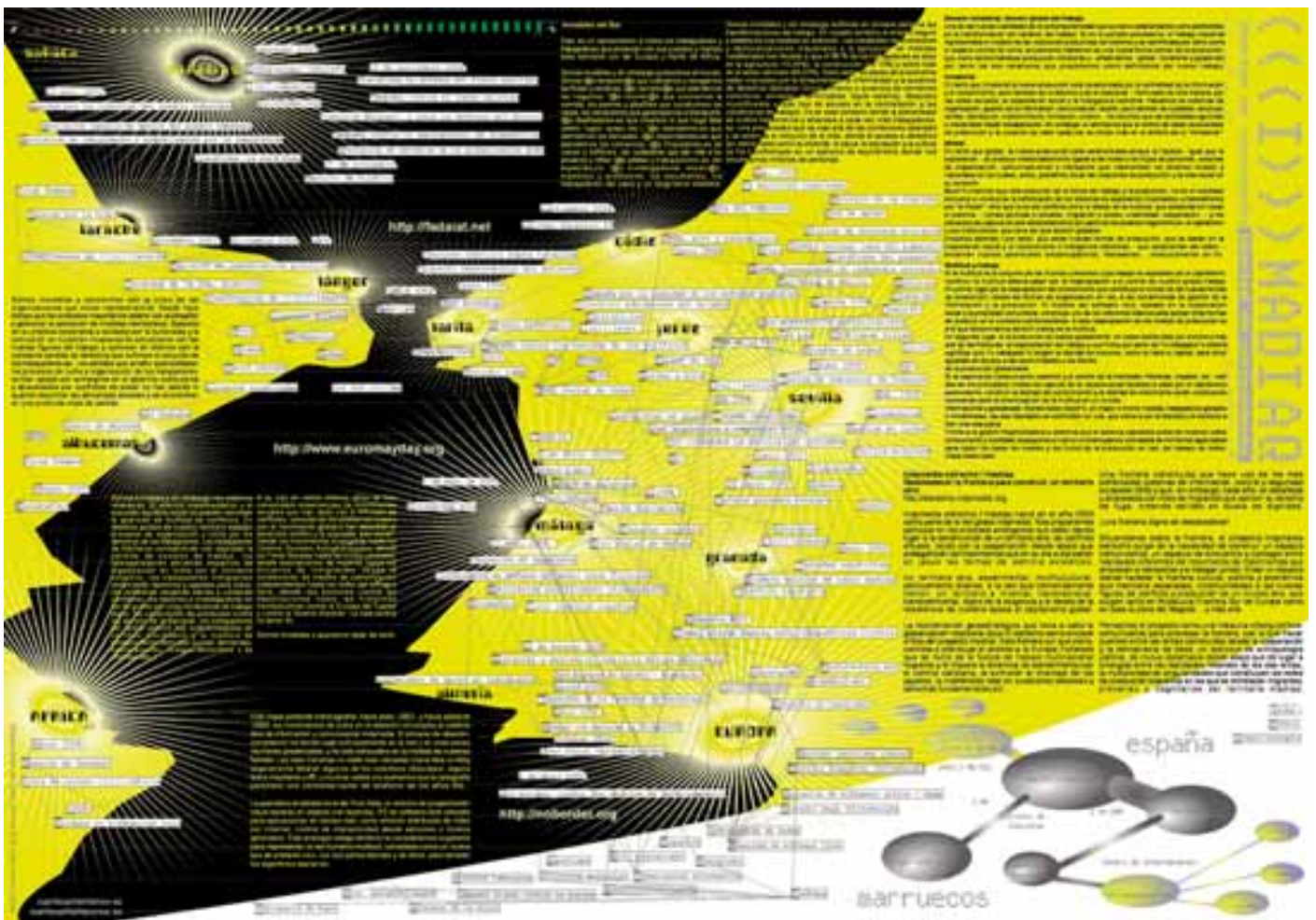
The project explores the map as a metaphor, artistic strategy, and graphic device.

Even though the maps look static they show us the results of dynamic exchanges between actors, these being individuals as well as institutions. It offers us possibilities for strategic interventions in a complex of often invisible socio, cultural and political processes in specific regions, cities, organizations and the actors within these processes.

The data that were used for this cartographic project came from Cartografía Indymedia and groups around informal networks supporting Indymedia. These were social activist groups, communication agents, the inhabitants of the region, etc. The project contains several maps which are available online on the website of the project. One of them shows the flow of capital, people—migration, and information—focusing on control strategies, economy, the borders and the militarization of the region between Madrid, Mauritania and the Canary Islands.

The process of mapping or of cartography doesn't just mean that images are taken from a satellite above the region, or that it wants to represent historical information of the region. On the contrary, it tries to trace, draw effectively, the social, cultural, political and economic dynamics of a region, in order to be able to intervene, and/or act by offering modes of agency in the process of mapping, and by debating what these maps represent and show us. Thus it is more a looking into the contemporary situation and the possible future of regions and cities.

ALEX ADRIAANSENS



SAHARA OCCIDENTAL

ISLAS CANARIAS

MAGREB

MARRUECOS

UNIÓN EUROPEA

PORTUGAL

Transacciones/fadaiat

Una cartografía del territorio geopolítico del Estrecho de Gibraltar / 11/2004

La multitud contra al Imperio

Libertad del conocimiento | Libertad de movimientos

- >> migración
- >> flujos-capital / deslocalización
- >> comunicación
- >> flujos de la multitud

version 1.0

AARON

KOBLIN

THE SHEEP MARKET

Adoptando una forma engañosamente simple, el sitio Web de Aaron Koblin, *The Sheep Market*, plantea diversos interrogantes sobre la producción automatizada, la inteligencia ‘colectiva’ y el valor del trabajo y producción artísticos.

En el siglo XVIII, Wolfgang von Kempelen creó un famoso autó-mata jugador de ajedrez que, con el nombre de “el turco mecánico”, recorrió Europa disfrutando de gran éxito al derrotar a los contrincantes humanos a los que se iba enfrentando. Sin embargo, más que un ejemplo, precursor y avanzado, de inteligencia artificial, el turco era en realidad una estafa de primer orden: dentro del autó-mata un ajedrecista oculto controlaba su funcionamiento.

El 2 de noviembre de 2005, Amazon.com lanzó su Amazon *Mechanical Turk* (MTurk) como parte de sus servicios Web. Como el turco mecánico original, MTurk proporciona básicamente una “interfaz” planteada para utilizar inteligencia humana en la realización de acciones o en la solución de problemas de difícil gestión por medios informáticos. Las personas que solicitan servicios a través de la aplicación MTurk (los *requesters* o solicitantes) proponen tareas de inteligencia humana (HITs – Human Intelligence Tasks), que serán después realizadas por las personas que decidan completarlas (*workers/trabajadores* o *providers/proveedores*) a cambio de una suma de dinero fijada por el *requester*.

Aaron Koblin recurrió al servicio MTurk de Amazon.com para solicitar la realización de una tarea muy simple: el “dibujo de una oveja mirando hacia la izquierda” a cambio de 0,02 dólares. Los 10.000 dibujos de ovejas resultantes se exponen en la web *The Sheep Market*, ofreciendo un humorístico análisis estructural sobre las diversas formas de dibujar una oveja. Los visitantes de la Web pueden ir moviendo el ratón sobre los dibujos minimizados para maximizarlos e ir recorriendo hacia atrás el proceso de composición de cada oveja por su *worker* respectivo. Los propios dibujos, que forman una capa del proyecto, configuran un interesante estudio de las aproximaciones estéticas y creativas que implica el dibujo de una oveja, de lo figurativo a la abstracción. Con todo, es el uso que Koblin hace de la aplicación MTurk lo que sitúa la obra dentro del contexto del “trabajo creativo”, planteando cuestiones de mayor enjundia sobre el valor de la producción artística. Con frecuencia, los artistas que crean obras para la Red establecen un marco en el que se reciben las contribuciones de los visitantes, dando así lugar a unos proyectos participativos que derriban las barreras que separan al “creador” del “espectador”. A pesar de las cuestiones relativas a la autoría que este tipo de arte suscita, es por lo general visto en forma positiva como una manera de abrir la obra a la participación y a la autoría compartida. *The Sheep Market* huye deliberadamente de cualquier pretensión de arte participativo: aquí se alquilan los servicios de otras personas para que lleven a cabo una tarea creativa a cambio de un salario insignificante; luego, en otra sección de la Web, el artista vende provocativamente bloques de dibujos de ovejas por 20 dólares como sellos adhesivos provistos del correspondiente certificado de autenticidad (no resulta de extrañar la cantidad de debate *online* generada por el proyecto). La explotación de la fuerza de trabajo creativa, aunque sea en forma humorística, es parte integrante de este sistema de creación artística participativa. De forma contenciosa y eludiendo el posicionamiento fácil, Koblin subraya los “valores de cambio” que se derivan de la producción cultural y de la creación colectiva. El propio “rebaño de ovejas”, que emerge aquí como metáfora de masa amorfa que sigue al guardián, se nos antoja una imagen perfecta para este tipo de exploración concreta. Con ironía y humor, *The Sheep Market* cuestiona la mercantilización de la “inteligencia humana” y de la producción cultural en red.

CHRISTIANE PAUL

In a deceptively simple way, Aaron Koblin’s website *The Sheep Market* raises layers of questions about automated production, ‘collective’ intelligence, and the value of labour and artistic production.

In the 18th century, Wolfgang von Kempelen created a famous chess-playing automaton named *Mechanical Turk*, which toured Europe and was enormously successful at beating its human opponents. Rather than being an early and advanced example of artificial intelligence, however, the Turk was a first-class hoax: a chess player was hiding in a compartment of the automaton and controlling its operations.

On November 2, 2005, Amazon.com launched the Amazon *Mechanical Turk* (MTurk) as part of its Amazon Web Services. As the original Mechanical Turk, MTurk essentially provides an ‘interface’ for using human intelligence to perform actions or solve problems that are not easily handled by a computer. People requesting services through the MTurk application (Requesters) can pose Human Intelligence Tasks (HITs), which are then carried out by people who choose to complete them (Workers or Providers) for an amount of money determined by the Requester.

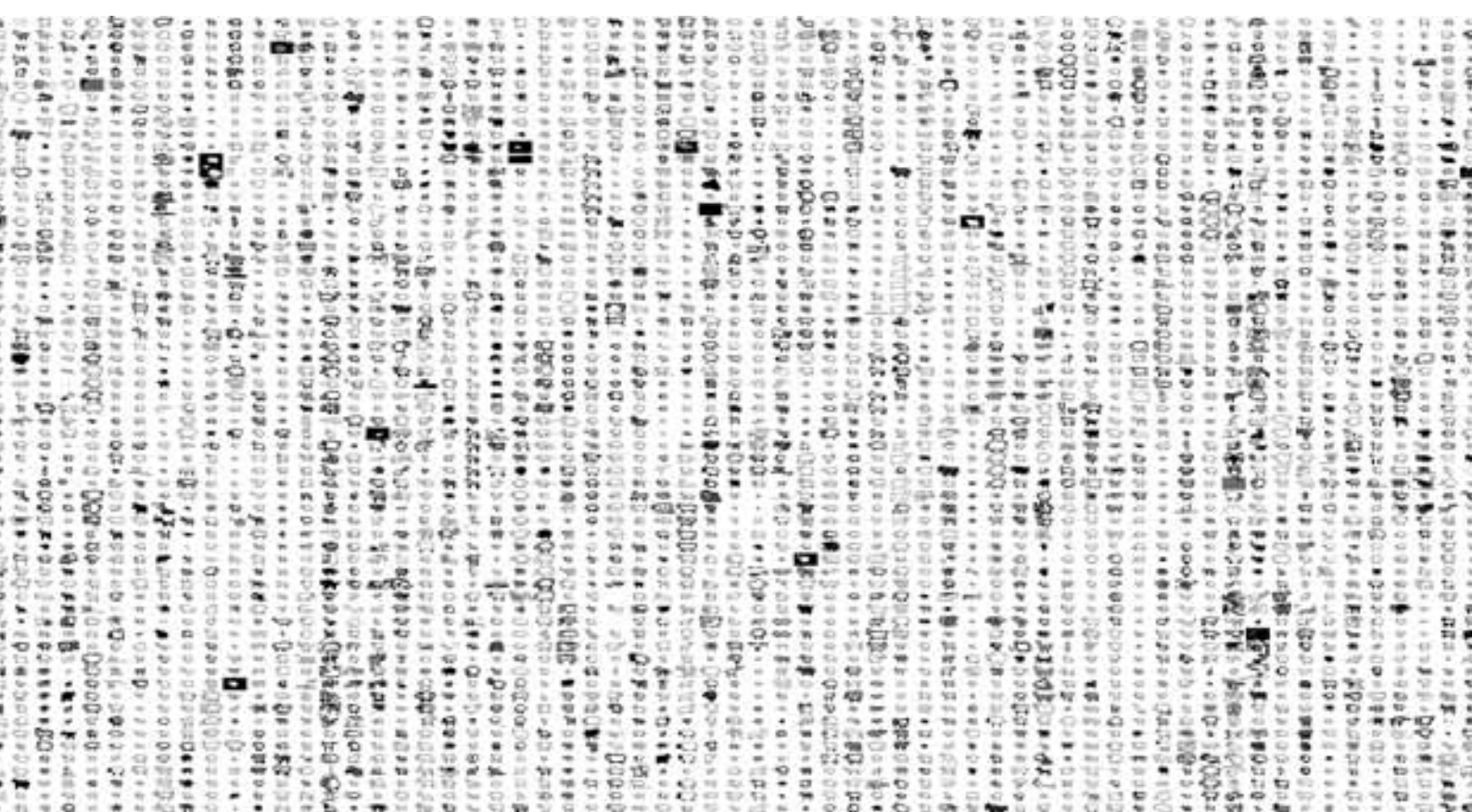
Aaron Koblin used Amazon.com’s MTurk service to request the execution of a simple task, “draw a sheep facing left,” for a payment of \$ 0.02. The resulting 10.000 sheep drawings are exhibited at *The Sheep Market* website, collectively providing a rather humorous structural analysis of approaches to drawing a sheep. Visitors to the site can roll their mouse over the miniaturized drawings to enlarge them and ‘play back’ how a sheep was composed by the respective ‘worker.’ The drawings themselves, forming one layer of the project, are an interesting study of the aesthetic and creative approaches to portraying sheep, from the representational to the abstract. It is Koblin’s use of the MTurk application, however, that puts the work into the context of ‘creative labour’ and raises more serious questions about the value of artistic production. Artists creating works for the Internet often establish a framework to which people can make a contribution, thereby creating participatory projects that blur boundaries between ‘creator’ and ‘spectator.’ While this type of art raises questions about authorship, it is usually framed in a positive way, as an opening up of the work to participation and shared authorship. *The Sheep Market* deliberately makes no claims for participatory art: people are hired to perform a creative task for an extremely low wage and the artist, in one section of the website, provocatively sells blocks of sheep drawings for \$20 as adhesive stamps with a certificate of authenticity. (Not surprisingly, the project generated a lot of online discussion.) Exploitation of creative labour, albeit in a humorous way, is built into this system of participatory art making. In a confrontational way and without taking an easy position, Koblin highlights the ‘exchange values’ that are involved in cultural production and collective creation. The ‘herd of sheep’ itself has become a metaphor for a mindless mass following a guardian and seems a perfect image for this particular exploration. With irony and humour, *The Sheep Market* questions the commodification of networked ‘human intelligence’ and cultural production.

CHRISTIANE PAUL

Aaron Koblin. *The Sheep Market*, 2006. Miles de trabajadores empleados *online* para crear una base de datos masiva de dibujos de ovejas. Cortesía de UCLA Design|Media Arts. Agradecimientos: Casey Reas, Mark Hansen y Christian Moeller.

Aaron Koblin. *The Sheep Market*, 2006. Thousands of workers employed online to create a massive database of sheep drawings. Courtesy: UCLA Design|Media Arts. Special thanks to Casey Reas, Mark Hansen, and Christian Moeller.

... ..





WWW.RE-MOVE.ORG

El fenómeno *Lia* funciona como un sistema dual: el de *Lia* es un sobrenombre que por un lado designa a la persona física de una artista y por el otro describe una nueva manifestación artística de este cambio de siglo, una manifestación que supone la clausura de la posmodernidad y su sustitución por la era informática.

La producción de obras de *software* de Lia da forma a un conjunto muy sólido de metodologías de trabajo en las que concepto e intuición se complementan al mismo nivel. Todos sus programas son individuales y de desarrollo autónomo. Sin embargo, es posible encontrar coincidencias formales y acústicas comunes a todas sus creaciones.

Una observación más detenida de las obras de esta artista nos permite además distinguir una seguridad y firmeza que hace posibles momentos de una belleza y coherencia absolutas. En su obra encontramos un ritmo sostenido y una armonía siempre reconocible, que se expresa por medio de movimiento, sonido, forma y color.

En la Web www.re-move.org, Lia invita al usuario a adentrarse en una sala de juegos en la que es posible vivir un drama imaginario y formal. Las siempre cambiantes estructuras y capas que se desarrollan durante la lúdica experimentación con los programas de Lia asumen formas físicas, espaciales o representacionales.

Unas formas que posibilitan asociaciones con patrones mentales preestablecidos. Seducido por las posibilidades que ofrecen los programas de Lia, el usuario comienza a desarrollar sus propias expresiones de estilo e identidad. No obstante, Lia nunca cede por completo el control de la progresión de imágenes al usuario. Todas las figuras gráficas pueden desarrollar sus propias personalidades, que ha menudo se programan en función del principio de coincidencia y pueden mostrar rasgos imprevistos. Con ello, Lia rompe los paradigmas de las estéticas de la información y provoca la visualización de esquemas sociales.

Para utilizar re-move.org no se requiere ningún conocimiento teórico previo. La Web está abierta al uso y a la participación global. Lia no ofrece recompensas basadas en la puntuación ni posibilidad de rédito alguno fuera de la implicación con el movimiento y la forma que obtiene cada jugador. El proceso social se convierte en la obra, y es esa la clave para interpretar el título *Re-move.org*: “Re” es la forma abreviada de “responder” en el diálogo del correo electrónico, y “move” es un comando dado al espectador.

El lenguaje signico de Lia podría relacionarse con las formas históricas del arte moderno y la vanguardia, aunque sus objetivos se alejan por completo de los de la modernidad. Su obra difiere tanto del desarrollo de la pintura abstracta dentro del arte moderno como del primer arte informático, un tipo de expresión que se ocupó intensamente de la idea de las matemáticas, los fractales y el *software* como arte *per se*. En la obra de Lia orden y caos, lógica e intuición mantienen el equilibrio, y los patrones ornamentales que ocasionalmente surgen se rompen rápidamente y quedan recubiertos por nuevas estructuras. La imagen se forma al expirar la interacción.

Cuanto más abstraídos nos encontremos jugando con los programas de Lia —aprendiendo sobre las influencia que su propia interacción puede asumir— mayor será nuestro interés por el juego. Cada sesión tiene su propia historia, con breves momentos de imagen apareciendo todo el tiempo que van modificándose pasando de la esfera de lo puramente abstracto a la de la legibilidad simbólica. La experiencia del movimiento y la experiencia del momento dan lugar a una sofisticada interacción. Con este método de trabajo, Lia expande el vocabulario de la pintura, el cine, la *performance* y la tradición del arte informático.

JOHANNA RIESENER, tras una intensa correspondencia por correo electrónico con LIA.

The phenomenon *Lia* functions like dual a system: the name *Lia* is an alias, which stands on the one hand for the material person of an artist. On the other hand, *Lia* describes a new artistic manifestation at the turn of the century, representing the close of Postmodernism and its replacement by the Computer era.

Lia's body of software artworks form a convincing *oeuvre* of a serious working methodology in which concept and intuition complement each other equally. Each of her programmes are individual and develop autonomously. Formal and acoustic agreements in all her works can nevertheless be found.

If one gets involved for a longer time with her works, one notices both the sense of security and the certainty of the artist, making moments of absolute beauty and coherence possible. One finds a continuous rhythm and a constantly recognizable harmony in her work, expressed by movement, sound, form and colour.

On the website www.re-move.org, Lia invites the user to enter a game-room in which s/he can experience an imaginary and formalistic drama. The always growing and permanently changing structures and overlays that develop during playful experiments with Lia's programmes take on physical, spatial or representational forms.

These forms make associations possible to pre-conditioned patterns of thoughts. The user begins to develop own identity-specific, stylistic idioms, seduced from the possibilities of Lia's programmes. Lia however never leaves complete control over the progression of the images to the user. All graphic “play figures” can develop their own personalities, that are often programmed according to the coincidence principle, and can show unforeseeable characteristics. Thus Lia breaks the paradigms of the information aesthetics, and provokes the visualization of social schemes.

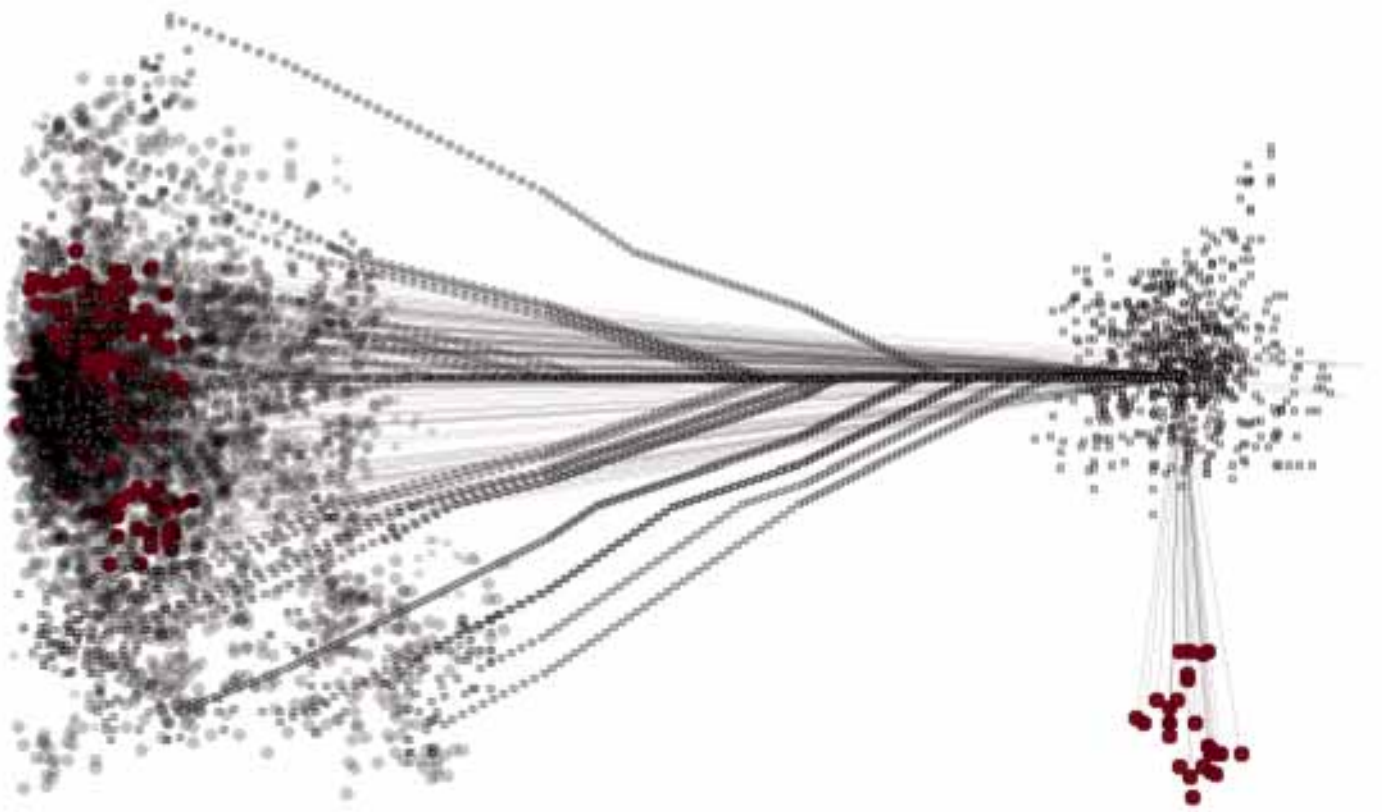
Theoretical knowledge is not needed to use re-move.org. The website is open for global use to be played with. Lia does not offer pacification through highscores, or the possibility of a profit. The involvement with movement and form is the profit of the individual player. The social process becomes the work of art. That's how the title of the work, „Re-move.org“ can be interpreted: The „Re“ is taken of the short form for „reply“ in e-mail conversations, and „move“ is to be understood as command for the viewer.

Lia's sign language can be related to the historical forms of modern art and the avant-garde. Her agenda, however, is completely different from that of Modernity. Her work differs both from the development of abstract painting in modern art, and also from the early computer art, which intensively was dealing with the idea of mathematics, fractals and software as the art *per se*. In Lia's work order and chaos as well as logic and intuition hold the balance, ornamental patterns, which might eventually appear, always break up quickly and become overlaid by new structures. The picture forms itself during the expiration of interaction.

The longer one is busy playing Lia's programmes—learning about the influence which their own interaction can take, the more interesting becomes the play. Each session has its own history. Permanently short image moments appear, which change from a purely abstract level to symbolic legibility. The experience of the movement, and the experience of the moment frame a sophisticated interplay. In this method, Lia extends the language of painting, film, performance and the tradition of computer art.

JOHANNA RIESENER, after an intense e-mail conversation with LIA.





UBERMORGEN.COM
PAOLO CIRIO
& ALESSANDRO
LUDOVICO
AMAZON NOIR - THE BIG BOOK CRIME

El equipo de *Amazon Noir* se dedicó a sustraer libros con *copyright* protegido de la Web de Amazon.com, una de las mayores librerías *online* que en los últimos años ha extendido su negocio por todo el mundo. Cuando se adquiere un libro, Amazon ofrece una opción de búsqueda en su interior. Valiéndose de una sofisticada tecnología-perversión-robot codificada por el supervillano Paolo Cirio, el equipo artístico de *Amazon Noir* consiguió acceder a TODAS las páginas de los libros de venta *online*, lo que les permitió descargarse publicaciones enteras y ofrecerlas gratuitamente en su web como objetos de dominio público y en base a una economía de propiedad compartida. La consecuencia fue una contienda legal con Amazon.com que fue seguida de grandes debates *online* sobre los límites de los derechos de propiedad intelectual.

Lizvix de UBERMORGEN.COM ha tenido escaramuzas diarias con medios de comunicación globales; Cirio se encuentra inmerso en un proceso continuo de ensanchamiento de los límites del *copyright* (“los libros *online* no son más que píxeles sobre una pantalla”, afirma); y Ludovico y Bernhard resistieron sobornos de la todopoderosa Amazon.com hasta que finalmente cedieron y les vendieron su tecnología por una suma no revelada. La traición, la blasfemia y el pesimismo acabaron por dividir a la banda de villanos y finalmente, los buenos (Amazon.com) consiguieron ganar y huir con la hermosa y seductora *femme fatale* (los medios de comunicación de masas).

El proyecto plantea una crítica a los modelos de propiedad de la producción y distribución cultural. Amazon.com no se limita a vender libros, sino que solicita de los visitantes de su web que clasifiquen textos o que escriban críticas que luego pone a disposición de sus clientes convirtiéndoles así también en productores culturales y sugiriendo una especie de comunidad para compartir que es precisamente lo que *Amazon Noir* pone a prueba. *Amazon Noir* plantea un debate sobre los modelos de utilización y distribución de contenidos tal como se desarrollan en prácticas de fuente abierta basadas en su intercambio. El debate sobre el *copyright* en el seno de la economía digital lleva varios años activo y la introducción, hace ya algún tiempo, de Creative Commons constituye, como el movimiento FLOSS—Free Libertarian Open Source Software— una consecuencia clara de esa situación. Se trata sin embargo de un tema que continúa estando plenamente vigente al depender la innovación en la sociedad del conocimiento del concepto de intercambio y de un acceso al conocimiento y a la información abiertos al máximo número posible de participantes. Al estudiar los temas relativos a los derechos de propiedad intelectual y *copyright* a nivel global nos encontramos con unos tremendos desequilibrios en el acceso al conocimiento como punto de partida para la innovación social, cultural y económica.

Amazon Noir puede incluirse dentro del marco de una tradición de arte conceptual y de las artes performativas que en este caso utiliza una plataforma que está disponible en medios tradicionales, en Internet y en la misma calle. Durante los últimos 15 años varios protagonistas se han movido en esa dirección, intentando derribar las fronteras que dividen los espacios artísticos tradicionales. Etoy, RtMark o Critical Art Ensemble constituyen claros ejemplos de ello. En una entrevista, Paolo Cirio —uno de los participantes en el proyecto *Amazon Noir*— afirmaba que “en nuestro espectáculo involucramos a diferentes agentes: el público, los medios, el arte y el sistema legal. Cada estrato de la compleja sociedad en que vivimos participa en esta escenografía, porque los *happenings* deben encuadrarse en el espacio antropológico de nuestra cultura contemporánea”.

ALEX ADRIAANSENS

The *Amazon Noir* crew have been stealing copyrighted books from the Amazon.com website, one of the major online booksellers that have globally expanded their business over the years. When buying a book one has the opportunity to “search inside the book”. By using sophisticated robot-perversion-technology coded by super villain Paolo Cirio, the *Amazon Noir* artistic group was able to get access to ALL pages of the books that are offered online. In this way they were able to download complete publications and offer them for free on their website as public property and based on an economy of sharing. A legal fight started with Amazon.com and big online debates followed in which the limits of copyright were discussed.

Lizvix from UBERMORGEN.COM had daily shoot outs with the global mass-media, Cirio continuously pushed the boundaries of copyright (“online books are just pixels on a screen”, he stated), Ludovico and Bernhard resisted kickback-bribes from powerful Amazon.com until they finally gave in and sold their technology for an undisclosed sum to Amazon.com. Betrayal, blasphemy and pessimism finally split the gang of bad guys. In the end the good guys (Amazon.com) win and drive off with the beautiful and seductive *femme fatale* (the mass media).

This project provides a critique of propriety models of cultural production and distribution. This while Amazon.com doesn’t only sell books but asks its customers to tag texts, write critiques, which then are available for Amazon.com customers, and thus make them also cultural producers. In this way Amazon.com suggests a kind of community of sharing which was then tested by *Amazon Noir*. *Amazon Noir* addresses the debates on open models for content use and distribution as we see being developed in open source practices which are based on sharing content. The debate on copyrights in a digital economy has been going on for many years now, the introduction some years ago of Creative Commons is just one of the outcomes of this, as is the movement of FLOSS—Free Libertarian Open Source Software. Nevertheless this issue is still a very contemporary one since innovation in a knowledge society is depending on the concept of sharing and having access to knowledge and information for as many players as possible. Looking at copyrights and intellectual property issues on a global scale we are also facing tremendous unbalances in having access to knowledge and information as a basis for social, cultural and economic innovation.

Amazon Noir can be seen in a tradition of conceptual art as well as performative arts in this case using any platform they can find from traditional mass media, the Internet, and the street. Over the last 15 years there have been several protagonists in this direction, who have tried to break the boundaries of traditional artistic spaces. Etoy, RtMark and Critical Art Ensemble are strong examples of this. In an interview Paolo Cirio—one of the participants in the *Amazon Noir* project—stated: “we engage in our show different actors: the audience, media, art and the legal system. Every layer of our complex society is in this scenography, because happenings should be in the anthropologically space of our contemporary culture”.

ALEX ADRIAANSENS





Biografías de los artistas

AREA3

Area3 es un laboratorio formado por artistas, diseñadores, programadores y músicos fundado en Barcelona en 1999. Se define como un taller de artesanía en el que la investigación y el desarrollo experimental son la base de soluciones de alta calidad para proyectos gráficos, tecnológicos o musicales.

Area3 ha participado en proyectos como el *Mediahouse* de Metapolis, *Gluebalize* de La Bial de Venecia, *Evolutive* de Vasava, *Air* de Fake-i-d, *Rethink ReDesign Reconstruct* de Plinko, *Carnivore* para Radical Software Group o *Ruga* de Revista *Rojo*, entre otros.

Sus clientes como estudio incluyen Playstation, Forum2004, Nissan, Comme des Garçons, CaixaForum, TV3, Diesel, MACBA, Fundación César Manrique, Sonar, Art Futura, OFFF, Festival Internacional de Benicassim, Sono Multivision, EMI, Factor City y Moviedisco Records.

BELOFF / BERGER / PICHLMAIR

LAURA BELOFF (Finlandia, 1964). La práctica artística de Laura Beloff encaja en la categoría de arte de los *media*. En los últimos años sus piezas se han desarrollado hasta convertirse en instalaciones participativas y encadenadas u objetos portátiles y ponibles. Estas obras están influenciadas por el hecho de que la sociedad se está volviendo cada vez más dinámica y engrandecida tecnológicamente. Sus obras re-examinan las relaciones privadas y públicas con el arte y la presencia individual en el mundo conectado globalmente. Muchas de estas obras son colaboraciones con otros artistas, músicos y programadores.

Beloff ha expuesto en numerosas exposiciones, museos, galerías y principales festivales de los *media* en Europa y el resto del mundo. Tiene estudios en nuevos *media* y estudios críticos (MFA 1998; California Institute of The Arts) y en fotografía (MFA 1995; University of Art and Design en Helsinki). Ha recibido varias becas, residencias y premios de instituciones tales como Ars Electronica-Futurelab o Fulbright. Fue Profesora invitada en la Art University de Linz y Profesora titular de nuevos *media* en la Academia de Arte de Oslo. El Estado finlandés (Central Art Comision) le ha concedido una beca de cinco años, 2007-2011. Actualmente trabaja en su doctorado en Planetary Collegium, The Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (MPHIL/PHD Computing, Communications & Electronics, University of Plymouth, Faculty of technology).

ERICH BERGER (Austria, 1969). Es un artista e investigador independiente, que vive y trabaja actualmente en Porvoo/Finlandia. Tiene una formación en ingeniería de comunicación, mecatrónica y filosofía. En su trabajo artístico, Berger está interesado en procesos de información y estructuras de retroalimentación que investiga con instalaciones, situaciones, *performances* y varios interfaces. Su obra se expone internacionalmente en festivales de los *media*, exposiciones y galerías. Junto con el artista de sonido PURE, fundó el im-pro-ducto audiovisual TERMINALBEACH. Recibió un Premio Ars Electronica junto con el Telezone Group por el proyecto TELEZONE (2000); el Premio Intermedium2, Bawarian Broadcasting Station / ZKM junto con 92v2.0 por *sophisticated soirée* (2002); y una Mención Honorífica de VIDA 5.0 Art and Artificial Life International Competition junto con Laura Beloff por *Spinne* (2002). Berger dirigió el proyecto *Making Sense* – informática física para objetivos artísticos y fue Director Artístico de la conferencia y exposición *Interface and Society* en Atelier Nord en Oslo.

MARTIN PICHLMAIR (Austria, 1977). Es un artista de los *media* que vive y trabaja en Viena. Desde que recibió su doctorado en informática, trabaja de Profesor Agregado en el Institute of Design and Assessment of Technology en la Vienna University of Technology. Sus obras de arte han sido expuestas en diversos festivales y exposiciones de arte de los *media*. Recientes exposiciones incluyen el Ars Electronica Festival, ISEA, Transmediale y el Microwave International Festival for New Media Art. Sus investigaciones y publicaciones se centran en la teoría y la práctica del arte y diseño interactivos – desde diseño de juegos e interfaces físicos hasta modelos de fuentes de desarrollo abiertas y medios de la comunidad. <http://pi.attacksyour.net>

JONAH BRUCKER-COHEN (EE.UU, 1975). Es investigador, artista y miembro del OpenLab de I+D en Eyebeam, Nueva York. En la actualidad se encuentra finalizando su doctorado como miembro HEA MMRP en el Grupo de Investigación de Redes y Telecomunicaciones (NTRG) del Trinity College de Dublín. Ha sido miembro del equipo investigador del Media Lab Europe de Dublín. Master del Programa de Telecomunicaciones Interactivas de la Universidad de Nueva York, de donde fue también miembro investigador. Su trabajo se centra en la «Deconstrucción de Redes», un

tema que abarca proyectos dirigidos a cuestionar y subvertir las percepciones asumidas sobre la interacción y la experiencia con redes. Es uno de los fundadores de la Dublin Art and Technology Association. Galardonado con el Premio ARANEUM, sus escritos han sido publicados en diversos medios, incluyendo *WIRED Magazine*, *Rhizome* o *Gizmodo*, y su obra expuesta en exposiciones y acontecimientos como DEAF (2003), Art Futura (2004), SIGGRAPH (2000, 2005), UBICOMP (2002, 2003, 2004), CHI (2004, 2006), Transmediale (2002, 2004), ISEA (2002, 2004, 2006), ICA Londres (2004), Whitney ArtPort (2003), Ars Electronica (2002, 2004), ZKM Museo de Arte Contemporáneo (2004/5).

Blog: <http://www.coin-operated.com>

Proyectos y obra: <http://www.coin-operated.com/projects>

CHRISTOPHE BRUNO (Francia, 1964). Vive y trabaja en París. Recibió una mención honorífica en el Prix Ars Electronica 2003 por su obra *The Google Adwords Happening*, y su trabajo ha sido expuesto internacionalmente: FIAC, París; Transmediale, Berlín; Palais de Tokyo, París; ArtCologne: ICC, Tokio; Nuit Blanche de París; File Festival, São Paulo; Museo de Arte Moderno de la ciudad de París; Galerie Sollertis, Toulouse; ReJoyce Festival, Dublín; Microwave Media Art Festival, Hong-Kong; Read_Me Festival, Vidarte, México DF; Sydney Esquisse Festival, entre otros. Divide su tiempo entre su actividad artística, la docencia, las conferencias y publicaciones.

COLECTIVO RAN. El Colectivo RAN (Carlos Navarro, Ramón Prada y Javier Ideami) nace a finales del 2006 con la unión de tres creadores asturianos que trabajan en disciplinas artísticas de diversa índole.

CARLOS NAVARRO (España, 1968). Es un artista audiovisual que se ha dedicado fundamentalmente al cine y la televisión durante los últimos diez años, y cuyo primer acercamiento a los trabajos multimedia se trató de una videocreación para la temporada de Ópera de Oviedo.

RAMÓN PRADA (España, 1974). Es uno de los compositores más prestigiosos de Asturias, y ha desarrollado una exitosa carrera profesional tanto en el ámbito de la música tradicional como en la clásica y las vanguardias.

JAVIER IDEAMI (España, 1973). Ejemplifica el concepto de creador y artista multimedia: Fotógrafo, realizador, programador, músic-

co, diseñador; Ideami combina las artes y la tecnología a través de sus creaciones (<http://www.ideami.com>).

Deconstructed Music #1 es su primer trabajo conjunto y en este momento se encuentran desarrollando otro proyecto de investigación multimedia en el entorno web.

GABRIEL GONZÁLEZ [-dhijo-] (España, 1973). De formación autodidacta, es cofundador del grupo independiente "...dijo el monje." Desde 1994 a 1997 trabajó como Director Creativo compaginando su actividad como autor de muy diversas obras en soporte digital, enfocando su producción en la creación de animación 3D estereoscópica y propuestas experimentales de narrativa no lineal e interactivas así como net.art.

PRIMARIO (interactivo estereoscópico, 1994-1995), AMAMANTA (techno-ritual de narrativa aleatoria, 1995-1997) y ELGIROE-NELEJE (estado meditativo de polaridad dinámica, 1998-2007) han sido expuestas en los más importantes festivales de arte electrónico de España (ArtFutura, Sonar, Observatori, Ciber@rt, Ciberconf, ARCO, Decibelio, Actual, Edición Madrid, entre otros) y muestras de cine/video (Expo Xove, Muestra de video de Larrotxene, Festival de video de Navarra, entre otras).

También ha participado en diversas exposiciones fuera de España (Retrospectiva UNAM, México; File fest, São Paulo; Net Affects at Kunstvlaai4, Amsterdam; Arteweb - canal (a), Argentina; Raisat Art - Biennale di Venezia, entre otras).

Actualmente desarrolla el proyecto *El 4º deseo*.

HACKITECTURA.NET

hackitectura.net (1999>2007) es una "posse" de arquitectos, programadores, artistas y activistas, dedicada a investigar teórica y prácticamente los territorios emergentes en los que se encuentran espacios físicos, cuerpos móviles y flujos electrónicos. Moviéndose con suavidad entre el espacio digital y el físico, usando *software* libre, explorando nuevas formas de producción reticular, el kernel compuesto por Pablo de Soto, Sergio Moreno y José Pérez de Lama, aka osfa, colabora regularmente, con personas como Marta Paz, aka sweena, activa en el proyecto de la Cartografía del Estrecho, y con redes diversas y de geometría variable, locales y globales. Entre los proyectos en que ha participado o viene participando hac-

itectura.net destacan las red GISS (Global Independent Stream Support, 2005-2007), Indymedia Estrecho (2003-2007), Fadaiat (Tarifa - Tánger, 2004-2005), TCS2 Geografías Emergentes, Extremadura (2007) o la Plaza de las Libertades, Sevilla (2005-2007).

Enlaces <http://mcs.hackitectura.net>
<http://fadaiat.net>

AARON KOBLIN (EE.UU., 1982)

Recibió su MFA del Departament of Design/Media Arts en UCLA y se licenció en Arte Electrónico en La Universidad de Santa Cruz, California. Utilizando su formación en la industria de los juegos de ordenador, dirigió un curso en diseño de juegos para la web en UCLA y ha trabajado en proyectos guiados por datos como diseñador interactivo, artista e investigador. Últimamente ha expuesto en Apex Gallery, Nueva York, Eli and Edythe Broad Art Centre, UCLA New Wight Gallery, Maryland Institute College of Art y URLs Yahoo! Sunnyvale 2006.

LIA (Austria).

Es una de las pioneras del *software art* e Internet art. Desde 1995 centra su trabajo en las posibilidades artísticas del código, del video digital, de la metodología *online* y de la aplicación *user-specific*, actividades aparentemente diferentes que la artista consigue unificar en una aproximación enormemente singular a la creatividad y a la producción. Siguiendo un método pictórico y conceptual, Lia crea *performances* en vivo, escenografías en tiempo real, proyecciones e instalaciones en espacios públicos.

Lia ha mostrado su trabajo en diversos festivales de todo el mundo obteniendo un gran número de premios y distinciones, entre otros el del Festival Ars Electronica por *remove.org*. Ha expuesto también en museos y galerías.

Durante los últimos años ha impartido cursos en la escuela de formación profesional Joanneum de Graz (Austria), École CAN Clay/Tone All d'Art de Lausana (Suiza) y en la Universidad de Screen End Art (Noruega).

Lia trabaja y pasa la mayor parte de su tiempo en Viena.

UBERMORGEN.COM, PAOLO CIRIO & ALESSANDRO LUDOVICO

UBERMORGEN.COM es un duo artístico creado en Viena por Lizvix y Hans Bernhard, fundador de etoy (<http://www.etoy.com>). Detrás de UBERMORGEN.COM, se encuen-

tra una de las identidades más inigualables –polémica e iconoclasta– de la vanguardia europea contemporánea de tecno-arte. Su circuito abierto de arte conceptual, software art, net.art y activismo digital (piratería informática) transforma su marca en un Gesamtkunstwerk híbrido. La fusión permanente de la realidad y la ficción apunta hacia un extenso concepto de los materiales de trabajo de cada uno, que, para UBERMORGEN.COM también incluyen derechos (internacionales), la democracia y comunicación global (bucles de entrada-retroalimentación). "Ubergorgen" es la palabra alemana utilizada tanto para "pasado mañana" como para "estupendo mañana". <http://www.ubermorgen.com>

LIZVLX (Austria, 1973). Es una artista, diseñadora y tecnóloga establecida en Viena y St. Moritz que produce trabajos tanto artísticos como comerciales para empresas, coleccionistas e instituciones. Utilizando la tecnología y ordenadores como medios artísticos desde 1994, ha expuesto sus trabajos de net.art en sitios como Ars Electronica (Austria), Konsthall Malmö (Suecia), NTT ICC Museum (Japón), ARCO (España) o Lentos Kunstmuseum (Austria). Lizvix es miembro fundador de 194.152.164.137 y UBERMORGEN.COM. Estudió bellas artes y económicas en Viena. Lizvix es una artista profesional y pensadora creativa, centrándose en proyectos de arte digital, exposiciones y en dar conferencias a lo largo de todo el mundo en congresos o universidades.

HANS BERNHARD (EE.UU., 1973). Es un artista afincado en Viena y St. Moritz que trabaja en el ámbito de las bellas artes y el arte digital. Utilizando la tecnología, ordenadores e Internet como medio desde 1994, ha expuesto y actuado en lugares como el Museum of Contemporary Art Tokyo (Japón), Ars Electronica (Austria), Konsthall Malmö (Suecia) o SFMoMA (EE.UU.). Es miembro fundador del legendario etoy.CORPORATION y de UBERMORGEN.COM. Estudió comunicación visual, arte digital, historia del arte y estética en Viena, San Diego, Pasadena y Wuppertal. Es un artista profesional y pensador creativo, trabajando en proyectos artísticos, investigando redes digitales, exponiendo y viajando por el mundo dando conferencias en congresos y universidades. <http://www.hansbernhard.com>

PAOLO CIRIO, también conocido como biddi-bid (Italia, 1979). Como “agitprop” organiza acontecimientos ilegales, desde huelgas en red a eventos en la calle y diversas acciones radicales para bloquear la cultura. Trabaja con videoarte, street art, body art, arte público y diseño interactivo, especialmente en el campo del arte-ilegal. Es activista contra el militarismo de la OTAN (dirigía un portal web internacional anti OTAN). Formó parte del colectivo de software-art (epidemicC) y colaboró con otros muchos colectivos históricos de net.art. Actualmente trabaja como diseñador web y programador. <http://www.paolocirio.net>

ALESSANDRO LUDOVICO (Italia, 1969). Es un crítico de los media y redactor jefe de la revista Neural desde 1993 (<http://www.wnglish.neural.it>), Mención Honorífica, Prix Ars Electronica 2004). Ha escrito *Virtual Reality Handbook* (1992), *Internet Underground Guide* (1995), *Suoni Futuri Digitali* (Future Digital Sounds, 2000). Es uno de los colaboradores fundadores de la comunidad Nettime y uno de los fundadores de la organización Mag.Net (Editoriales Culturales Electrónicas). También es asesor del Proyecto Magazine de Documenta 12 y ha dado conferencias a lo largo de toda Europa y Canadá. Da clases de Arte por Ordenador y Estética del Interfaz en la Academy of Art de Carrara. Desde 2005 colabora con UBERMORGEN.com y con Paolo Cirio, con quien hizo los proyectos *Google Will Eat Itself* (Mención Honorífica Prix Ars Electronica 2005, Rhizome Commission 2005, nominado al Prix Transmediale 2006) y proyecto *Amazon Noir*.

Artists' Biographies

AREA3

Area3 is a laboratory made up of artists, designers, programmers and musicians, founded in Barcelona in 1999. It defines itself as a craft workshop where research and experimental development is the base for top quality solutions for graphic, technological or musical projects.

Area3 has taken part in projects such as *Mediahouse* for Metapolis, *Gluebalize* for La Biennial in Venice, *Evolutive* for Vasava, *Air* for Fake-i-d, *Rethink ReDesign Reconstruct* for Plinko, *Carnivore* for Radical Software Group or *Ruga* for Revista *Rojo*, among others.

Its clients as a studio include Playstation, Forum2004, Nissan, Comme des Garçons, CaixaForum, TV3, Diesel, MACBA, Fundación César Manrique, Sonar, Art Futura, OFFF, Festival Internacional de Benicassim, Sono Multivision, EMI, Factor City and Moviedisco Records.

BELOFF / BERGER / PICHLMAIR

LAURA BELOFF (Finland, 1964). Her artistic practice falls under a category of media art. Her pieces in recent years have developed to become participatory and networked installations or portable, wearable objects. These works are influenced by society becoming increasingly mobile and technologically enhanced. Her works re-examine private and public relationships to art and individual presence in the globally networked world. Many of these works are collaborations with other artists, musicians and programmers. Beloff has exhibited widely in various shows, museums, galleries and major media-festivals in Europe and worldwide. She has an education in new media and critical studies (MFA 1998, California Institute of The Arts) and photography (MFA 1995, University of Art and Design in Helsinki). She has received various grants, residencies and awards by institutions such as Ars Electronica-Futurelab or Fulbright. She was a visiting guest Professor at the Art University in Linz and a full Professor for media arts at the Art Academy in Oslo. She has been awarded a five-year grant by the Finnish state (Central Art Commission) 2007-2011. Currently she is working towards her PhD within Planetary Collegium, The Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (MPHIL/PHD Computing, Communications & Electronics, University of Plymouth, Faculty of Technology).

ERICH BERGER (Austria, 1969). He is an artist and independent researcher currently living and working in Porvoo/Finland. He has a background in communication engineering, mechatronic and philosophy. In his artwork

Berger is interested in information processes and feedback structures which he investigates with installations, situations, performances and various interfaces. His work is shown internationally in media-festivals, exhibitions and galleries. Together with the sound artist PURE he founded the audio visual im-pro- duo TERMINALBEACH. He received a Prix Ars Electronica Award of Distinction together with the Telezone Group for the project TELZONE (2000); the Intermedium2 Award, Bavarian Broadcasting Station / ZKM together with 92v2.0 for a sophisticated soiree (2002); and an Honorary Mention from VIDA 5.0 Art and Artificial Life International Competition together with Laura Beloff for Spinne (2002). Berger directed the Making Sense project - physical computing for artistic purpose and was Artistic Director of the Interface and Society conference and exhibition at Atelier Nord in Oslo.

MARTIN PICHLMAIR (Austria, 1977).

He is a media artist living and working in Vienna. Since he received his doctoral degree in informatics he works as Assistant Professor at the Institute of Design and Assessment of Technology at the Vienna University of Technology. His art pieces have been shown at various media art festivals and exhibitions. Recent shows include the Ars Electronica Festival, ISEA, Transmediale and the Microwave International Festival for New Media Art. In his research and publications, he focuses on theory and practise of interactive art and design—from game design and physical interfaces to open source development models and community media.

<http://pi.attacksyour.net>

JONAH BRUCKER-COHEN (USA, 1975). He is a researcher, artist, and R&D OpenLab Fellow at Eyebeam in New York City. He is completing his PhD as an HEA MMRP fellow in the Networking and Telecommunications Research Group (NTRG), Trinity College Dublin. He was a Research Fellow at Media Lab Europe, Dublin. He received a Masters from ITP at NYU and was an Interval Fellow. His work focuses on the theme of "Deconstructing Networks" which includes projects that attempt to critically challenge and subvert accepted perceptions of network interaction and experience. He is co-founder of the Dublin Art and Technology Association and a recipient of the ARANEUM Prize. His writing has appeared in publications including *WIRED* Magazine, *Rhizome*, *Gizmodo*, and his work has been shown at events such as DEAF (2003), Art Futura (2004), SIGGRAPH (2000, 2005), UBIComp (2002,

2003, 2004), CHI (2004, 2006), Transmediale (2002, 2004), ISEA (2002, 2004, 2006), ICA London (2004), Whitney ArtPort (2003), Ars Electronica (2002, 2004), ZKM Museum of Contemporary Art (2004/5).

Blog: <http://www.coin-operated.com>

Projects and Work: <http://www.coin-operated.com/projects>

CHRISTOPHE BRUNO (France, 1974). He lives and works in Paris. Awarded with an Honorary Mention at the Prix Ars Electronica 2003 for his piece The Google Adwords Happening, his work has been shown internationally: FIAC, Paris; Transmediale, Berlin; Palais de Tokyo, Paris; ArtCologne: ICC, Tokyo; Nuit Blanche de Paris; File Festival, São Paulo; Modern Art Museum of the city of Paris; Tirana Biennale of Contemporary Art; Galerie Sollertis, Toulouse; ReJoyce Festival, Dublin; Microwave Media Art Festival, Hong-Kong; Read_Me Festival, Vidarte, Mexico City; Sydney Esquisse Festival, among others. He divides his time between his artistic activity, teaching, lectures and publications.

COLECTIVO RAN. Colectivo RAN (Carlos Navarro, Ramón Prada and Javier Ideami) was born at the end of 2006 when three Asturian creators who work in different artistic disciplines got together.

CARLOS NAVARRO (Spain, 1968). He is an audiovisual artist who has dedicated himself mainly to the cinema and television in the last ten years and whose first approach to multimedia work was through a video creation for the Oviedo Opera season.

RAMÓN PRADA (Spain, 1974). He is one of the most prestigious composers in Asturias and has developed a successful professional career both in the field of traditional music and in classical and avant-garde.

JAVIER IDEAMI (Spain, 1973). He illustrates the concept of a multimedia creator and artist: Photographer, producer, musician, designer; Ideami combines arts and technology through his creations (<http://www.ideami.com>).

Deconstructed Music #1 is their first work together and at the present time they are developing another multimedia research project in the web environment.

GABRIEL GONZÁLEZ [-dhijo-] (Spain, 1973). He is a self-taught artist and cofounder of the independent group "...dijo el monje." He worked as Creative Director from 1994 to 1997, combining that post with the creation of many digital works, focusing his production

on 3D stereoscopic, on experimental proposals with a non-linear interactive narrative and on net.art.

PRIMARIO (stereoscopic interactive, 1994-1995), *AMAMANTA* (techno-ritual with a random narrative, 1995-1997) and *ELGIROENELEJE* (meditative state of dynamic polarity, 1998-2007) have been exhibited at Spain's most important electronic art festivals (ArtFutura, Sonar, Observatori, Ciber@rt, Ciberconf, ARCO, Decibelio, Actual, Edición Madrid, among others) and cinema/video events (Expo Xove, Larrotxene Video Show, Video Festival of Navarra, among others).

He has also taken part in several international events (Retrospective UNAM, Mexico; File fest, São Paulo; Net Affects at Kunstvlaai4, Amsterdam; Arteweb - canal (a), Argentina; Raisat Art – Venice Biennale, among others).

He is currently working on a project titled *El 4º deseo*.

HACKITECTURA.NET (1999 > 2007) is a new “posse” of architects, programmers, artists and activists, dedicated to the theory-based and practical research of the emerging territories in which physical spaces, moving bodies and electronic flows reside. Quietly moving between digital and physical space, the kernel consisting of Pablo de Soto, Sergio Moreno and José Pérez de Lama, a.k.a. osfa, collaborates on a regular basis with people like Marta Paz, a.k.a. sweena, an active member of the Cartography of the Straits project, and with a variety of networks of a variable geometry, both locally and globally. Among the projects they have participated in, one would single out the GISS (Global Independent Stream Support, 2005-2007) network, Indymedia Estrecho (2003-2007), Fadaiat (Tarifa - Tangiers, 2004-2005), TCS2 Emergent Geographies, Extremadura (2007), or the ‘Plaza de las Libertades’, Seville (2005-2007).

Links: <http://mcs.hackitectura.net>
<http://fadaiat.net>

AARON KOBLIN (USA, 1982). He received his MFA from the Department of Design|Media Arts at UCLA and his BA in Electronic Art at the University of California, Santa Cruz. Utilizing a background in the computer game industry, he led a course in game design for the web at UCLA and has been working with data driven projects as an interactive designer, artist and researcher. Recently he has exhibited at Apex Gallery in New York, Eli and Edythe Broad Art Center, UCLA New Wight Gallery,

Maryland Institute College of Art and URLs Yahoo! Sunnyvale 2006.

LIA (Austria). Lia is an early pioneer of software art and Internet art. Since 1995, her work is concerned with the artistic possibilities of code, digital video, online methodology and user-specific application—seemingly different activities that she manages to bind together through her unique approach to creativity and production. In a painterly, conceptual manner, Lia creates live performances, real time sceneries, projections and installations in public spaces.

Lia's works have been presented internationally in numerous festivals. She has received many awards and honors, among others a distinction from Ars Electronica Festival for *re-move.org*, and she has exhibited in museums and galleries.

Over the last few years she has taught at the Fachhochschule Joanneum in Graz, Austria; the École Cantonale d'Art de Lausanne, Switzerland; and the University for Fine Arts, Norway.

Lia lives and works primarily in Vienna.

UBERMORGEN.COM, PAOLO CIRIO & ALESSANDRO LUDOVICO

UBERMORGEN.COM is an artist duo created in Vienna by Lizvlx and Hans Bernhard, founder of etoy (<http://www.eto.com>). Behind UBERMORGEN.COM is one of the most unmatchable identities—controversial and iconoclast—of the contemporary European techno-fine-art avant-garde. Their open circuit of conceptual art, software art, net.art and digital activism (media hacking) transforms their brand into a hybrid Gesamtkunstwerk. The permanent amalgamation of fact and fiction points towards an extremely expanded concept of one's working materials, that for UBERMORGEN.COM also include (international) rights, democracy and global communication (input-feedback loops). “Ubermorgen” is the German word both for “the day after tomorrow” or “super-tomorrow”. <http://www.ubermorgen.com>

LIZVLX (Austria, 1973). She is a Vienna and St. Moritz based artist, designer and technologist, producing both artistic and commercial work for companies, collectors and institutions. Using technology and computers as a medium since 1994, she has exhibited her net.art works in venues like Ars Electronica, Austria; Konsthall Malmö, Sweden; NTT ICC Museum, Japan; ARCO, Spain; or the Lentos Kunstmuseum, Austria. Lizvlx is a founding member of 194.152.164.137 and UBERMORGEN.COM.

She studied fine arts and economics in Vienna. Lizvlx is a professional artist and creative thinker, focusing on digital art projects, exhibitions and travelling the world lecturing at conferences or Universities.

HANS BERNHARD (USA, 1973). He is a Vienna and St. Moritz based artist working in the fields of digital and fine art. Using technology, computers and the Internet as a medium since 1994, he has exhibited and performed in venues such as the Museum of Contemporary Art Tokyo, Japan; Ars Electronica, Austria; Konsthall Malmö, Sweden; or SFMoMA, USA. He is a founding member of the legendary etoy. CORPORATION and of UBERMORGEN.COM. He studied visual communication, digital art, art history and aesthetics in Vienna, San Diego, Pasadena and Wuppertal. He is a professional artist and creative thinker, working on art projects, researching digital networks, exhibiting and travelling the world lecturing at conferences and Universities. <http://www.hansbernhard.com>

PAOLO CIRIO, AKA bidibid (Italy, 1979). He organizes illegal events, from net-strikes to happenings on the street and various radical culture jamming actions. He works with video-art, street-art, body-art, public-art and interaction-design, especially in the field of illegal-art. He is an activist against the NATO militarism (he curated an international anti-NATO web portal). He was part of the software-art collective [epidemiC] and collaborated with many other historical net. art groups. Currently he works freelance as web designer and web developer. <http://www.paolocirio.net>.

ALESSANDRO LUDOVICO (Italy, 1969). He is a media critic and editor-in-chief of *Neural* magazine from 1993 (<http://english.neural.it>, Honorary Mention, Prix Ars Electronica 2004). He has written: *Virtual Reality Handbook* (1992), *Internet Underground.Guide* (1995), *Suoni Futuri Digitali* (Future Digital Sounds, 2000). He is one of the founding contributor of the Nettime community and one of the founders of the Mag.Net (Electronic Cultural Publishers) organization. He is also an advisor for Documenta 12s Magazine Project, and has lectured all over Europe and Canada. He teaches Computer Art and Interface Aesthetics at the Academy of Art in Carrara. From 2005 he collaborates with UBERMORGEN.com and Paolo Cirio with whom he made the Google Will Eat Itself (Honorary Mention Prix Ars Electronica 2005, Rhizome Commission 2005, nomination Prix Transmediale 2006) and Amazon Noir projects.

Diseño de la exposición Exhibition Design

ESPACIOS PARA CIBERESPACIOS

SPACES FOR CYBERSPACES

**PEDRO QUERO MOTTO
KEY PORTILLA-KAWAMURA
ALI GANJAVIAN AFSHAR**

ESPACIO VIRTUAL / ESPACIO ANCILAR

El proyecto expositivo de la muestra *LABcyberspacios* surge como el producto de un intenso diálogo entre el equipo comisarial y los arquitectos encargados de su diseño. Teniendo en cuenta la simultaneidad de exposiciones en el Centro, la heterogeneidad de las diez obras seleccionadas y de las múltiples experiencias que éstas generarán al visitante, hemos tomado conscientemente una actitud servicial y de poca estridencia en lo que respecta al proyecto expositivo.

Bajo el entendimiento, como reza el título, de que la integridad de la exposición pretende generar espacios virtuales, microcosmos programados e interactivos; el espacio físico se vuelve ancilar, un mero soporte invisible. Más que manipular el espacio *a priori* para que las piezas se acomoden al mismo, nuestro objetivo ha sido el de establecer un orden unificador escondido, casi imperceptible, centrado principalmente en tres aspectos: la definición territorial de la muestra dentro del contexto de LABoral (límites), la distribución coherente de las obras (orden) y el diseño de unos módulos multimedia acompañando a cada pieza (información).

UNA EXCURSIÓN DESDE LA INTERACCIÓN A LA CONTEMPLACIÓN

Las distintas modalidades de arte multimedia y telemática comparten por lo general la canalización digital de datos mediante un dispositivo informático (*software+hardware*) que genera un *output* físico o virtual perceptible. Sin embargo existe una gran diversidad en cuanto a los *inputs* o impulsos motores del proceso de datos, bien en circuito cerrado y controlado o en circuito abierto-recíproco e impredecible. Entendemos la visita a la exposición como una posibilidad para hacer participe al visitante de una excursión didáctica desde el arte interactivo al arte contemplativo, a través de diez obras basadas en las nuevas tecnologías.

Utilizando esta clasificación amplia de las obras, comisarios y arquitectos decidimos situar las piezas de carácter más interactivo, aquellas que reaccionan a *inputs* externos variables (conexiones de Internet, movimientos físicos...) así como la pieza más grande de la exposición (*The Sheep Market*), en la sala inicial. De esta manera, el primer impacto perceptivo sobre el visitante se convierte en un zoco de movimiento, sonido, arabescos mutantes...

Por otro lado, las obras con menor grado de reciprocidad (circuitos semánticos cerrados) y que transmiten un mensaje más conciso y definido, así como la pieza interactiva con requerimientos lumínicos más específicos (*Deconstructed Music*), ocupan estancias autónomas y también el espacio intersticial entre las mismas.

REBELIÓN EN LA GRANJA

Después de mucho meditar Snowball declaró que los siete mandamientos podían reducirse a una sola máxima expresada así: "¡Cuatro patas sí, dos pies no!". Esto, dijo, contenía el principio esencial del Animalismo.

Rebelión en la Granja (fragmento), George Orwell

Una red de objetos con patas *familiares* (y *familiados* entre sí) se encuentra dispersa por las distintas salas de la muestra. Estos plintos móviles, cotidianos y a la vez extraños, varían, como pequeños animales de una misma especie pero de distintas estirpes, en su composición, extensión, altura, dependiendo de la obra a la que acompañan. Por lo general albergan discretamente en su interior los dispositivos informáticos y sistemas de reproducción e integran los interfaces sensoriales de los mismos (ratón, pantalla).

Estos cuerpos, inspirados por el mundo animal y por el mundo de los objetos cotidianos urbanos, actúan como los vórtices físicos y visibles de una vasta red de datos virtuales y fluctuantes, caldo genético inapreciable de la exposición *LABcyberspacios*.

VIRTUAL SPACE, ANCILLARY SPACE

The exhibition project for *LABcyberspaces* came about as the outcome of an intense dialogue between the curatorial team and the architects commissioned with the design. Bearing in mind the concurrency of various exhibitions at the Centre, the heterogeneousness of the ten works chosen and the multiple experiences these generate in the visitor, we consciously adopted an understated subordinate role with respect to the exhibition project.

With the understanding, as the title suggests, that the whole exhibition is conceived to generate virtual spaces, programmed and interactive microcosms, the physical space of the exhibition itself becomes ancillary, a mere invisible support. Rather than manipulating the space *a priori* so that the works then have to accommodate to it, our idea was to establish an almost imperceptible, underlying unifying order primarily focused on three aspects: the territorial definition of the show within the context of LABoral (limits), a coherent distribution of the works (order), and the design of multimedia modules for each piece (information).

AN EXCURSION FROM INTERACTION TO CONTEMPLATION

Despite the multiplicity of forms taken by multimedia and telematic art, they generally share a digital channelling of data using a computer device (*software + hardware*) which then generates a perceptible virtual or physical output. Nonetheless, there exists a huge diversity of inputs or driving engines for processing data, whether in closed, controlled circuits or in open, reciprocal and unpredictable circuits. We understand a visit to the exhibition as a possibility to involve the visitor in an exploratory excursion from interactive art to contemplative art, passing through ten works based on new technologies.

Using this catch-all classification of the works, the curators and architects decided to locate the more interactive pieces, those reacting to variable external inputs (Internet connections, physical movement...) plus the largest piece on show (*The Sheep Market*) in the first hall. This ensures that the initial perceptible impact on the visitor becomes an open arena of movement, sound, and mutant arabesques.

On the other hand, the works with a lesser degree of reciprocity (closed semantic circuits) or transmitting a more concise and well-defined message plus an interactive work requiring specific lighting conditions (*Deconstructed Music*) are given separate spaces or occupy the interstitial space between them.

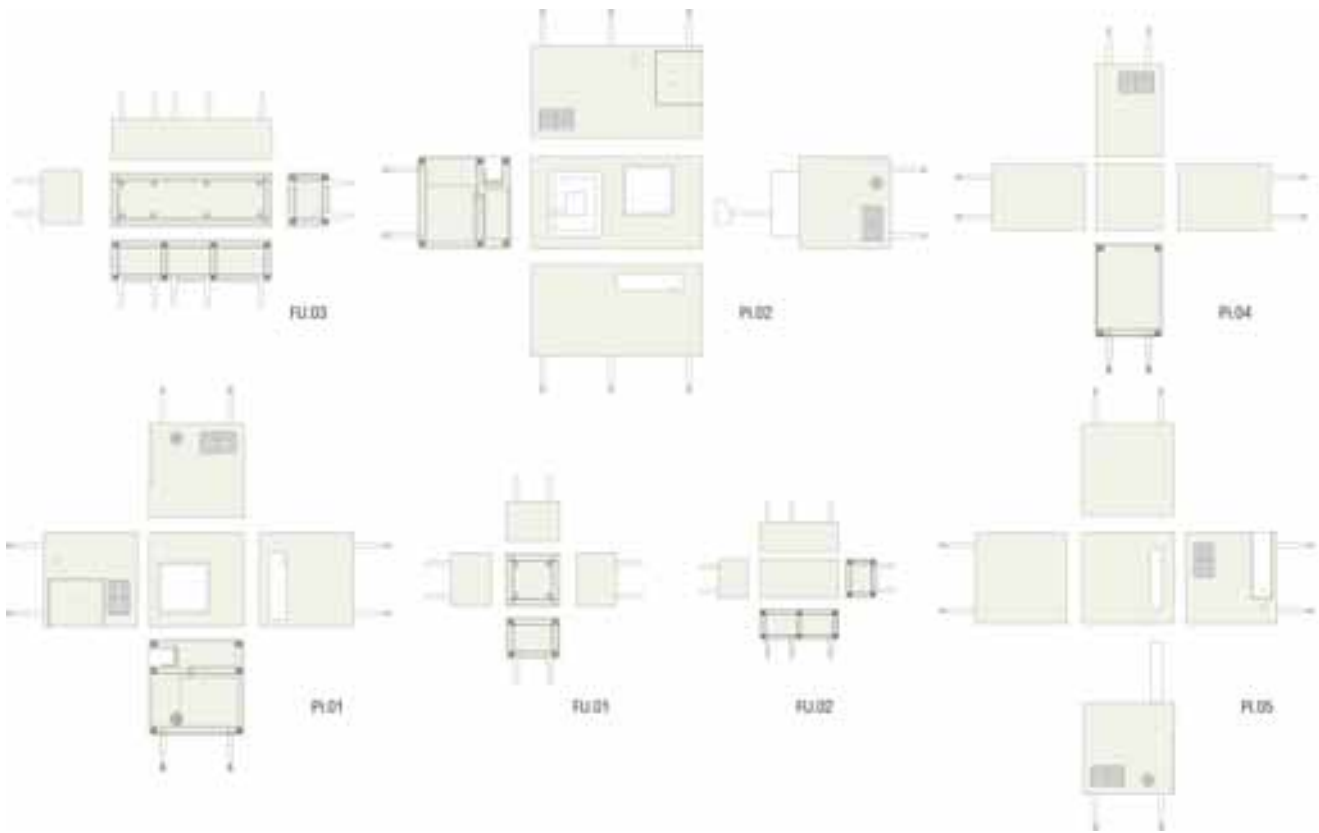
ANIMAL FARM

After much thought Snowball declared that the Seven Commandments could in effect be reduced to a single maxim, namely: "Four legs good, two legs bad." This, he said, contained the essential principle of Animalism.

Animal Farm (extract), George Orwell

A network of four-legged objects (both "familied" and "familiable") are dotted throughout the various rooms of the exhibition. These everyday yet at once strange mobile plinths. Not unlike a number of little animals from a single species but of different stock, these vary in composition, length and height depending on the work they are paired with. In general, in their interior they discreetly host the computer devices and playing systems while integrating the sensorial interfaces like the mouse and screen on the surface.

These bodies, inspired by animals and everyday urban objects, act like the physical and visible vortexes of a vast net of virtual and fluctuating data, providing the gene pool of the *LABcyberspaces* exhibition.



Deconstructed music

Elgiroeneleje

Logo Hallucination

I'm a net artist

Seven mile boots

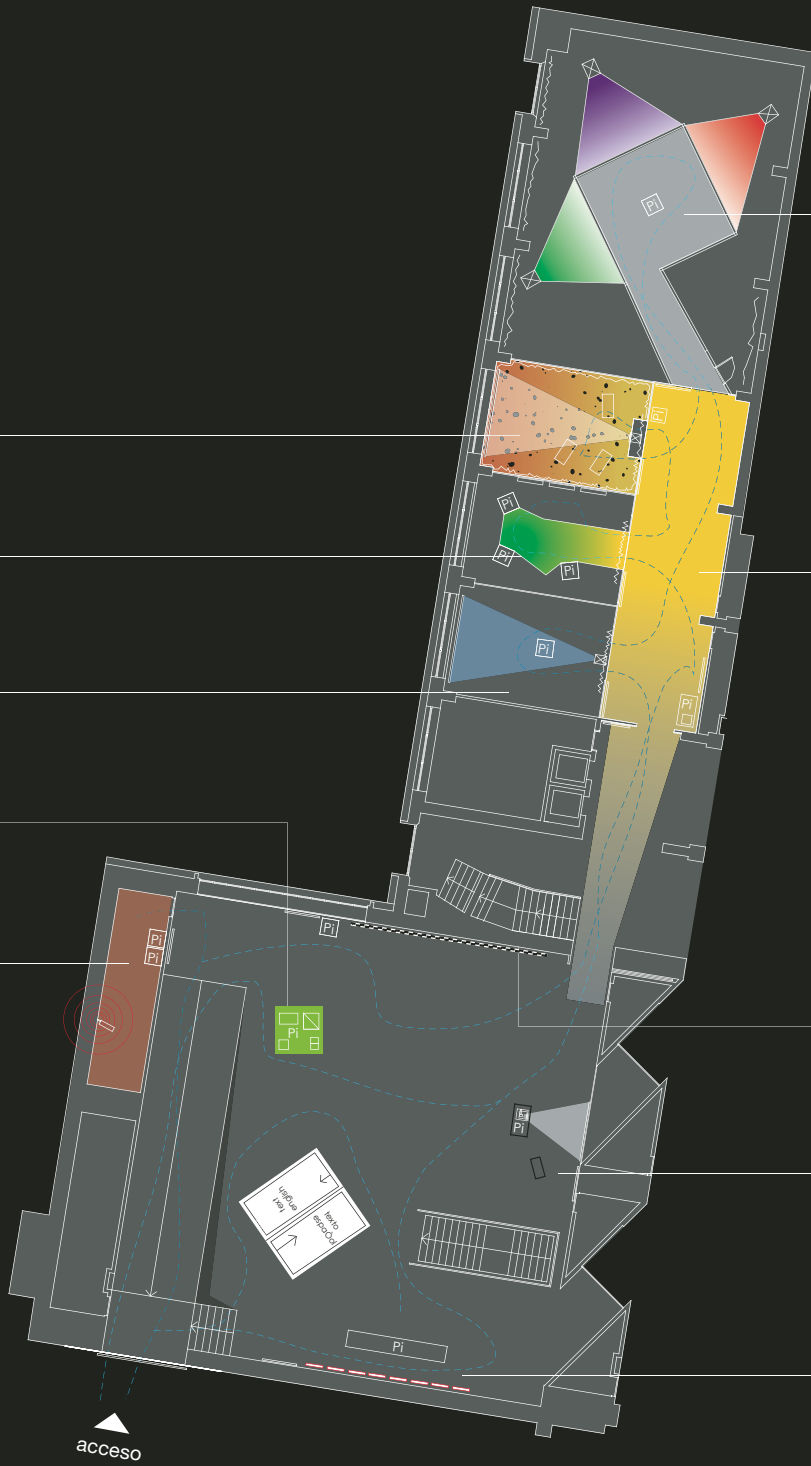
Alerting infrastructure

Cartografía táctica del estrecho

The sheep market

Amazon noir seal

Re-move.org



PRINCIPADO DE ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces
Presidente del Principado de Asturias

Ana Rosa Migoya Diego
Consejera de Cultura, Comunicación Social y Turismo

Jorge Fernández León
*Director de la Agencia para el Desarrollo de la Comunicación y
Proyectos Culturales*

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Presidente
Leandro Guillén Barba

Vicepresidente primero
Jorge Fernández León, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidencia segunda
FCC

PRINCIPALITY OF ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces
President of the Principality of Asturias

Ana Rosa Migoya Diego
Head of Department of Culture, Social Communication and Tourism

Jorge Fernández León
*Director of the Agency for Communication Development and
Cultural Projects*

BOARD OF TRUSTEES OF LABORAL CENTRE FOR ART & CREATIVE INDUSTRIES FOUNDATION

President
Leandro Guillén Barba

1st Vice-president
Jorge Fernández León, representing the Principality of Asturias

2nd Vice-presidency
FCC

VOCALES PATRONOS

Ana Rosa Migoya Diego, Juan Cueto Alas y Agustín Tomé González,
en representación del Principado de Asturias

Alcoa
Ayuntamiento de Gijón
Autoridad Portuaria de Gijón
Sedes
Fundación Telefónica
Hidroeléctrica del Cantábrico
Caja de Ahorros de Asturias
Acciona
Dragados
Constructora San José

Secretario
José Pedreira Menéndez

BOARD MEMBERS

Ana Rosa Migoya Diego, Juan Cueto Alas and Agustín Tomé
González, representing the Principality of Asturias

Alcoa
City Council of Gijón
Port Authority of Gijón
Sedes
Fundación Telefónica
Hidroeléctrica del Cantábrico
Caja de Ahorros de Asturias
Acciona
Dragados
Constructora San José

Secretary
José Pedreira Menéndez

Créditos

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Directora

Rosina Gómez-Baeza Tinturé

Coordinadora General

Lucía García Rodríguez

EQUIPO INAUGURAL

Coordinadora General en Funciones

Ana Botella Diez del Corral

Coordinadoras

Lourdes A. Amandi

Patricia Villanueva

Comunicación

Pepa Telenti

Inauguración

Lucía Arias

Blanca de la Torre

Documentación

Diego Ruiz de la Peña

LABORAL CENTRE FOR ART & CREATIVE INDUSTRIES

Director

Rosina Gómez-Baeza Tinturé

General Coordinator

Lucía García Rodríguez

OPENING TEAM

Interim General Coordinator

Ana Botella Diez del Corral

Coordinators

Lourdes A. Amandi

Patricia Villanueva

Communication

Pepa Telenti

Opening Programme

Lucía Arias

Blanca de la Torre

Documentation

Diego Ruiz de la Peña

EXPOSICIÓN

Jurado

Alex Adriaansens, Rosina Gómez-Baeza, Christiane Paul y Gerfried Stocker

Desarrollo de la presentación expositiva

Manuela Pfaffenberger (Ars Electronica)

Coordinación

LaAgencia

Diseño

Pedro Quero Motto, Key Portilla-Kawamura y Ali Ganjavian Afshar

Oficina Técnica de Montaje

Intervento: Orlando Fernández (coordinación) y Carolina García Lorenzo (producción)

Producción de arquitecturas efímeras

Horche y Red Producciones

Montaje de obra y equipos audiovisuales

Artefacto

Transporte

Transferex

Seguros

Allianz Seguros

EXHIBITION

Jury

Alex Adriaansens, Rosina Gómez-Baeza, Christiane Paul and Gerfried Stocker

Development of Presentation

Manuela Pfaffenberger (Ars Electronica)

Coordination

LaAgencia

Design

Pedro Quero Motto, Key Portilla-Kawamura and Ali Ganjavian Afshar

Technical Department

Intervento: Orlando Fernández (coordination) and Carolina García Lorenzo (production)

Construction

Horche and Red Producciones

Installing of works and audiovisual equipment

Artefacto

Transport

Transferex

Insurance

Allianz Seguros

Créditos

CATÁLOGO

Coordinación

Ana Botella Diez del Corral

Diseño

El Estudio de Fernando Gutierrez

Desarrollo de diseño

Estudio Paco Currás

Traducciones

Lambe & Nieto y Trevor Sowerby

Fotomecánica, impresión y encuadernación

Eujoa

Distribución

Cataclismo SL

© de la edición: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

© de los textos: los autores

© de las fotografías: los autores

© de las fotografías autorizadas: Area 3, VEGAP, Gijón, 2007

ISBN: 978-84-611-5880-5

Depósito Legal: AS-1.811/07

Este catálogo se publica con motivo de la exposición *LABciberspacios*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, del 30 de marzo al 30 de junio de 2007.

CATALOGUE

Coordination

Ana Botella Diez del Corral

Design

The Studio of Fernando Gutierrez

Design development

Estudio Paco Currás

Translations

Lambe & Nieto and Trevor Sowerby

Typesetting, printing & binding

Eujoa

Distribution

Cataclismo SL

© of edition: LABoral Centre for Arts & Creative Industries

© of texts: the authors

© of photographs: the authors

© of authorised photographs: Area 3, VEGAP, Gijón, 2007

ISBN: 978-84-611-5880-5

Legal Deposit: AS-1.811/07

This catalogue was published for the exhibition *LABcyberspaces* at the LABoral Centre for Art and Creative Industries, Gijón, from 30th March through 30th June 2007.