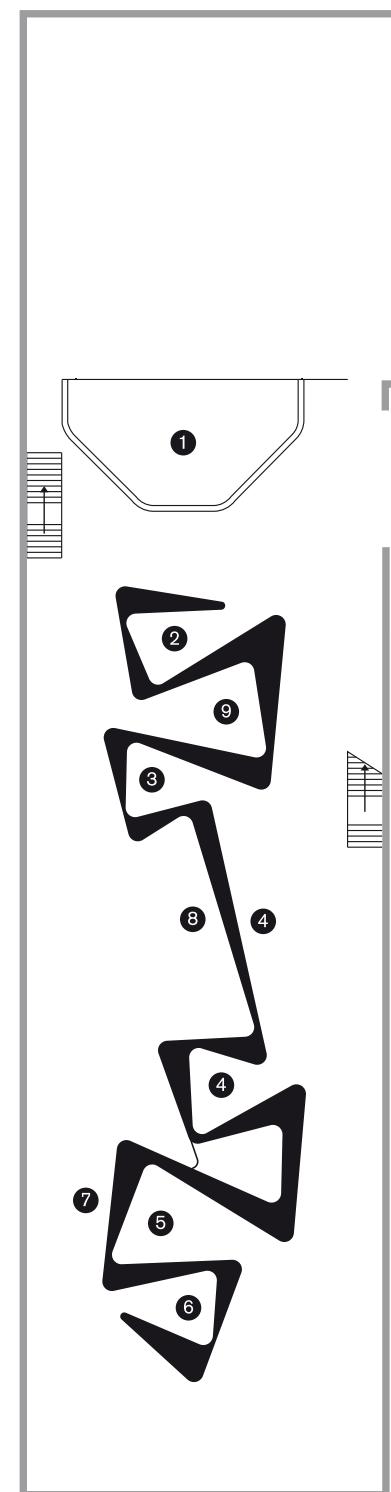


SUMMERLAB_SHOWCASE

1. Pilar de la Banda/Héctor Noval. Cuerpos 1.0
2. Mari Jo Ribas. Birdmóvil
3. Escoitar.org. Cartografía sonora de Gijón
4. ::/R-AW.cc. Sujeto
5. Paolo Cirio. Drowning Prosperously
6. Neokinok.tv. cms+webtv_summerlab10
7. Ál Cano/Efraín Foglia. Guifi.net
8. minipimer.tv. minipimer's Filescape
9. Baruch Gottlieb/Horacio González Diéguez/Coco Moya. iMine

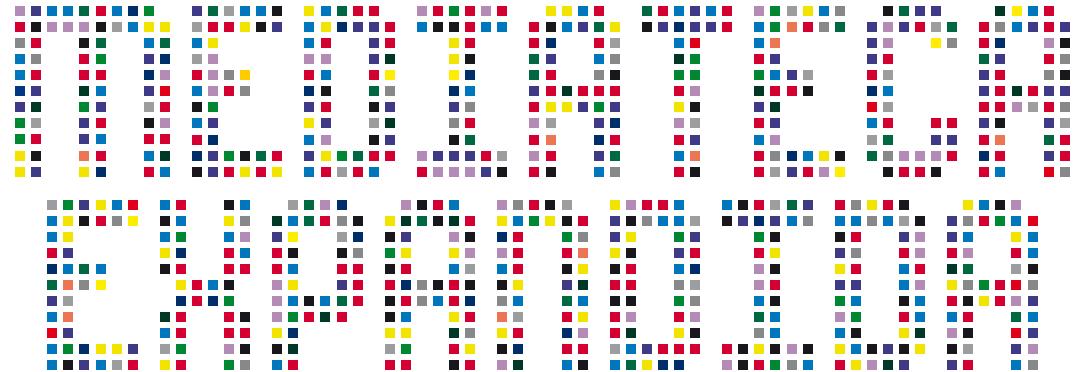


SUMMERLAB_SHOWCASE

04

04

Publicación trimestral
Quarterly Publication



SUMMER LAB SHOW- CASE

Nuevas narrativas de la movilidad
New narratives of mobility

18/11/2010 – 17/01/2011



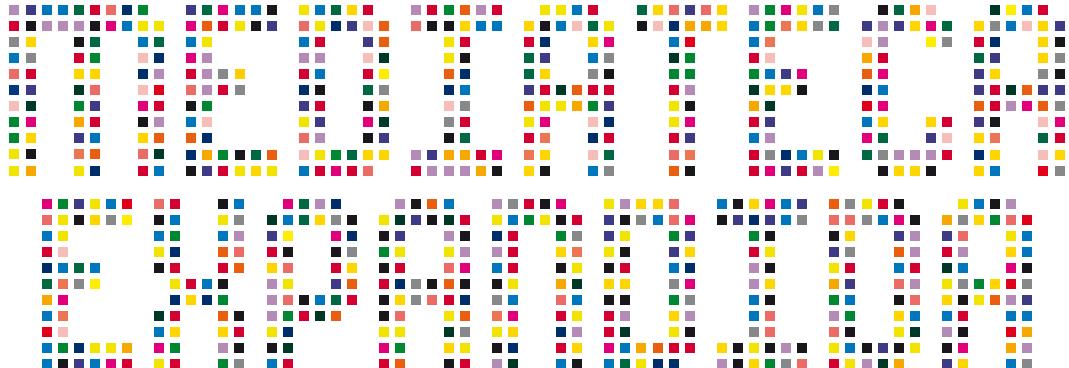
GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS

PLAN
QUANZA»»



Mediateca Expandida ——— SummerLAB_Showcase





SUMMER LAB SHOW- CASE

Nuevas narrativas de la movilidad
New narratives of mobility

18/11/2010 – 17/01/2011

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial



Gobierno del
Principado de Asturias

plan
avanza»»



Gobierno
de España
Ministerio
de Industria, Turismo
y Comercio

-
- 06 Mercedes Álvarez González. *New Narratives*
10 Rosina Gómez-Baeza. *Signs of the Future*

Essays

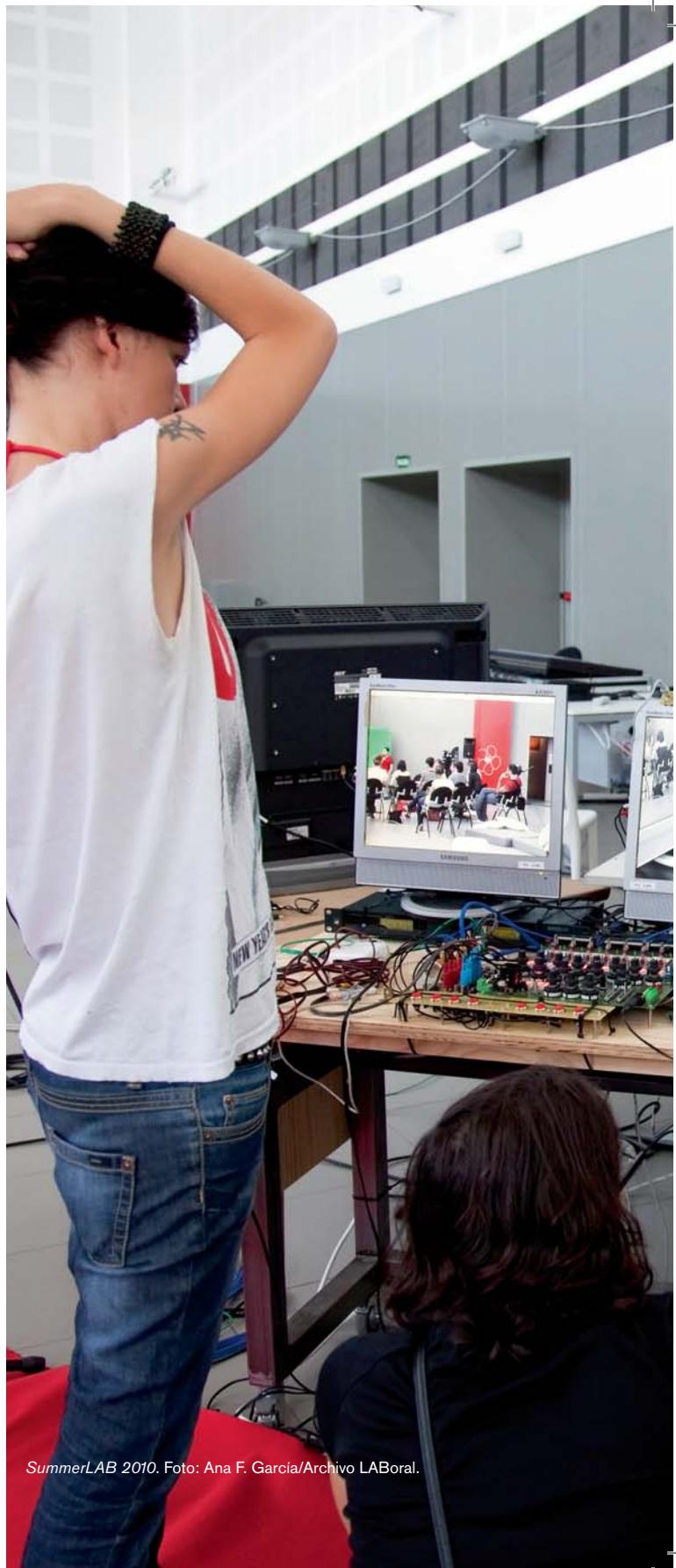
- 19 Benjamin Weil. *SummerLAB_Showcase: New Narratives of Mobility*
25 Pedro Soler. *SummerLAB: Origins*
34 Baruch Gottlieb. *Networked Narratives: Proto-Post-Human*
44 Lucía Egaña Rojas and Laura Malinverni. *HERE, THERE AND (above all) NOW. The Theory and Practice of Live Streaming*
51 Ál Cano Santana. *The Methodology of Narrative Productions*

Projects

- 58 Pilar de la Banda/Héctor Noval. *Cuerpos 1.0*
60 Mari Jo Ribas. *Birdmóvil*
62 Escoitar.org. *Cartografía sonora de Gijón*
64 ://R-AW.cc. *Sujeto*
66 Paolo Cirio. *Drowning Prosperously*
68 Neokinok.tv. *cms+webtv_summerlab10*
70 Ál Cano/Efrain Foglia. *Guifi.net*
72 minipimer.tv. *minipimer's Filescape*
74 Baruch Gottlieb/Horacio González Diéguez/ Coco Moya. *iMine*

77 **Biographies**

85 **Credits**



SummerLAB 2010. Foto: Ana F. García/Archivo LABoral.



-
- 07 Mercedes Álvarez González. *Nuevas narrativas*
11 Rosina Gómez-Baeza. *Signos de futuro*

Ensayos

- 16 Benjamin Weil. *SummerLAB_Showcase: nuevas narrativas de la movilidad*
22 Pedro Soler. *SummerLAB: orígenes*
30 Baruch Gottlieb. *Narrativas en red: lo proto-post-humano*
40 Lucía Egaña Rojas y Laura Malinverni. *AQUÍ, ALLÁ Y (sobre todo) AHORA. Teoría y práctica del Live Streaming*
48 Ál Cano Santana. *Metodología de las producciones narrativas*

Proyectos

- 58 Pilar de la Banda/Héctor Naval. *Cuerpos 1.0*
60 Mari Jo Ribas. *Birdmóvil*
62 Escoitar.org. *Cartografía sonora de Gijón*
64 ://R-AW.cc. *Sujeto*
66 Paolo Cirio. *Drowning Prosperously*
68 Neokinok.tv. *cms+webtv_summerlab10*
70 Ál Cano/Efrain Foglia. *Guifi.net*
72 minipimer.tv. *minipimer's Filescape*
74 Baruch Gottlieb/Horacio González Diéguez/Coco Moya. *iMine*

77 Biografías

- 85 Créditos

New Narratives

by Mercedes Álvarez González

Information and Communication Technologies (ICTs) have a decisive role to play in improving the quality of life of citizens and are already part of the technological culture the world is currently immersed in. Their use has radically altered the practical and economic realities underpinning the distribution of cultural heritage and scientific knowledge. They grant us an unprecedented opportunity to build a global and interactive representation of human knowledge. Likewise, they are transforming both culture and society, and their gradual adoption has led to changes in the processes of creation, production, dissemination, distribution and reception across the full breadth of cultural sectors.

When it comes to assessing the situation of ICTs in the world, the number of Internet users is one of the most significant indicators. The latest report of *The Networked Society*, published by Spain's National Telecommunications and Information Society Observatory (ONTSI), reveals that, in 2009, over 1,800 million people used Internet worldwide, with an average annual growth of 15.2% since 2003.

Spain plays a significant role in the European Union of 27 member states, in fourth position in the ranking with 95% of Internet connected homes having broadband access. In our country, there are more than 55 million mobiles, and this type of telephony is currently being consolidated, together with television, as one of the most widespread ICT services among the population. Besides, the number of homes connected to the Internet through mobile phones had doubled in just one year, and in the third quarter of 2009 access to the Net through a mobile terminal accounted for 4.1% of all homes with Internet connection.

Spanish society is already an Information Society, and our country's citizens and companies are more and more convinced of the benefits this brings with it. And that has been possible, thanks to other things, to *Plan Avanza*, a long-term programme spanning several years conceived and promoted by the Ministry of Industry, Tourism and Trade as part of the Government's strategy to secure Spain's position at the forefront in the use of ICTs and to champion the development of the Information and Knowledge Society.

The whole of LABoral's activity fosters a transversal approach to the most diverse forms of artistic, technical and scientific expression, with a mandate to further the outreach and use of new technological tools while at once instigating profound reflections on contemporary society.

Absolutely crucial for the fulfilment of that goal has been the support the Spanish Government has lent to LABoral for the implementation of the activities framed in the context of *LABmóvil*, the only project related with culture promoted by an art organisation included in *Plan Avanza*. With this multiyear project, LABoral commits itself to promoting the generation of innovative digital contents aimed at extending the reach of the Information Society among the community at large and to fostering the creation of spaces open to innovation through the development of sustainable alternatives focused on changing our present-day model of production through an intensive use of new mobile technologies, as well as the creation of networks to channel knowledge.

For the third year running, last summer LABoral hosted *SummerLAB*, an encounter of young artists and programmers, coming together to carry out projects in collaboration as part of a programme which, in spite of its short life so far, has become a beacon for the Spanish art scene. This year, the activities focused on the research and development of productions revolving around mobility, experimentation with mobile and data transmission technologies and on how these enable new processes and narratives.

SummerLAB_Showcase is the exhibition resulting from that process of research, and provides the artists an opportunity to present and document their works in

Nuevas narrativas

por Mercedes Álvarez González

— Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) contribuyen decisivamente a mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y forman parte de la cultura tecnológica en la que el mundo se encuentra inmerso hoy. Su uso ha modificado radicalmente las realidades prácticas y económicas relacionadas con la distribución del patrimonio cultural y el conocimiento científico. Como nunca ocurriera antes, nos ofrecen la oportunidad de construir una representación global e interactiva del conocimiento humano. Han transformado la cultura y la sociedad y, en su progresiva implantación, han ido modificando los procesos de creación, producción, difusión, distribución y recepción de todos y cada uno de los sectores culturales.

— Uno de los indicadores más relevantes a la hora de analizar la situación de las TIC en el mundo es el volumen de usuarios de Internet. El último informe anual *La Sociedad en Red*, publicado por el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información (ONTSI), pone de manifiesto que, en el año 2009, en todo el mundo más de 1.800 millones de personas utilizaban Internet y que el crecimiento medio anual era del 15,2% respecto al valor contabilizado en 2003.

— España cuenta con notable protagonismo en la Unión Europea de los 27 y ocupa la cuarta posición del ranking, con un 95% de hogares con Internet que acceden a través de banda ancha. La telefonía móvil supera en nuestro país los 55 millones de líneas y se consolida, junto a la televisión, como uno de los servicios TIC de mayor penetración entre la población. Además, el número de hogares que se conectan a Internet a través del móvil se había duplicado en un año y así, en el tercer trimestre de 2009, el acceso a la Red a través de un terminal móvil alcanzaba el 4,1% del total de hogares conectados.

— La sociedad española es ya una Sociedad de la Información y los ciudadanos y empresas de nuestro país perciben cada vez con mayor claridad los beneficios derivados de ello. Eso ha sido posible gracias, entre otras cosas, al Plan Avanza, un programa plurianual diseñado y promovido por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio que recoge las estrategias del Gobierno para conseguir situar a nuestro país a la cabeza del uso de las TIC y se ha constituido como una verdadera apuesta real por el desarrollo de la Sociedad de la Información y del Conocimiento.

LABoral propicia en toda su actividad la transversalidad con las formas más diversas de expresión artística, técnica y científica, y aspira a contribuir a la difusión y utilización de las nuevas herramientas tecnológicas, promoviendo, al tiempo, una reflexión sobre la sociedad contemporánea.

— En el cumplimiento de este objetivo es decisivo el apoyo del Gobierno de la nación que ha recibido el Centro de Arte y Creación Industrial a las actuaciones enmarcadas en el programa *LABmóvil*, la única propuesta relacionada con la cultura y promovida por una entidad artística que ha sido incluida en el Plan Avanza. Con este proyecto plurianual, LABoral se compromete a contribuir e impulsar la generación de contenidos digitales innovadores dirigidos a favorecer la implantación de la Sociedad de la Información entre la ciudadanía y a promover la creación de espacios abiertos a la innovación mediante el desarrollo de alternativas sostenibles, orientadas a cambiar el modelo productivo actual, a través de la utilización intensiva de las nuevas tecnologías móviles, así como la constitución de redes de difusión de conocimiento.

— Por tercer año consecutivo, LABoral acogió el pasado verano el *SummerLAB*, un encuentro de jóvenes creadores y desarrolladores digitales que se reúnen para llevar a cabo proyectos de forma colaborativa, enmarcado en este programa, y que, pese a su juventud, ya ocupa un lugar de referencia en el panorama de la creación artística en nuestro país. En esta edición todas las actividades se centraron en la investigación y el

LABoral's *Mediateca Expandida*, a space set aside for experimentation with new forms of distribution of and access to art, capable of generating sociability and of expanding the boundaries of conventional forms of exhibition. Moreover, it is a demonstration of how the Art and Industrial Creation Centre works to integrate its four basic areas of activity: education, research, production and exhibition.

Mercedes Álvarez González is Councillor for Culture and Tourism of the Principality of Asturias and President of Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial

desarrollo de producciones en el marco de la movilidad, la experimentación sobre las tecnologías móviles y de transmisión de datos y el modo en que éstas generan nuevos procesos y narrativas.

_____ *SummerLAB_Showcase* es la exposición resultante de este proceso de investigación y producción y ofrece a los creadores la oportunidad de presentar y documentar sus trabajos en el marco expositivo de la *Mediateca Expandida* de LABoral, espacio dedicado a la experimentación con nuevas formas de distribución y acceso al arte capaces de generar sociabilidad y ensanchar los límites de la exposición convencional. Es además una muestra de cómo el Centro de Arte y Creación Industrial trabaja para lograr la integración de las cuatro áreas básicas de su actividad: educación, investigación, producción y exposición.

Mercedes Álvarez González es Consejera de Cultura y Turismo del Principado de Asturias y Presidenta de la Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial

Signs of the Future

by Rosina Gómez-Baeza

Black Mountain College is widely recognised as one of the most influential centres in the history of art in the USA. Despite its relatively short life span –operating for just 23 years, until 1957– this college, located near Ashville, North Carolina, had a profound bearing on the future direction of artistic creation. Indeed, it was home to many of the groundbreaking artists who opened new paths in American art in the 1960s.

The cultural legacy of the school can be readily seen in a summary list of the artists who passed through its doors: Josef and Anni Albers, Willem de Kooning, Franz Kline, Robert Motherwell, Robert Rauschenberg, Kenneth Noland, Cy Twombly and Esteban Vicente; as well as writers such as Allen Ginsberg, Paul Blackburn and Louis Zukofsky; and composers like John Cage.

Black Mountain College was responsible for driving a truly exciting pedagogical revolution. Its mission was to provide room for open-minded coexistence where both teachers and students would take an active part in the curriculum, which lent special prominence to artistic creation and an ongoing dialogue between the various arts. Therein its lasting memory as a mythical place for artistic creativity and innovation, and as a breeding ground for many artists.

With the same spirit that gave rise to Black Mountain College all those years ago, and with the desire to become a new space for creativity, for artistic experimentation and exchanging experiences, *SummerLAB* came into being three years ago as a common ground where creators and digital developers working mainly with free tools could come together every month of August in Gijón to work on collaborative projects. The primary goal is to foster interconnectivity in the Spanish digital scene.

In the conception and development of *SummerLAB*, LABoral brought on board the invaluable assistance of Hangar and its then Director, Pedro Soler, who is working with LABoral again after having been invited to drive the development of LABoral's Plataforma Cero, Centre for Production, Research and Education. The mandate of this new centre, due to begin operations this coming January, is to lend particular emphasis to these three fields of such paramount importance for our founding project. This will be done through open calls for residencies aimed at artists and other professionals, encounters, workshops and partnerships with other centres and enterprises. In this way, we will offer a wide range of services and supports to creatives to facilitate the production and realisation of new innovative work.

Now, at the end of the first decade of the 21st century, and 20 years after the opening shot of the digital revolution, the impact of new technologies in contemporary art and creation is self-evident. An aspect that the former Director of the Whitney Museum in New York and the San Francisco Museum of Modern Art, David Ross, summed up almost ten years ago in the catalogue for the exhibition *010101: Art in Technological Times*, when he claimed that “Over the past decade, the world of contemporary art has experienced the beginnings of a tectonic shift: digital technology has arrived as a component of everyday life and contemporary art on a global scale ... Neither art, nor those who make it, show it, and look at it can ever be the same again”¹.

Information and communication technologies and, more specifically, mobility technologies, have prepared a fertile ground for the development of new narrative forms that not only expand the possibilities of expression, but also develop in parallel with the technological transformation defined by interactive communication. Keenly aware of this

¹ Ross, D. "Foreword and Acknowledgements". In: *010101: Art in Technological Times* (exhibition catalogue), SFMoMA–San Francisco Museum of Modern Art, 2001.

Signos de futuro

por Rosina Gómez-Baeza

— Una de las iniciativas docentes que más impacto han tenido en el impulso de la creación artística de Estados Unidos ha sido el Black Mountain College. Situado cerca de Ashville, Carolina del Norte, pese a su corta vida –sólo funcionó durante 23 años, hasta 1957–, su influencia en el desarrollo artístico fue muy significativa. Allí se gestaron muchos de los artistas que formaron la vanguardia americana de los años sesenta.

La riqueza cultural de aquel centro queda de manifiesto tan solo con reseñar a algunos de los creadores que por allí pasaron: Josef y Anni Albers, Willem de Kooning, Franz Kline, Robert Motherwell, Robert Rauschenberg, Kenneth Noland, Cy Twombly y Esteban Vicente; escritores como Allen Ginsberg, Paul Blackburn o Louis Zukofsky, y compositores como John Cage.

— Black Mountain College impulsó una interesante renovación pedagógica. Era un centro orientado a la convivencia en libertad, en el que profesores y alumnos intervenían en los planes de enseñanza en los que ocupaban un lugar de preeminencia la creación artística y el diálogo continuo entre las diferentes artes. De ahí que aún hoy permanezca en el recuerdo como un mito, un lugar para el desarrollo de la creatividad artística, la innovación y caldo de cultivo para el nacimiento de muchos artistas.

— Con el mismo espíritu que en su día alumbró a Black Mountain College y el deseo de convertirse en un nuevo espacio para la creatividad, para la experimentación artística e intercambio de experiencias nació, hace tres años, *SummerLAB*, un encuentro de creadores y desarrolladores digitales que trabajan principalmente con herramientas libres y se reúnen cada mes de agosto en Gijón para llevar a cabo proyectos de forma colaborativa. Su principal objetivo es fomentar la interconectividad de la escena digital española.

— En su concepción y desarrollo, LABoral contó con la inestimable ayuda de Hangar y de su entonces Director, Pedro Soler, quien ha vuelto a vincularse a LABoral tras haber sido invitado a impulsar el desarrollo del proyecto de Plataforma Cero_Centro de Producción, Investigación y Formación del Centro. Queremos profundizar, con este nuevo servicio, que comenzará a funcionar el próximo mes de enero, en estos tres ámbitos de tanta importancia para nuestro proyecto. Y lo haremos a través de nuevas convocatorias de residencias de artistas y profesionales, encuentros, talleres y colaboraciones con otros centros y empresas. Se ofrecerá así una amplia gama de servicios y soportes a los creadores para facilitarles la producción y realización de obras inéditas e innovadoras.

— Hoy, superada ya la primera década del siglo XXI, y transcurridos más de 20 años desde que irrumpiera la revolución digital, el impacto de las nuevas tecnologías en el arte y la creación contemporáneos es más que evidente. Un aspecto que el antiguo Director del Whitney Museum de Nueva York y del San Francisco Museum of Modern Art, David Ross, resumía, hace casi diez años, en el catálogo de la exposición *010101: Art in Technological Times*, al afirmar que “en la última década, el mundo del arte contemporáneo ha vivido el inicio de un cambio tectónico: la tecnología digital se ha convertido en parte integrante de nuestras vidas cotidianas y del arte contemporáneo a escala global... Nada volverá a ser como antes: ni el arte, ni quienes lo hacen, exponen u observan”¹.

— Las tecnologías de la comunicación y de la información y, en concreto, las tecnologías de la movilidad, dibujan un panorama fértil para el desarrollo de nuevas formas narrativas que no sólo amplían las posibilidades de expresión, sino que discurren en paralelo a la transformación tecnológica definida por la comunicación interactiva. Consciente de esa situación, y entroncando plenamente con los objetivos del programa *LABmóvil*, el

¹ Ross, D. “Foreword and Acknowledgements”. En: *010101: Art in Technological Times* (Catálogo de exposición), SFMoMA-San Francisco Museum of Modern Art, 2001.

situation, and neatly dovetailing with the goals of the *LABmóvil* programme, the Art Centre decided to focus the contents of *SummerLAB 2010* on the research and development of productions within the framework of mobile technologies and the way in which these generate new processes and narratives.

At *Mediateca Expandida* —a space dedicated to experimentation with new ways of approaching and accessing art, experimenting with curatorial practices and exploring different dialogues on a theme— *SummerLAB_Showcase* is presenting the results of this fruitful encounter of digital creators and developers. Once again, and similarly to previous years, it underscores the way in which new systems of production and creation are capable of generating working structures with multiple nodes that operate in interconnection, creating a constant flow of information, fruitful exchange and dialogue. Three common ideas can be identified among the creators of the eight projects on show in the exhibition: they all use creation as a means for exploration, research and experimentation; the importance of process and of participation as formulas for its development.

I wish to express my gratitude to all of them for their fascinating proposals, and also to the Ministry of Industry, Tourism and Trade for its support of LABoral, through its *Plan Avanza*, in making *LABmóvil* a true platform for citizen participation in the production and exchange of audiovisual and digital contents, whose mission is to contribute to the development of creative capacities and the critical involvement of society as a whole.

One of the most famous quotes of William F. Gibson, the Canadian writer and father of cyberpunk, is when he spoke of the future in relation to the present in which we live: "The future is here. It's just not widely distributed yet." The signs of the future can often be seen around us. The problem is that we are not always able to decipher their meaning. A sign of our time is that many creative and innovative people are inventing the future now. We live in a kind of laboratory where everything is changing all the time. And this is something that cannot be stopped. In fact, this laboratory is only truly alive when it is constantly reinventing and modifying itself. And making this possible is precisely one of LABoral's mandates.

Rosina Gómez-Baeza is Director of LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

Centro de Arte decidió enfocar los contenidos del *SummerLAB 2010* hacia la investigación y el desarrollo de producciones en el marco de las tecnologías móviles y el modo en que éstas generan nuevos procesos y narrativas.

— *SummerLAB_Showcase* presenta en la *Mediateca Expandida* –un espacio dedicado a la experimentación con nuevas formas de acceso al arte, que investiga las prácticas comisariales y explora diálogos diferentes acerca de un mismo tema– los resultados de ese fructífero encuentro de creadores y desarrolladores digitales. Una vez más, como cada año, se ha hecho visible cómo los nuevos sistemas de producción y creación han generado estructuras de trabajo de múltiples nodos y redes que operan de manera interconectada, provocando un constante flujo de información y fructíferos intercambios y diálogos. Tres son las ideas que los autores de los ocho proyectos que se exhiben en la muestra tienen en común: todos ellos recurren a la creación como medio para la exploración, la investigación y la experimentación; y al proceso y a la participación, como fórmulas para su desarrollo.

— A todos ellos agradezco sus interesantes propuestas, y al Ministerio de Industria, Turismo y Comercio su apoyo a LABoral, a través del Plan Avanza, para llevar a la práctica *LABmóvil*, una plataforma de participación ciudadana en torno a la producción e intercambio de contenidos audiovisuales y digitales, cuya finalidad es contribuir al desarrollo de las capacidades creativas y la implicación crítica de la sociedad.

— Una de las frases más citadas del escritor canadiense y padre del *cyberpunk*, William F. Gibson, es aquella que se refiere al futuro en relación al presente en que vivimos: “El futuro está aquí. Sólo que desigualmente repartido.” Es frecuente que los signos del futuro se perciban a nuestro alrededor. El problema es que no siempre somos capaces de comprender su significado. Sino de nuestro tiempo es que muchas personas creativas e innovadoras viven y trabajan inventando el futuro en el momento presente. Vivimos en una especie de laboratorio, en el que todo cambia constantemente. Esto no puede detenerse. Pero ese laboratorio sólo está vivo si se reinventa o se modifica continuamente. Contribuir a ello es uno de los propósitos de LABoral.

Rosina Gómez-Baeza es Directora de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón



ENSAYOS / ESSAYS

SUMMER- LAB_SHOW- CASE: NUEVAS NARRATIVAS DE LA MOVILIDAD

Por Benjamin Weil

— Creado en 2008, en un primer momento el taller *SummerLAB* se concibió como un encuentro abierto en el que, durante 15 días, artistas y programadores mantenían debates y llevaban a cabo experimentos, aunque sin objetivos precisos. Sin embargo, esta tercera versión ha experimentado un cierto cambio de formato: más que seleccionar artistas y programadores, la idea era centrarse en un tema –las nuevas narrativas en la era de la movilidad– y escoger proyectos relacionados con el mismo que, a su vez, promovieran el desarrollo de proyectos de interés para su muestra en una nueva edición de la *Mediateca Expandida*.

— *SummerLAB_Showcase* es el cuarto experimento de comisariado realizado bajo los auspicios de la *Mediateca Expandida*, un formato que arranca en el otoño de 2009. Si las tres primeras ediciones consistieron en reunir proyectos seleccionados por un comisario invitado, en esta ocasión el objetivo es establecer un vínculo directo entre dos actividades fundamentales para LABoral Centro de Arte y Creación Industrial: por un lado, la presentación

de obras de arte y de toda clase de nuevas formas culturales que reflejen los cambios que la tecnología trae consigo; y, por otro, el apoyo al desarrollo y producción de obra nueva así como la promoción de la investigación formal en todos los medios.

— De alguna manera, este nuevo experimento podría ser el antípodo de una serie de iniciativas futuras que confiamos contribuirán a consolidar LABoral como un centro clave para la producción de ambiciosos proyectos de artistas y productores culturales, locales o de otros lugares, emergentes o consagrados.

— Los científicos y académicos tienden a comunicarse a través de ponencias leídas en congresos y coloquios y los artistas mediante la exhibición de obras en formato expositivo o de performance; en este caso, podríamos afirmar que la presentación de proyectos se encuentra a medio camino entre ambos modelos. El formato sugiere la presentación de prototipos, cada uno de los cuales podría prefigurar una forma de ser más estable. Tomando prestado el vocabulario del desarrollo de software, podemos verlo como una especie de ejercicio de *beta-testing*.

— Los proyectos a la vista en esta muestra plantean una reflexión en torno a cómo ofrecer a los visitantes, más que la vivencia de una exposición clásica con su presentación de productos acabados, la oportunidad de familiarizarse con el proceso creativo. Muchos de los artistas y de los productores culturales participantes han reflexionado sobre la posibilidad de una interfaz que les permita presentar al gran público el fruto de sus investigaciones. Como en anteriores ediciones de la *Mediateca Expandida, SummerLAB_Showcase* explora nuevas estrategias para la exhibición de proyectos que, en su mayor parte, son de carácter continuo. Una presentación que representa una suerte de instantánea: un momento en el que el proceso se detiene para compartirlo con una audiencia. La exposición tiene algo de efímero; las estrategias de exhibición añaden una capa narrativa a los proyectos.

— Narración y tecnología siempre mantuvieron una relación dinámica. La forma de narrar y compartir las historias cambia con cada invención tecnológica. La humanidad siempre ha intentado hacer seguimiento de la experiencia de la cotidianidad, estableciendo así una narrativa susceptible de transmitirse y difundirse, sea a través de pinturas rupestres, de lienzos, de dibujos, de fotografías o de la imagen en movimiento; sea, naturalmente, mediante la palabra hablada y escrita. El advenimiento de los dispositivos de comunicación móvil nos sitúa, una vez más, frente a la posibilidad de replantearnos nuestra manera de acceder y procesar la información y de compartirla con otros en el ámbito profesional o en el personal. Pensemos, por ejemplo, en la enorme trascendencia que en nuestro uso de la telefonía móvil tiene hoy el envío de mensajes de texto como medio de sustitución o de amplificación de la comunicación por medio de la voz. De forma parecida, la oportunidad de subir imágenes, sonido o texto a una interfaz web utilizando dispositivos móviles da inicio a un amplio espectro de posibilidades al servicio de un tipo de cobertura en vivo, actualizada regularmente y editada “al vuelo”, que desemboca en una forma de narración amorfa, o más bien constantemente reconfigurada. La multiplicación de plataformas y formatos de difusión altera también profundamente la manera en que cada individuo accede a fragmentos narrativos y cómo decide reasociarlos.

— De hecho, uno de los elementos clave que la omnipresencia de los dispositivos multimedia de comunicación móvil lleva aparejada es la fragmentación de fuentes y la multiplicación de perspectivas sobre elementos de nuestra vida diaria, así como sobre los grandes acontecimientos que marcan la historia cotidiana de la humanidad. No es sólo que todo tipo de datos se capturen en todo tipo de lugares y en cualquier momento: se difunden inmediatamente generando un sistema informativo en flujo en el que la noción de jerarquía entre lo factual y lo ficticio se disipa casi por completo. De alguna forma, la ilusión mantenida por la retransmisión por radio y televisión, en la que el flujo de información era monitorizado por unos pocos y distribuido entre muchos, se ha visto seriamente desafiado por la retransmisión focalizada o por la multi-retransmisión, una situación en la que no hay una, sino infinitas formas de visionar un mismo acontecimiento. Además,

al comunicarse con las personas apropiadas en el momento adecuado, ese mínimo de información, que habría de otro modo sido ignorado, puede acabar siendo esencial.

Otro aspecto relevante de *SummerLAB_Showcase* es la incorporación de dos grupos cuya aportación al taller consistió en documentar su proceso. Tanto Neokinok.tv como minipimer.tv produjeron material filmico a lo largo del evento, y su contribución a la muestra opera, de alguna forma, como una meta-narrativa, con lo que cuestionan también cómo nuestro poder para registrar y distribuir instantáneamente imágenes o sonido altera el curso real de los acontecimientos, lo que nos llevaría incluso a plantearnos si ciertos sucesos no tendrán lugar precisamente para alimentar nuestra necesidad colectiva de información. Infinidad de ejemplos confirmarán la posibilidad de que eso pueda llegar realmente a ocurrir.

De alguna forma, podríamos ver también la red como una especie de estructura narrativa de gran escala, participativa. La exposición reflexiona también sobre ese estado de cosas y también sobre la importancia de las redes abiertas y, de forma más general, sobre la cultura del código abierto como ingrediente necesario para el crecimiento de hilos narrativos multiplicados y cada vez más estratificados. Por último, puede apreciarse cómo las estructuras narrativas combinan muchos y diversos tipos de plataformas y formatos –de los inmediatos de corto recorrido (Twitter® y demás) a los blogs y plataformas de las redes sociales– y cómo sus dinámicas beben del constante flujo de datos y de los dispositivos móviles que la mayor parte de las personas llevan consigo. No hay duda: vivimos en un mundo *hipermedia*...

SUMMER-LAB_SHOW-CASE: NEW NARRATIVES OF MOBILITY

By Benjamin Weil

— Initiated in 2008, the *SummerLAB* workshop was initially conceived as a two-week, open-ended gathering of artists and programmers. During that fortnight, discussions were held and experiments took place, although without any specific goals. For its third installment, in the summer of 2010, the format changed somewhat. Indeed, rather than selecting artists and programmers, the idea was to focus on a topic –new narratives in the age of mobility– and select projects that related to it. This in turn would hopefully foster the development of interesting projects to be showcased in a new iteration of *Mediateca Expandida*.

— *SummerLAB_Showcase* is the fourth curatorial experiment carried out under the auspices of *Mediateca Expandida*, a format initiated in the fall of 2009. Whereas the first three were gatherings of projects selected by a guest curator, this new installment really attempts to establish a direct link between two activities that are key to LABoral Centro de Arte y Creación Industrial: The first, to present art works as well as all kinds of new cultural forms that reflect the changes brought by technology; the second, to support the development and the production of new work, and foster formal research in all media. In a way, this new experiment prefigures a number of forthcoming projects that will hopefully help establish LABoral as a key venue for the production of ambitious projects by artists and cultural producers, whether local or foreign, emerging or confirmed.

— Whereas scientists and academics usually communicate by way of papers in conferences and colloquiums, and artists present works in the format of an exhibition or performance, the showcasing of projects lies somewhere in between those two models. The format evokes the presentation of prototypes, each of which could prefigure a more

stable form to be. Borrowing from the vocabulary of software development, one could think of this exercise as "beta-testing".

The projects on view in this showcase reflect upon the way to offer the visitors an opportunity to acquaint themselves with the creative process, rather than the experience of a more classical exhibition, which implies a presentation of finished products. Most of the participating artists and cultural producers have been thinking about an interface that would enable them to present the result of their research to the general public. As with earlier iterations of the *Mediateca Expandida*, *SummerLAB_Showcase* surveys new display strategies for projects, which for the most are ongoing. This presentation is a snapshot of sorts, a moment when the process has been stalled in order to be shared with an audience. There is something intrinsically ephemeral in the presentation. The display strategies add a narrative layer to the projects.

Storytelling and technology have always maintained a dynamic relationship. With each technological invention, the way stories are told and shared changes. The human kind has always sought to trace the experience of daily life, thus establishing a narrative that can be transmitted and disseminated, whether through cave paintings or canvases, drawing, photography or the moving image, as well, of course, as the spoken and written words. The advent of mobile communication devices enables us to once again rethink the way we access and process information, as well as share it with others, whether on a professional or personal level. One thinks for instance how text messaging has become integral to one's use of mobile telephones, as a mean to replace or augment voice communication. Similarly, the possibility to upload images, sound or text to a web interface by way of mobile devices opens up all kinds of opportunities for a form of live coverage, refreshed regularly, and edited "on the fly", resulting in an amorphous, or rather, constantly reconfigured form of narration. The multiplication of platforms and formats of dissemination also profoundly modify the way each individual accesses narrative fragments and chooses to re-associate them.

Indeed, one of the key elements brought by the ubiquity of multimedia mobile communication devices is the fragmentation of sources and the multiplication of viewpoints on elements of our daily life, as well as on major events that mark the daily history of humankind. Not only is data of all kind captured everywhere and at any time, but it is also instantly disseminated, thus creating an info system in flux, in which the notion of hierarchy between that which is fact and that which is fiction is almost entirely erased. In a way, the illusion maintained by broadcasting, wherein the flow of information was monitored by few and distributed to many, is severely challenged by narrow, or multi-casting, a situation wherein there is not one, but an infinite way to envision the same event. Moreover, the slightest bit of information that would otherwise have been ignored may end up becoming essential, when related to the right people at the right moment.

Another important aspect of *SummerLAB_Showcase* is the fact that it incorporates the contribution of two groups, whose contribution to the workshop was to document its process. Neokinok.tv and minipimer.tv both produced footage throughout the event, and their contribution to the showcase somehow functions as a meta-narrative, thus also questioning the way our ability to record and instantly distribute images or sound changes the way events actually take place. One could even ponder on whether an event actually happens to feed our collective need for information. Numerous examples have demonstrated that this definitely can end up being the case.

Somehow, one could also think of the network as a large-scale, participatory narrative structure of sorts. The exhibition also reflects upon this state of things, as well as the importance of open networks and, in more general terms, open source culture as a necessary ingredient for the growth of multiplied and ever more layered

narrative threads. Last, one will notice how narrative structures combine many different types of platforms and formats, ranging from short threads (Twitter® and the likes) to blogs and social network platforms, and how their dynamics is fueled by the constant flow of data to and from the mobile devices most people carry around. We do live in a hypermedia world...

SUMMERLAB: ORÍGENES

Por Pedro Soler

En 2008, éramos muchas en España ya trabajando en el arte más o menos digital o electrónico, con ganas de encontrarnos en un contexto de libertad creativa para intercambiar ideas, fluidos y vivencias. Queríamos potenciar la interconectividad de una escena española en pleno auge creativo y federado alrededor de las ideas y metas del software libre, aplicando los métodos de manera más amplia. Teníamos que estar en un sitio un poco alejado, donde nos pudiéramos concentrar sin demasiadas distracciones, y en cercana e idílica relación con la naturaleza. Qué mejor sitio que LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

La Directora, Rosina Gómez-Baeza, rápidamente entendió la idea, relacionándola con el Black Mountain College, una escuela de arte que funcionó entre 1933 y 1957 en Carolina del Norte, Estados Unidos. Por allí pasaron Rauschenberg, Cage, Kaprow, Bucky Fuller, Merce Cunningham y muchos otros.

“Operando con poco presupuesto en una zona rural relativamente aislada, Black Mountain College inculcó un espíritu informal y colaborativo y a lo largo de su existencia atrajo a gran número de profesores distinguidos. La influencia de algunas de las innovaciones, relaciones y conexiones inesperadas que surgieron en Black Mountain perduraría en el panorama artístico estadounidense de posguerra, en la cultura erudita y, por último, en la cultura popular.”¹

Encontramos un camping cercano para el alojamiento de los participantes. Tuvimos que insistir para que no los trasladaran a un hotel en el centro de Gijón: eso hubiera sido desastroso para nuestro proyecto, perdiendo energía y tiempo en desplazamientos y en las distracciones de la ciudad en agosto. Las noches en el camping eran de igual importancia que los días en LABoral. El Centro puso a nuestra disposición bicicletas para que pudiéramos desplazarnos libremente.

Dado que nadie estaba cobrando, tampoco se podía exigir un programa preciso. Aplicamos el mismo sistema de organización que los *hackmeetings* que surgieron en Italia en 1998 y que llevan desde 2000 funcionando en el Estado Español basándose en la auto-gestión y la horizontalidad: “Hackmeeting es un encuentro libre y auto-gestionado que gira en torno a las nuevas tecnologías, sus implicaciones sociales, la libre circulación de saberes y técnicas, la privacidad, la creación colectiva, el conflicto telemático... Está destinado a todo tipo de personas que tengan una mente abierta y curiosa con ganas de compartir sus experiencias y vivirlo participando en la coordinación como una más. Algunas charlas y talleres exigen conocimientos informáticos avanzados, otros no; y otros ni siquiera informáticos”.²

La diferencia más importante entre el *hackmeeting* y el *SummerLAB* es que el primero sólo se celebra en espacios “ocupados”. Para nosotros era importante abrir

¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Black_Mountain_College.

² www.sindominio.net/hackmeeting/index.php?title=Portada.

un espacio de libertad dentro de una institución que, a primera vista, podría parecer alejada de nuestras bases. El encuentro era una colaboración entre Hangar, el centro de producción de Barcelona, y LABoral. El primero aportó equipos y personas mientras que LABoral aportó el espacio, la logística, y un presupuesto de 18.000 euros.

— El *SummerLAB*, un *summercamp* o encuentro de verano, se creó con una estructura abierta y horizontal. Ningún artista cobró, y tan sólo pudimos ofrecer alojamiento y viajes. Así que hicimos una convocatoria abierta para recibir propuestas. Abrimos una wiki y todos fueron apuntando sus intereses.³ De allí, sintetizando, generamos una serie de nodos que articularon el evento. Un esqueleto para un ser en evolución constante. Los nodos de esta primera edición eran: audio, sincronía audiovisual, electrónica *DIY*, *open hardware*, *computer vision*, cartografía/visualización de datos, *streaming*. Se puede consultar la lista de participantes en la dirección web del *SummerLAB* y ver los vídeos hechos por el nodo *streaming*.⁴

— Recuerdo que casi no dormimos, trabajando sin parar, corriendo arriba y abajo, pero con muchísimo gusto. A mediodía, después de la asamblea diaria, comprábamos comida para todo el mundo en el supermercado local. La gente se involucró de manera espontánea. El evento fue tomando forma de manera completamente orgánica e imprevista pero, finalmente, con una gran coherencia y alegría. En medio de todo, los de Lalalab montaron un debate muy interesante sobre “Modos de hacer”, cómo funcionar como artistas en el sistema actual, aportando una reflexión vital para la sostenibilidad de nuestras prácticas.⁵

— El sábado hicimos una barbacoa de pescado y una muestra de todos los proyectos que se habían ido cocinando durante la semana, con actuaciones y performances.⁶ Un evento que duró más de cinco horas y luego bajamos todos al centro de Gijón para celebrar en el bar XYZ (ahora, lamentablemente, cerrado).

— El segundo año –2009– ya pudimos contar con un presupuesto más holgado de 30.000 euros. Eso nos dejó mucho más tranquilos. Pudimos pagar un equipo de documentación y técnico. Yo dormía más y había un equipo en la cocina. Aparte de eso se aplicó la misma metodología y los nodos que se generaron fueron⁷: Iniciación al arte digital para niños y no tan niños, *Streaming*, Cacharreo *DIY*, Performance: acción urbana, Re: Farm the City, GOTO10, OpenFrameworks, ARDUINO(me), Live Art, Cultura Libre y Radiofrecuencias.

— Así, en 2009 se ampliaron también las temáticas; ya no eran tan digitales y había más presencia de cuestiones sociales, más presencia de la ciudad y participación de niños. Se pueden consultar los vídeos que lo documentan en la web.⁸

— Antoni Muntadas estaba de visita justamente en este momento y nos dijo que LABoral debería ser así todo el año. El *SummerLAB* mostró algo muy importante: “cuando dejamos un espacio con un mínimo de infraestructura a los propios artistas, ellos saben hacerlo suyo y generar múltiples propuestas. La libertad es básica para la creación”.

— “Hacer a la gente libre es el propósito del arte. El arte para mí es la ciencia de la libertad”.⁹

— No sólo eso, vimos una función que la institución puede desempeñar: la de ofrecer espacios de libertad y de poder. El desarrollo de las herramientas y las grandes obras de arte salen de terrenos abonados por múltiples relaciones e influencias.

³ www.hangar.org/wikis/lab/doku.php?id=start:summerlab.

⁴ <http://canal.hangar.org/summercamp>.

⁵ www.hangar.org/wikis/lab/doku.php?id=start:debate_modos_de_hacer.

⁶ www.hangar.org/wikis/lab/doku.php?id=start:allstars_summerlab_08.

⁷ <http://summerlab.hangar.org/pg/groups/1121/nodos-de-trabajo/>.

⁸ <http://canal.hangar.org//SummerLab09>.

⁹ Joseph Beuys.

El intercambio libre de experiencias y conocimientos es fundamental, tanto creativa como políticamente.

En los últimos años han surgido otras experiencias similares, como el *Escolab* en Catalunya¹⁰, que indican que tal vez estamos al principio de otra manera de entender la cultura, participativa en vez de consumidora. El festival tradicional se convierte en laboratorio participativo. Estos experimentos aportan lecciones importantes para todos los espacios e instituciones culturales del siglo XXI.

¹⁰ <http://telenoika.net/escolab>.

SUMMERLAB: ORIGINS

By Pedro Soler

— In 2008, many of us in Spain were already working on more or less digital or electronic art. We wanted to promote the interconnectivity of a Spanish scene that was flourishing creatively, affiliated around the ideas and goals of free software, applied in the broadest possible way. We needed to be in a place that was somewhat removed from our usual context, where we could concentrate without too many distractions, preferably in a close, idyllic relationship with nature. And there was no better place for this than LABoral Centro de Arte y Creación Industrial in the northern Spanish city of Gijón.

— The Director, Rosina Gómez-Baeza, quickly grasped the idea, connecting it to Black Mountain College, an art school that operated from 1933 to 1957 in North Carolina, USA. Rauschenberg, Cage, Kaprow, Bucky Fuller and Merce Cunningham were some of the many artists and thinkers who passed through its doors.

— “Operating in a relatively isolated rural location with little budget, Black Mountain College inculcated an informal and collaborative spirit and over its lifetime attracted a venerable roster of instructors. Some of the innovations, relationships, and unexpected connections formed at Black Mountain would prove to have a lasting influence on the postwar American art scene, high culture, and eventually pop culture”.¹

— We found a nearby campground that participants could use as home base. We had to insist so that they would not be moved to a hotel in downtown Gijón: that would have spelt disaster for our project, given the energy and time that would be lost in coming and going from LABoral, located on the city outskirts, and the distractions of the seaside city in August. The nights at the campground were just as important as the days at LABoral. The Centre made bicycles available to us so that we could move freely.

— Given that nobody was being paid, we could not predefine a strict programme and demand that participants stick to it. We adopted the system of organisation used by the hackmeetings that initially began in Italy in 1998 and have been operating in Spain since 2000, based on self-management and horizontality: “Hackmeeting is a free, self-governed event dealing with new technologies, their social implications, the free circulation of knowledge and techniques, privacy, collective creation, the tel-com conflict... It's aimed at everyone with an open, curious mind willing to share their experiences and enjoy the event as part of the organisation. Some of the talks and workshops require advanced technical knowledge, others don't, and others don't even require computer knowledge at all”.²

— The most important difference between a hackmeeting and *SummerLAB* is that the first of these are only ever held in “squatted” spaces. We believed it was important to open up a space of freedom within an institution that may at first glance seem to have little to do with our basic tenets. The event was a collaboration between Hangar art production centre

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Mountain_College.

² www.sindominio.net/hackmeeting/index.php?title=2009/Portada/en.

in Barcelona and LABoral. Hangar contributed equipment and people, while LABoral provided the space, logistics, and a budget of 18,000 euros.

The *SummerLAB* –a kind of summer camp– was set up with an open, non-hierarchical structure. None of the artists were paid, the best we could do was offer accommodation and travel. So we sent out an open call for proposals. We set up a wiki and people entered their areas of interests.³ Synthesising from this base, we generated a series of nodes that articulated the event. A skeleton-framework for a constantly evolving being. The nodes for this first *SummerLAB* were: audio, audiovisual synchrony, DIY electronica, open hardware, computer vision, data mapping/visualisation, streaming. A list of participants and the videos made by the streaming node are available on the *SummerLAB* web.⁴

I remember that we barely slept, working non-stop, constantly running around but extremely happy to be doing so. At midday, after the daily assembly, we would buy food for everybody at the local supermarket. People spontaneously pitched in to help. The event started to take shape in a totally organic and unforeseen way, but ultimately with great consistency and joy. In the midst of everything, the people from Lalalab organised a very interesting debate on *Modos de hacer* [Ways of Doing] –how to function as artists within the current system–, contributing a reflection that is crucial for the sustainability of our practices.⁵

On the Saturday we held a fish barbecue and a showcase of all the projects that had been cooking during the week, together with performances of different kinds.⁶ This event lasted more than five hours, and then we all went to downtown Gijón to celebrate at XYZ bar (unfortunately since closed).

In the second year –2009– we had a more comfortable budget of 30,000 euros. This gave us much greater peace of mind. We were able to pay a documentation team and a technician. I was able to get more sleep, and we had a team in the kitchen. But apart from this, the methodology remained the same, and for this second year the following nodes were generated⁷: Introduction to digital art for kids big and small, Streaming, *Cacharreo DIY*, Performance: urban action, Re:Farm the City, GOTO10, OpenFrameworks, ARDUINO(me), Live Art, Free Culture and Radiofrequencies.

As can be seen, the themes also broadened beyond the strictly digital, there was a greater presence of social issues and of the city, and children also took part. The videos documenting it are available online.⁸

The artist Antoni Muntadas happened to be visiting the city, and he told us that LABoral should be like this year-round. The *SummerLAB* demonstrated something very important: “when we leave a space with basic infrastructure in the hands of artists, they know how to make it their own and generate multiple projects. Freedom is essential for creation.”

“To make people free is the aim of art, therefore art for me is the science of freedom”.⁹

And beyond this, we were also able to experience a potential role that can be played by the art institution: to offer spaces of freedom and power. The development of tools and great works of art emerge from ground that has been fertilised by a wide variety of relationships and influences. The free exchange of experiences and knowledge is fundamental, in creative as well as political terms.

³ www.hangar.org/wikis/lab/doku.php?id=start:summerlab.

⁴ <http://canal.hangar.org/summer camp>.

⁵ www.hangar.org/wikis/lab/doku.php?id=start:debate_modos_de_hacer.

⁶ www.hangar.org/wikis/lab/doku.php?id=start:allstars_summerlab_08.

⁷ <http://summerlab.hangar.org/pg/groups/1121/nodos-de-trabajo/>.

⁸ <http://canal.hangar.org//SummerLab09>.

⁹ Joseph Beuys.

Other similar experiences such as *Escolab* in Catalonia¹⁰ have emerged in recent years suggesting that we may be at the threshold of a new way of understanding culture – one based on participation rather than consumption. The classic festival model becomes a participative laboratory. These experiments provide important lessons for all cultural spaces and institutions in the 21st century.

¹⁰ <http://telenoika.net/escolab>.



Baruch Gottlieb/Horacio González Diéguez/Coco Moya. *iMine*, 2010.

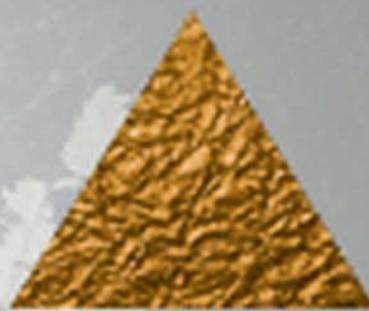


demand:

1.700.000

price per:

\$3000



Mine:
tantalum
Price:
blablabla



Players:
2.001
Total mined:
400 tn
SEE MAP

Congo today, soldiers are

NARRATIVAS EN RED: LO PROTO- POST- HUMANO

Por Baruch Gottlieb

— “Si comprendiésemos los medios anteriores, como las carreteras y la palabra escrita, y si valoráramos en profundidad sus efectos humanos, podríamos reducir, e incluso eliminar de nuestras vidas, el factor electrónico”

Marshall McLuhan¹

— La aparición de dispositivos de comunicación de datos personales y asequibles, como los teléfonos inteligentes o los ordenadores portátiles, interconectados casualmente a la masiva y siempre creciente base de datos de Internet, genera una experiencia social, digitalmente aumentada, de naturaleza global y ubicua. En *La bomba de la información*, Paul Virilio describe lo anterior como “el fin de la geografía”,² un fenómeno tipificado por los aeropuertos de todo el mundo que empiezan a resultar idénticos. Virilio nos advierte sobre la emergencia de una nueva esfera totalitaria dentro de la experiencia de espontaneidad global en red: un espacio “globalitario” de política instantánea.

— No debe por tanto extrañarnos que los artistas que operan con esas redes y medios digitales globalizadores tendentes a generalizar el espacio desarrollen, como reacción, usos que vuelven a poner el acento en lo local. Al repasar algunos antónimos de “ubicuo”, nos encontramos con lo “confinado” o “definido”, lo “finito” o “limitado”. Son muchos los creadores que han adoptado, de manera natural, una posición de resistencia

¹ McLuhan, M. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2007, p. 110.

² Virilio, P. *La bomba informática*, Madrid, Cátedra, 1999.

frente a los efectos globalizadores y arrolladores de los medios ubicuos en sus obras, proponiendo una reevaluación de lo concreto, de lo estático, de lo apegado al terreno.

En los primeros años del milenio, la rápida adopción por parte de los artistas de obras dotadas de GPS (eso que, en un momento dado, se dio en llamar *Locative Art*) dio lugar a una fuerte corriente artística en la que los rasgos físicos del lugar –sus caminos y topografías– se convierten en las interfaces para una “realidad alternativa” que se superpone a la vivencia habitual del espacio por el participante.

El mapa se ha convertido en uno de los rasgos dominantes de esta nueva forma de creación artística. La lectura de un mapa se parece a la de un libro, y con la ayuda del GPS, el mapa se va leyendo conforme nos desplazamos físicamente por el lugar. Este año, el *SummerLAB* fue testigo de la presentación de varios “proyectos de anotación espacial”; *Birdmóvil*, *Escoitar.org* y *Transnational Temps* son proyectos que traen ecos de obras anteriores, como el *Tactical Sound Garden* de Mark Sheppard, conectando capas de documentos sonoros con matrices de coordenadas de GPS. En esos proyectos de GPS avanzados, mapa y territorio real se experimentan simultáneamente, interpenetrándose entre sí y conduciendo a una multiplicidad de nuevas vivencias del lugar.

No pocas veces damos a esas experiencias el nombre de narrativas. La narrativa es el modo de comunicación humano más eficaz. Todo lo que sabemos del mundo o de nosotros mismos, es conformado por las narrativas y queda atrapado y envuelto en ellas, tanto si nos damos cuenta –si registramos su existencia– como si no. Nuestra propia idea de la ética se transmite mediante narrativas.

Igual que en nuestros días somos capaces de –recurriendo a las tecnologías digitales– desentrañar las estructuras de las montañas o de las plantas, del genoma o del átomo, los artistas muestran un interés cada vez mayor por navegar, analizar, cartografiar y explicar las pasarelas y conexiones que delimitan las miles y miles de redes entrelazadas de narrativas en las que nos movemos en busca de un ADN cultural o ético.

Existe una tendencia artística que aboga por una mirada más cercana y detenida sobre esos fenómenos que antaño percibíamos dentro de un contexto más amplio; histórico. Las novelas de Nicholson Baker, *La entreplanta* y *Temperatura ambiente*, representan estudios microscópicos de unos pocos minutos de experiencia íntima. Un enfoque relacionado, aunque opuesto, es el de la aparición de la Gran Historia, que pretende una evocación multilínea, multidisciplinar y más matizada de la historia humana que la impartida tradicionalmente.

Y aunque nuestra conciencia posmoderna siga prefiriendo, para su entretenimiento, un buen relato manipulador, con personajes bien definidos y un arco dramático consistente, suele desconfiar de las narrativas cerradas y bien estructuradas sobre el mundo que habitamos, favoreciendo en este caso aquellas que dejan sueltos y sin resolver ciertos hilos argumentales que ofrecen la promesa de múltiples interpretaciones. Nuestra vivencia del mundo a través de datos en red nos vuelve cada vez más conscientes de la simultánea pluralidad de narrativas. Asistimos, por tanto, a una ruptura creciente entre nuestro gusto por la coherencia y nuestra experiencia del mundo.

Peter Weibel habló ya de esta tendencia en 1991, al enfrentarse a las nuevas formas de arte por aquel entonces denominadas “realidad virtual”: “la verdad ha perdido hoy su función, ya que la verdad es un discurso de poder (la autoridad, una persona cualificada, puede decir la verdad); pero esto estará siempre sujeto al cambio, por lo que en lugar de verdad, tenemos ficción o fantasía, y en lugar de seres, signos”.³

La idea de que nuestra manera de interpretar las historias es relativa y arbitraria ha dado origen a nuevas formas de narración impulsadas por la tecnología: la narrativa recombinante, ambiental o navegable. *The Big Plot* y *Drowning Prosperously* de Paolo

³ Extracto de una entrevista con Geert Lovink y Miklós Peternák en *Mediology—The Role of Television in the Romanian Revolution*, Vilém Flusser Archiv catalogue # 007/04.

Cirio, y mi propia obra *iMine*, encajan dentro de esta categoría, en la que unas estrategias narrativas no lineales, algorítmicas y reconfigurables analizan grandes bases de datos de materiales a lo largo de diversos modos de transmisión como Internet, dispositivos móviles o *performance en vivo*. Estas historias no nos proporcionan esos finales que, como Walter Benjamin afirmaba, invitaban a “la constatación adivinatoria del significado de la vida”⁴. Aquí, las grandes cuestiones permanecen irresolubles. De hecho, de estas obras podría desprenderse que el compromiso ético, ese dar sentido a nuestras vidas, se ha convertido ahora en una tarea delegada a los procesos automatizados del ordenador.

Ésta es la promesa archivística de la potencial proto-narratividad descentralizada en la que nos hallamos inmersos. Evidentemente, contamos hoy con más permutaciones para interpretar los actos de la humanidad que la aplicación creativa de la tecnología móvil nos ayuda a sondear, a explotar, en busca de ese valor cultural que ha permanecido ahí, intacto, dentro de la maleza del *hinterland* de intrincadas filigranas que es la memoria humana. Pero la conciencia necesaria para establecer la correlación de los datos y darles coherencia en los tan anhelados mensajes repletos de sentido parece desbordar la capacidad del simple mortal.

El ordenador recordará “mejor de lo que nosotros podemos hacerlo”⁵. Al igual que sucede con los procesos vitales regenerativos, la memoria del ordenador es permanentemente renovada a través de unos gestos repetidos de generación eléctrica. La corriente que late por los cables desciende de unas turbinas construidas desde el trabajo repetitivo que se almacena en sus metales y minerales, y renueva constantemente nuestra memoria. Hay historias en los materiales de la pregnancia de la memoria, en la promesa de que los procesos automatizados puedan algún día descifrar los códigos éticos de problemas que han atormentado a la sociedad humana desde la antigüedad. Pero, ¿serán los ordenadores capaces de comunicarnos sus hallazgos? ¿Podremos nosotros aceptarlos? Las narrativas de la base de datos podrían algún día gozar de la consideración de forma cultural proto-post-humana, haciendo posible que unas super-computadoras reconstituyan para siempre las economías morales de nuestra obsoleta especie.

Etimológicamente, el término “narrar” procede de *gnarus*, “saber”. Nosotros empleamos con acierto el término narrativa para describir lo que atraviesa estas obras locativas de grandes bases de datos de documentos mediales. Proyectos como Escoitar.org o *Birdmóvil* operan también dentro del espíritu de la ecología acústica, registrando una base de datos de sonidos mapeados geográficamente que, como los registros de sonido que ya en la década de los setenta rodearon a R. Murray Schafer en la Columbia Británica, parecen anunciar –o al menos esbozar– el inicio de la desaparición de un paisaje sonoro “auténtico”.

En un mundo cada vez más impregnado de la experiencia con los medios digitales, se podría asimilar el trabajo de estos artistas del mapeado de los *media* al de los primeros trabajos de campo de registro etnográfico, como el de Alice Cunningham Fletcher, quien entre 1895 y 1897 registró los últimos vestigios de las auténticas canciones, música y oratoria de los indios omahas. Como Marshall McLuhan se encargó de señalar, la hipertrofia de nuestros sentidos como consecuencia de la introducción de nuevas tecnologías da como resultado una recuperación cultural de formas anteriores⁶. Y siempre

⁴ Benjamin, W. *The Storyteller from Illuminations* (trad. Harry Zohn), Nueva York, Schocken Books, 1968, p. 100.

⁵ La referencia que aquí hago a los comentarios de Vilém Flusser sobre el libre albedrío y los procesos automatizados procede de una entrevista con Miklós Peternák en el DVD *We will Survive in the Memory of Others*, Walther König, Verlag, 2010. Las afirmaciones que Flusser vierte en ella sobre las decisiones son también aplicables a la memoria: “comprobará usted que la toma de decisiones no constituye, de hecho, algo positivo ya que es empírica. Así que, construyes una máquina, introduces en ella el árbol de decisión y los parámetros de las decisiones y, de repente, te encuentras con que la máquina decide mejor que el humano. Si juegas al ajedrez con la máquina te acabará ganando, porque sus decisiones son mejores que las tuyas”.

⁶ La noción de efectos hipertróficos de las nuevas tecnologías está ya presente en *La galaxia Gutenberg* (1962), y el de la subsiguiente recuperación de formas anteriores constituye un tema fundamental de *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano* (1964) que *Las leyes de los medios* (1980) explora más a fondo.

nos parece que el registro y documentación de algo tiene lugar en la fase final de su proceso de desaparición. Nos aferramos con fuerza al documento tecnológico mientras el fenómeno real se desvanece para siempre.

— Pero estas nuevas formas de narrativa, que constantemente reconstituyen los medios muertos, resucitados mediante redes electrificadas, son de naturaleza solitaria; giran en torno al usuario, principio absoluto de interactividad. Carecemos aquí de narrativas que invoquen empatía hacia personajes ficticios o reales; en lugar de ello, somos nosotros el sujeto de un experimento que exige un protagonista, que a menudo desempeña el papel del investigador (como *histor*, “el que juzga”, raíz etimológica tanto de la historia-relato como de la Historia con mayúscula) que reúne las piezas dispares de un puzzle que, en este caso, somos nosotros mismos. Como describe Paul Virilio, “el globo se ha dado la vuelta como un guante”.⁷

— En *La galaxia Gutenberg*, Marshall McLuhan señalaba ese instante fundamental de la historia cultural de la humanidad que habría tenido lugar con la invención de la imprenta, una invención que hizo posible que la información pudiera reproducirse, lo cual obligó a las personas a juzgar por sí mismas, provocando la aparición de un individualismo humanista a raíz de la envolvente tradición oral mística de la tribu.

— McLuhan previó un nuevo hito en esa era electrónica naciente caracterizada por una omnipresente comunicación global a la velocidad de la luz: un camino de vuelta desde la experiencia especializada y aislada de la palabra escrita hacia una experiencia simultánea y más participativa similar a la cultura de tradición oral, anunciando, por usar su famosa expresión, la “aldea global”. “La presente aceleración no es una lenta explosión hacia afuera, desde el centro hasta los márgenes, sino una implosión instantánea y una fusión mutua del espacio y de las funciones. Nuestra civilización especializada y fragmentada, con su estructura centro-margen, está experimentando de repente un nuevo e instantáneo montaje de todos sus elementos en un todo orgánico”.⁸

— Sin embargo, lejos de ser un “Edén recobrado”, la “aldea global” electrónica bien pudiera acabar siendo una pesadilla en la que todo el mundo se entrometiera en tus asuntos, no hubiera privacidad y exilio equivaliera a muerte. Lo que sucederá si no somos capaces de aprender, de alguna manera, a tener muy en cuenta, dentro del mítico pensamiento de grupo y de la *emotion publique*⁹ de las omnipresentes redes sociales contemporáneas, el hecho de que éstos se basan en el buen funcionamiento de la infraestructura eléctrica y de las industrias que los mantienen. El hardware tiene historias propias que contar; demasiadas como para que podamos recordarlas o comprenderlas. Por fortuna, tenemos ordenadores que nos ayudan.

⁷ Virilio, P. *Ibid.*

⁸ McLuhan, M. *Ibid.*

⁹ Recientemente, Paul Virilio ha utilizado el término para referirse al horizonte del funcionamiento racional traído por la comunicación instantánea a gran escala, en la que “no debemos confundir los sentimientos que podríamos experimentar y las emociones que podríamos sentir, porque los sentimientos podrían someterse a la prueba de la razón, mientras que, por el contrario, en el fenómeno *mob*, la emoción elude con facilidad todo control”. Virilio, P. *El accidente original*, Madrid, Amorrortu, 2010.

NETWORKED NARRATIVES: PROTO- POST- HUMAN

By Baruch Gottlieb

— “If we understood our older media, such as roads and the written word, and we valued their human effects sufficiently, we could reduce or even eliminate the electronic factor from our lives”

Marshall McLuhan¹

— The rise of affordable personal data-communication devices such as smart phones and laptops, casually inter-connected to the massive, ever growing database of the Internet, produces a digitally augmented social experience which is global and ubiquitous. Paul Virilio, in *The Information Bomb*, describes this as the “End of Geography”² typified by the airports around the world which are all beginning to look alike. In a networked experience of global spontaneity, Virilio warns of a new totalitarian tenancy, a “Globalitarian” space of instantaneous politics.

— It should be no surprise, therefore, that artists working with globalising networks and digital media, which tend to generalise space, have reacted by developing uses which re-emphasise locality. If we look at some antonyms of “ubiquitous”, we see “boundedness” or “definiteness”, “finiteness” or “limitation”. Many artists have naturally taken a resistant position to the globalising *juggernaut* effects of ubiquitous media in works which promote a re-evaluation of the concrete, the static, the grounded.

— In the early adoption by artists of GPS-enabled work in the early years of the millennium (“Locative Art” it was once called), there has been a strong current of work where the physical

¹ McLuhan, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, Signet Books, 1964, p. 93.

² Virilio, P. *The Information Bomb* (trans. Christ Turner), London/New York, Verso Press, 2000, p. 9.

features of a place, its roads and topographies become interfaces for an “alternate reality” which superimposes on the participant’s normal experience of the space.

— The map has become one of the prevalent features of this new art form. Reading the map becomes analogous to reading a book and, with GPS, the map is read by physically moving around in the locality. Several “spacial annotation projects” were presented at *SummerLAB* this year; *Birdmóvil*, Escoitar.org and Transnational Temps presented projects which hearken back to early works such as Mark Sheppard’s *Tactical Sound Garden*, connecting layers of sound documents to matrices of GPS coordinates. In these advanced GPS-enabled projects, the map and the real territory are experienced simultaneously, each interpenetrating the other, leading to many new experiences of the place.

— These experiences are sometimes referred to as narratives. Narratives are the most effective human communication. All we know, about the world or about ourselves, is shaped, enmeshed, enfolded in narratives, whether we are aware of them, acknowledge them, or not. Our notion of ethics is conveyed by narratives.

— Just as we are, today, using digital technologies, able to disentangle the structures of mountains or plants, the genome and the atom, artists are increasingly interested in navigating, analysing, mapping and explaining the causeways and connections demarcating the myriad interwoven webs of narrative we exist within, in a search for cultural or ethical DNA.

— One artistic trend is towards a close and long look at phenomena we used to perceive in a greater, historical, context. Nicholson Baker’s novels *Mezzanine* and *Room Temperature* are microscopic studies of only a few minutes of private experience. A related, yet, contrary approach is the emergence of Big History, which attempts a multilinear, multi-disciplinary and more nuanced evocation of human history than has been taught conventionally.

— Our post-modern consciousness, though it still prefers a good manipulative story with clear characters and a strong dramatic arc for its entertainment, is generally suspicious of closed and composed narratives about the world we live in, and prefers ones which leave loose unresolved strands of story which offer the promise of multiple interpretations. Our experience of the world through networked data is one increasingly aware of a simultaneous plurality of narratives. So we have a growing rupture between our taste for coherence and our experience of the world.

— Peter Weibel spoke about this trend already back in 1991 when confronting the new forms of art work then called “virtual reality”. “Now truth has no function anymore, because truth is a discourse of power (authority can tell the truth, a qualified person) but this will always change, so instead of truth, you will have fiction or fantasy, and instead of beings, signs”.³

— The notion that the personal sense of a story is relative and arbitrary has engendered new forms of story-telling emerging with the technology: the recombinant, ambient or navigable narrative. Paolo Cirio’s *The Big Plot* and *Drowning Prosperously*, as well as my work *iMine*, fit in this category, in which non-linear, algorithmic and reconfigurable narrative strategies parse large databases of material across various modes of conveyance, Internet, mobile device, live performance. These stories do not provide the endings Walter Benjamin said, offer that “the divinatory realization of the meaning of life”⁴. The big questions remain unresolvable here. Indeed, it may appear in such works that the ethical commitment, to make meaning of our life, has now become a job delegated to the automated processes of the computer.

— This is the archival promise of decentralised potential proto-narrativity which surrounds us. Certainly, more permutations of interpreting the acts of mankind are now available and creative application of mobile technology is helping us to plumb these,

³ From an interview with Geert Lovink and Miklos Peternak in *Mediology—The Role of Television in the Romanian Revolution*, Vilém Flusser Archiv catalogue # 007/04.

⁴ Benjamin, W. *The Storyteller from Illuminations* (trans. Harry Zohn), New York, Schocken Books, 1968, p. 100.

mine these, for the cultural value which has lain undisturbed in the convoluted filigree hinterland brush of human memory. But the consciousness necessary to correlate and cohere this data into the meaningful messages we yearn for, seems beyond the capacity of a mere human.

— The computer will remember, “better than we can”⁵. Analogous to regenerative life processes, computer memory is always being refreshed, through the repetitive gestures of electricity generation. Current pulsing down the cables from turbines built from the repetitive labour stored in their metals and minerals, is constantly refreshing our memory. There are stories in the materials of the maintenance of memory, in the promise that automated processes may some day decipher the ethical codes of problems which have plagued human society since antiquity. But will computers be able to communicate their findings to us? Will we be able to embrace them? Database narratives may one day be considered a proto-post-human cultural form, whereby supercomputers will forever be able to reconstitute the moral economies of our obsolete species.

— Etymologically, the word “narrate” emerges from *gnarus* “to know”. We use correctly the word “narrative” to describe the traversal in these locative works of large databases of media documents. Projects like Escoitar.org and *Birdmóvil* also work in the spirit of Acoustic Ecology, recording a database of geomapped sounds which, like the original sound mappers around R. Murray Schafer back in the 1970s in British Columbia, seem to herald or at least delineate the beginning of the disappearance of an “authentic” soundscape.

— In a world increasingly permeated by digital media experience, the work of these media-mapping artists may be seen analogous to early ethnographic field recording work such as that of Alice Cunningham Fletcher, who, between 1895 and 1897, recorded the last vestiges of authentic Omaha song, music and oratory. As Marshall McLuhan noted, the hypertrophy of human sense-ratios through the introduction of new technologies creates a cultural retrieval of previous forms⁶. And the recording and documenting of something seems always to take place at the last stages of its disappearance. We cling hard to the technological document as the real phenomena fades forever.

— These new forms of narrative which constantly reconstitute dead media, brought alive by electrified networks, are solitary affairs. They revolve around the user, this is the whole principle of interactivity. We do not have narratives here which invoke empathy for fictional or factual characters, rather it is, we, the subject of the experiment which is *de rigueur* the protagonist, often playing the role of an investigator (like *histor* “the judge”, etymological root of the words “story” and “History”) piecing together disparate parts of a puzzle, and the puzzle is ourselves. As Paul Virilio describes it, “the globe has been turned inside out like a glove”⁷.

— In *The Gutenberg Galaxy*, Marshall McLuhan articulated the pivotal juncture in the cultural history of mankind which occurred with the invention of the printing press as information became available in quantities and in a form that forced the people to judge for themselves, literate humanist individualism emerged from the all-enveloping embrace of the mystical oral-tradition tribe.

— McLuhan foresaw in the nascent electronic age of ubiquitous light-speed global communication a new turning point: a reversion from the specialized, detached

⁵ I make a reference here to Vilém Flusser’s comments on free will and automated processes from an interview with Miklós Peternák on the DVD *We will Survive in the Memory of Others*, Walther König Verlag, 2010. What he says here about decisions, can apply to memory as well: “you find the decision-making is not really a good thing because it’s empirical, so you make a machine, and you put the decision tree into the machine, and you put the parameters of those decisions and, all of a sudden, the machine decides better than man does. You can play chess against the machine and the machine will win, because the machine decides better than you do.”

⁶ The notion of the hypertrophic effects of new technologies appears already in *The Gutenberg Galaxy* (1962), and the subsequent retrieval of earlier forms is a major theme in *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), it is refined further in *Laws of Media* (1980).

⁷ Virilio, P. Ibid.

experience of literacy towards a simultaneous, more involved experience akin to oral-tradition culture, heralding, as he famously put it, a “global village”. “Our speed-up today is not a slow explosion outward from the centre to the margins, but an instant implosion and inter-fusion of space and functions. Our specialized and fragmented civilization of centre-margin structure is suddenly experiencing an instantaneous reassembling of all its mechanised bits into an organic whole.”⁸

— The electronic *Global Village*, however, far from being an *Eden Regained*, may be a nightmare where everybody is in your business, there is no privacy and exile means death. This is unless we may somehow learn how to meaningfully factor into the mythic groupthink, and *emotion publique*⁹ of contemporary ubiquitous social networks, the fact that these are predicated on the smooth functioning of the electrical infrastructure and of the industries which maintain them. The hardware has stories of its own to tell, too many stories to for us to remember or make sense of. Happily we have computers which can help us.

⁸ McLuhan, M. *Ibid*, p. 93.

⁹ Paul Virilio recently uses the term to refer to the horizon of rational functioning brought on by instantaneous mass communication where we “must not confuse the feelings we might experience and the emotions we might feel, for feelings can be submitted to the test of reason, where as emotion, on the contrary, easily escapes all control in mob phenomena”. Virilio, P. *The Original Accident* (trans. Julie Rose), Cambridge, Polity Press, 2007, p. 62.

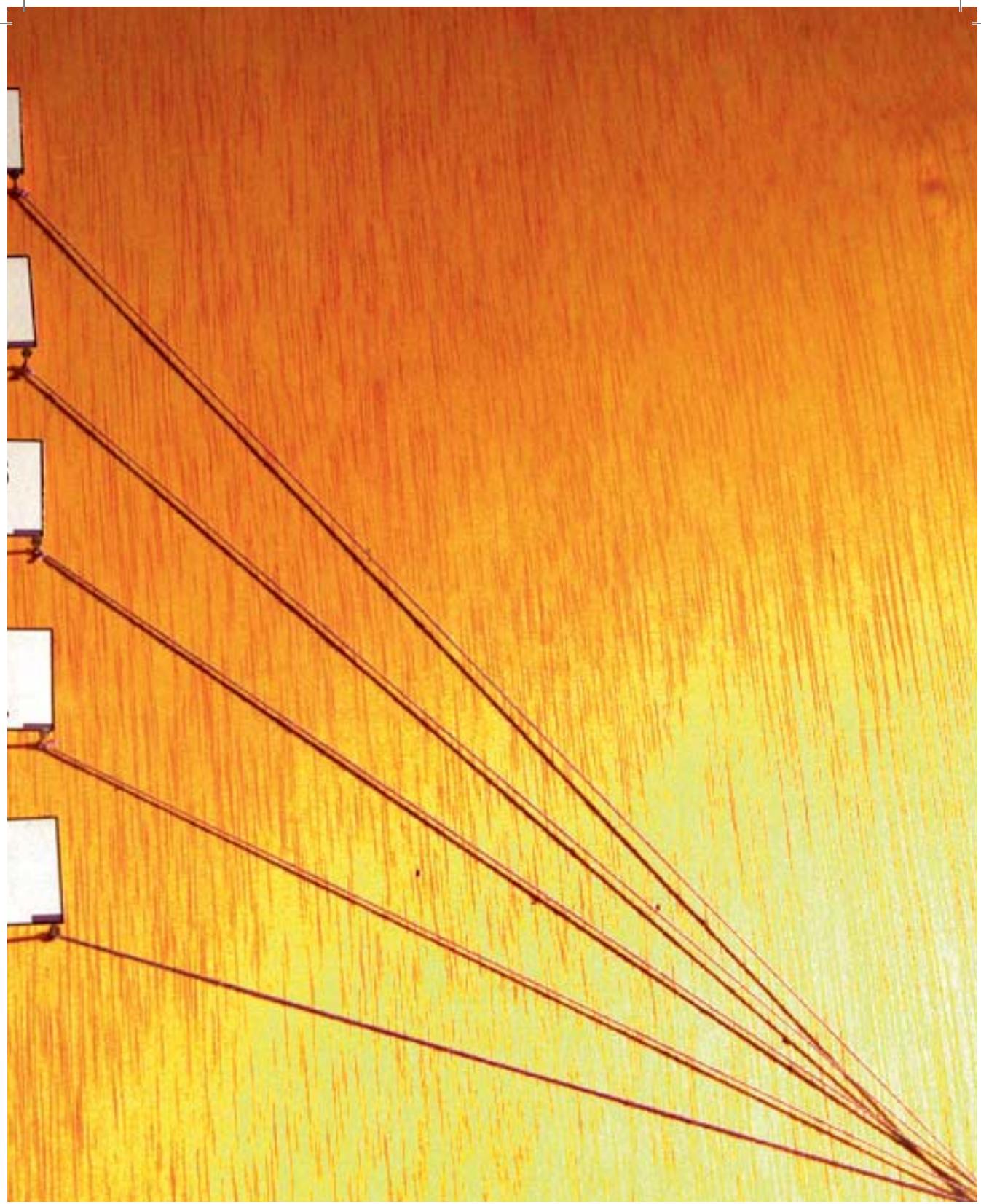
**TEXTOS
TEÓRICOS**

**DEBATES
ABIERTOS**

**DISCUSIONES
COLECTIVAS**

**MAPA
CONCEPTUAL**

**ARTÍCULOS
TEÓRICOS
REFLEXIVOS**



AQUÍ, ALLÁ Y (SOBRE TODO) AHORA. TEORÍA Y PRÁCTICA DEL *LIVE* **STREAMING**

Redactado por Lucía Egaña Rojas y Laura Malinvernì a partir del trabajo dentro del grupo de estudio en performatividad audiovisual de minipimer.tv

0.0 Introducción

— A partir de nuestra práctica de *live streaming*¹ dentro del laboratorio experimental de minipimer.tv² hemos querido indagar en la producción de pensamiento crítico, conjugar ámbitos habitualmente separados entre sí como son la teoría y la práctica.

— Este texto nace de un cuestionamiento acerca de cómo la base material de un medio/herramienta estructura el contenido y de qué forma es posible trabajar desde una perspectiva crítica el cruce entre las diferentes aristas que constituyen el *streaming*.

— Como si se tratara de un material colgado en Internet, este texto ha sido el producto de las etiquetas e hipervínculos que hemos ido recopilando en una serie de encuentros a partir de la lectura de ciertos textos. *Tags*, ideas, referencias y términos que volvemos a traducir a la organización informativa del texto.

— En este texto se han intentado poner en práctica metodologías correspondientes al tratamiento de bases de datos, formas de reorganización de la información, narrativas y teorías clásicas y un sistema de producción colectiva.

0.1

— El lenguaje del *live streaming* tiene su antecesor más próximo a nivel narrativo/procesual en la televisión³. Aunque la transmisión en directo de contenidos audiovisuales no es en sí un elemento novedoso, el cambio en este tipo de narrativas ocurre en el momento en que este lenguaje sale del contexto de los espacios de poder propios de los medios tradicionales y se sitúa en el modelo de producción, distribución y consumo de la Web 2.0.

— La condición de situarse dentro de un medio que, en vez de basarse en un modelo de representación hegemónico y estandarizado (en el cual “lo que es bueno es lo que aparece”⁴), se fundamenta en un principio de personalización de intereses, que provoca que las selecciones *a priori* resulten ineficaces, modificando los criterios de orientación dentro de la cultura.

— Lo *usuarix*,⁵ por lo tanto, asume un papel central al poder estructurar la información alrededor de sus intereses y/o al interior de comunidades específicas.

— Al mismo tiempo la adopción de un nuevo modelo productivo y de comportamiento, definido como un “continuum de lectura-escritura”⁶ y la redefinición del *usuarix* a través de la noción de *prosumer*⁷, aproximan los medios a un uso ligado a la comunicacion

¹ Streaming significa ver u oír un archivo desde Internet sin necesidad de descargarlo previamente (ejemplos comerciales serían plataformas como Youtube o Myspace, y no comerciales serían la mediabase de Giss.tv). Cuando hablamos de *live streaming* nos referimos a la emisión en tiempo real, es decir, emisión y recepción al mismo tiempo, sin necesidad de descarga previa.

Se puede considerar como parangón atrevido un parelelismo entre el *live streaming* y el modelo de construcción narrativa del *stream of consciousness*, entendido como la libre representación del fluir de eventos y pensamientos, así como aparecen.

² minipimer.tv es un laboratorio experimental de video por Internet en tiempo real realizado con software libre donde investigamos las posibilidades del *streaming* en directo. Nuestra base de operaciones se encuentra en Hangar, Centro de Producción de Artes Visuales, Barcelona, donde nos hemos constituido como grupo de trabajo abierto y disponemos de un espacio y de la tecnología necesaria para experimentar. Trabajamos desde 2008 cubriendo eventos, realizando emisiones experimentales, dando talleres y desde el 2010 en dos nuevas líneas de trabajo: el grupo de estudio en Performatividad Audiovisual y el grupo de desarrollo de herramientas libres.

³ La televisión, es interesante recordar, comenzó como *live broadcasting*, ya que esto representaba la única posibilidad técnica, considerando que las video-grabadoras no aparecieron hasta los años 50. García, D. “(Un)Real-Time Media: ‘Got Live if you Want It’”. En: Lovink, G. y Niederer, S. (eds.) *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, 2008, p. 293.

⁴ Debord, G. *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 2002.

⁵ Entendemos “lo *usuarix*” como un lugar ocupado por una figura que puede asumir diferentes formas ejecutando un rol equivalente. Por ejemplo, lo que en teoría de la comunicación podría ser el receptor, en el mercado el consumidor, en el campo del arte el espectador, en literatura el lector, en televisión la audiencia, en radio los oyente, etc.

⁶ Lévy, P. *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Milán, Interzone GianGiacomo Feltrinelli Editore, 1996.

⁷ Cuyo origen etimológico es la unión de PROductor y conSUMIDOR = PROSUMIDOR.

ción dialógica, que ubica a la producción en el centro de un continuo flujo participatorio de transformaciones.

Como consecuencia de los cambios vinculados a la subjetividad de la experiencia en el espacio informativo y con el crecer de los mecanismos de participación, la práctica del *live streaming* se ubica en la intersección de coordenadas anómalas, enriqueciéndose de nuevas posibilidades.

Un ejemplo de este proceso es representado por la importancia de la presencia de un *chat* en la práctica del *streaming*. La apertura de un canal de comunicación entre emisor y *usuarix* permite el *feedback* directo, potenciando la bilateralidad (espacial), la plurilateralidad (de subjetividades) y la horizontalidad en esta relación. Los *usuarix* de esta manera tienen la posibilidad de modificar, cambiar, accionar e intervenir en tiempo real lo que están viendo.

Hay que considerar que la Web 2.0 es un terreno híbrido donde convergen estrategias⁸, basadas en lo que se denomina “economía del contenido generado por el *usuarix*” a través de las cuales cada acción es susceptible de ser transformada en valor de mercado, y tácticas, como por ejemplo las “Zonas Temporalmente Autónomas” enunciadas por Hakim Bey⁹.

Tal y como está el patio, cada decisión que se toma es una decisión política que involucra herramientas, espacios e ideologías, las cuales se pueden superponer de forma diversa intersectando en distintos puntos. Moverse en el espacio de la tecnología crítica en un contexto de cultura libre significa prestar atención a la dimensión ética e ideológica que cualquier representación tiene.

0.2

En el trayecto que va de la reproductibilidad técnica a la productibilidad digital, ¿de qué forma se desplaza el valor de un “producto cultural”? En su análisis del cambio entre el valor cultural y el valor expositivo de una obra de arte, Walter Benjamin delineó un antecedente en el proceso de transformación de la recepción.

Ante la masificación del cine Benjamin introdujo la noción de “aura”¹⁰, planteándola como la característica inmanente que tenía cualquier (y sólo una) obra de arte original, manifestándose en la dimensión del “aquí y ahora”. A partir de una serie de cambios en la reproducción y recepción (recepción colectiva, simultaneidad presencial de la obra y posibilidad de “estar” en diferentes lugares a la vez, entre otras) el aura sencillamente se diluía. En dicho momento Benjamin vio en este hecho un potencial revolucionario, pero llegando a hoy, habría que ver si la tecnificación de la (re)producción se puede homologar con tanta algarabía a la revolución.

¿Existe un posible carácter aurático en el *live streaming*? ¿Cuál sería?

Desplazando el aura de Benjamin, y leyendo con generosidad el “aquí y ahora”, el *live streaming* tendría sin duda su *punctum*¹¹ en la comunión que se produce en el *real-time*. Momento místico (o cotidiano) en el que la recepción y la emisión comparten

⁸ De Certeau, M. *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer* (trad. Alejandro Pescador), México DF, Universidad Iberoamericana, 2000. De Certeau establece una diferenciación entre los conceptos de estrategia y táctica. La estrategia se define como: “el cálculo de las relaciones de fuerza que se hace posible desde que un sujeto (...) resulta aislable. La estrategia postula un lugar susceptible de ser circunscrito como algo propio y de ser la base donde administrar las relaciones con una exterioridad de metas o amenazas.” Dicha instauración de una cesura entre un lugar propio y el ajeno tiene como efecto el establecimiento de “una victoria del lugar sobre el tiempo”. La táctica es “la acción calculada que determina la ausencia de un lugar propio (...), no tiene más lugar que el del otro y debe actuar con el terreno que le impone y organiza la ley de una fuerza extraña”.

⁹ Bey, H. Las T.A.Z. (Zona Temporalmente Autónoma) son espacios creados de manera táctica para eludir las estructuras de control social y coerción. Bey, H. *T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome* (trad. Syd MIXG), Milán, ShaKe Edizioni, 1995.

¹⁰ Benjamin, W. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. En: *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Editorial Taurus, 1973.

¹¹ Barthes, R. *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*, Barcelona, Editorial Paidós Ibérica, 1989.

la dimensión temporal en absoluta conciencia y compenetración del diferido espacial. Si tuviésemos que buscar un “aquí y ahora” del *streaming*, este tendría necesariamente que ser un “aquí, allá y (sobre todo) ahora”.

— El concepto de “aquí, allá y ahora” en el *live streaming*, produce que la dimensión temporal del “ahora” sea la que facilite un espacio aumentado mas allá de los límites geográficos al unir en lo simultáneo “el aquí” y “el allá”.

— La temporalidad compartida entre el *usuarix* y el *streamer* es lineal y continua. No es posible adelantar ni retroceder en la secuencia de imágenes, todo sucede en un *continuum* temporal que no es posible pervertir.

— La simultaneidad genera una fuerza empática que potencia el valor del contenido, funcionando como catalizador de la información en el espacio aumentado.

— Esta condición estructura un micro-mundo relacional donde, aunque físicamente lejano, se tiene la sensación de “estar presente”.

0.3

— La localización por parte del *usuarix* en una emisión *live* por Internet ya no se ordena a través de una modalidad de conocimiento geométrico-topográfico del espacio de la información (como en la televisión, donde por ejemplo existe una programación en un número limitado de canales que indica exactamente dónde y en qué momento encontrar un determinado contenido), sino que se basa en una búsqueda dirigida a temas específicos.

— La especificidad de un recorrido de búsqueda, sitúa la posición del *usuarix* y del *streamer* en un espacio compartido a través de la afinidad de intereses políticos, afectivos, sociales o de otro tipo.

— Este espacio remite a la distinción que hace Michel de Certeau¹² entre lugar y espacio. Para el autor el lugar es “el orden según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia”, mientras que el espacio representa el “lugar practicado”, o sea, el “efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo circunstancian y lo temporalizan”.

— Esta oposición entre lugar y espacio alude a dos tipos de determinaciones espaciales, una basada en el concepto de “mapa”, que se fundamenta en la ley del lugar y describe el espacio en términos de relaciones de coexistencia, y la otra basada en el concepto de “recorrido” que se fundamenta en operaciones y describe el espacio a través de las acciones del sujeto.

— Las dinámicas de comportamiento espacial propias de la navegación web, se alejan de una concepción espacial objetiva, tipo “mapa”, para concentrarse alrededor de los movimientos (el “ir hacia”) del sujeto navegante.

— La creación de espacios a través del recorrido, de la unión entre subjetividad de la experiencia espacial y temporal, genera espacios que tienen su sentido en el ser habitados y en el volverse un teatro de acciones que se cruzan y se determinan mutuamente.

— Dichas características llevan a la creación de espacios antropológicos comunes, los cuales aportan al lenguaje del *live streaming* un poder relacional generado por el tránsito que determinadas comunidades de intereses compartidos van trazando. Dicha condición se radicaliza en el cruce entre códigos maquínicos y códigos sociales, donde la distancia entre herramientas y contenido se diluye, generando un potencial para la producción de mutaciones extrañas e inclasificables según los cánones normativos del análisis cultural.

¹² De Certeau, M. Ibid.

HERE, THERE AND (ABOVE ALL) NOW. THE THEORY AND PRACTICE OF LIVE STREAMING

A text by Lucía Egaña Rojas and Laura Malinverni, based on the work carried out in the
minipimer.tv audiovisual performativity study group

0.0 Introduction

— Through our live streaming¹ practice within the minipimer.tv² experimental laboratory, we have set out to explore the production of critical thought, combining spheres such as theory and practice that are usually kept apart.

— This text arises from a process of questioning the way in which the material basis of a medium/tool structures content, and different possible approaches to the intersection of the various issues involved in streaming, from a critical perspective.

— As if it were material posted on the Internet, this text is the product of the key words and hyperlinks that we have compiled in the course of several meetings, based on a reading of a set of theoretical texts. Tags, ideas, references and terms that we re-translate in terms of the organisation of information.

— We have approached this text by trying to put into practice methodologies related to data base processing, ways of reorganising information, classic theories and narratives, and a system of collective production.

0.1

— In narrative/process terms, the closest precursor of the language of live streaming is television³. Although the live broadcast of audiovisual content is not a new phenomenon per se, these types of narratives underwent a change when the language moved out of the power structures of traditional media and into the Web 2.0 model of production, distribution and consumption.

— This shift from being situated within a medium based on a hegemonic, standardised model of representation (in which “what is good appears”⁴), to another based on a principle of personalisation of interests which makes a priori selections ineffective, transformed the criteria for orienting oneself within culture.

— As a result, the *usuarix*⁵ takes on a central role, with the power to structure information according to his/her interests and/or within specific communities.

— Meanwhile, the adoption of a new model of production and behaviour in the form of a “reading-writing continuum,”⁶ and the redefinition of the user as “prosumer”⁷, also bring the media closer to a form of usage linked to dialogue-based communication, in which production is at the centre of a continuous, participative flow of transformations.

— As a result of changes linked to the subjectivity of experience in information space,

¹ “Streaming” is when you see or hear an archive on the Internet without the need to download it first (commercial examples would be platforms like Youtube and Myspace, and noncommercial ones include Giss.tv). When we talk about “live streaming” we refer to Internet broadcasting in real time, that is, simultaneous transmission and reception, without the need to download in advance.

An audacious comparison would be a parallelism between live-streaming and the narrative construction model of “stream of consciousness”, understood as the free representation of the flow of events and thoughts, just as they emerge in the mind, without prior organisation through montage or what would be known as post-production in the digital media world.

² minipimer.tv is an experimental laboratory on real time Internet video created with free software, in which we explore the possibilities of live streaming. Our headquarters are at Hangar Visual Arts Production Centre, Barcelona, where we have set ourselves up as an open working group, with the space and technology required to carry out our research and experimentation. Since 2008, we have been covering events, producing experimental broadcasts and imparting workshops. In 2010 we have embarked on two new lines of work: an Audiovisual Performativity study group and a free software and hardware tools development group.

³ It is interesting to note that television began as live broadcasting, given that this was the only technical possibility until the introduction of video recorders in the 1950s. Garcia, D. “(Un)Real-Time Media: ‘Got Live if you Want It’” in Lovink, G. and Niederer, S. (Eds.). *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. 2008, p. 293.

⁴ Debord, G. *Society of the Spectacle* (trans. Ken Knabb), New York, Rebel Press, 2005.

⁵ To us, the *usuarix* is a site consisting of a figure that can take on different forms by carrying out an equivalent role. For instance, the figure known as the receiver in communication theory, the consumer in the market, the spectator in the art field, the reader in literature, the viewer in television, the listener in radio, etc.

⁶ Lévy, P. *Collective Intelligence. Mankind’s Emerging World in Cyberspace*, New York, Perseus, 1999.

⁷ A word etymologically coined from the combination of PROducer and conSUMER.

and with the increase of participative mechanisms, the practice of live streaming emerges at the intersection of anomalous coordinates, and is enriched by new possibilities.

One example of this process is the importance of the inclusion of a chat option in streaming practice. Opening up a communication channel between the broadcaster and *usuariX* allows direct feedback and favours (spatial) bilaterality, plurilaterality (of subjectivities) and horizontality in the relationship between the two. *UsuariX* can thus modify, change, activate and intervene in what they are watching, in real time.

It is worth noting that the Web 2.0 is a hybrid territory in which strategies⁸ –based on the “economy of user-generated content” through which every action is liable to be transformed into a market value– converge with tactics, such as the *Temporary Autonomous Zones* formulated by Hakim Bey⁹.

Given our current context, every decision we make is a political decision involving tools, spaces and ideologies, which can be superimposed in different ways and intersect at different points. Any work that is carried out in the field of critical technology based on a free culture model must necessarily pay attention to the ethical and ideological dimension that any representation entails.

0.2

How does the value of a “cultural product” shift along the path leading from technical reproduction to digital production? In his analysis of the shift between the cultural value and exhibition value of a work of art, Walter Benjamin formulated a precedent in terms of the process by which reception is transformed.

Faced with the rapid expansion of the film medium, Benjamin introduced the notion of “aura”¹⁰, as the immanent characteristic of any (unique) original artwork, expressed in the dimension of the “here and now”. When subject to a series of changes in mechanisms of reproduction and reception (collective reception, the simultaneous presence of the art work and the possibility of “being” in different places at the same time, among others), the aura simply dissolved. At the moment of writing his classic text, Benjamin identified a revolutionary potential in this dissolving of the aura. But from where we stand today, it remains to be seen whether the technification of (re)production can be so enthusiastically aligned to revolution.

Is live streaming potentially auratic? In what way?

Borrowing Benjamin’s notion of aura, and with a generous interpretation of the “here and now,” the *punctum*¹¹ of live streaming would undoubtedly lie in the communion that takes place in real time. A mystical (or everyday) moment of reception and transmission that take place on the same temporal dimension, in full awareness and harmony with the spatial gap. If we had to identify streaming’s “here and now,” it would necessarily have to be a “here, there and (above all) now.”

With the concept of “here, there and now” in live streaming, the temporal dimension of the “now” generates an augmented space that overcomes geographical limits by joining the “here” and “there” in a simultaneous space.

⁸ De Certeau, M. *The Practice of Everyday Life. Volume I*, University of California Press, 1988. De Certeau sets up a distinction between the concepts of strategy and tactics. Strategy is defined as: “the calculus of force-relationships which becomes possible when a subject (...) can be isolated from an “environment”. A strategy assumes a place that can be circumscribed as *proper* (*propere*) and thus serve as the basis for generating relations with an exterior distinct from it (competitors, adversaries, “clientèles”, “targets”, or “objects” of research).” This setting up of a split between the space of one self and of others establishes “a victory of space over time.” Meanwhile, a tactic is a “calculated action determined by the absence of a proper locus (...) Thus it must play on and with a terrain imposed on it and organized by the law of a foreign power”.

⁹ Bey, H. The T.A.Z. (Temporary Autonomous Zones), are spaces created tactically in order to remain outside of structures of social control and coercion. Bey, H. *T.A.Z. Temporary Autonomous Zone*, New York, Autonomedia, 1995.

¹⁰ Benjamin, W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, London, Penguin Books, 2008.

¹¹ Barthes, R. *Camera Lucida. Reflections on Photography*, New York, Hill and Wang, 1981.

— *Usuarix* and the “streamer” share a temporality that is linear and continuous. It is not possible to move forward or backwards in the sequence of images, as everything takes place in a temporal *continuum* that cannot be altered.

— Simultaneity generates an empathetic force that magnifies the value of the content, operating as a catalyst of information in the augmented space. This condition structures a relational micro-world which entails the feeling of “being present,” in spite of the physical distance.

0.3

— In a live Internet broadcast, *usuarix* location is no longer ordered through a geometric-topographic knowledge of the information space (as in traditional television, for instance, where the programme schedule for a limited number of channels indicates where and when to find a particular content), and is instead based on a search targeted at specific topics or thematic areas.

— The specificity of a search path places *usuarix* and the streamer in a shared space through an affinity of political, affective, social or other interests.

— This space is related to the distinction that Michel de Certeau¹² makes between place and space. To Certeau, place is “the order (of whatever kind) in accord with which elements are distributed in relationships of coexistence,” while space is a “practiced place,” that is, “the effect produced by the operations that orient it, situate it and temporalize it.”

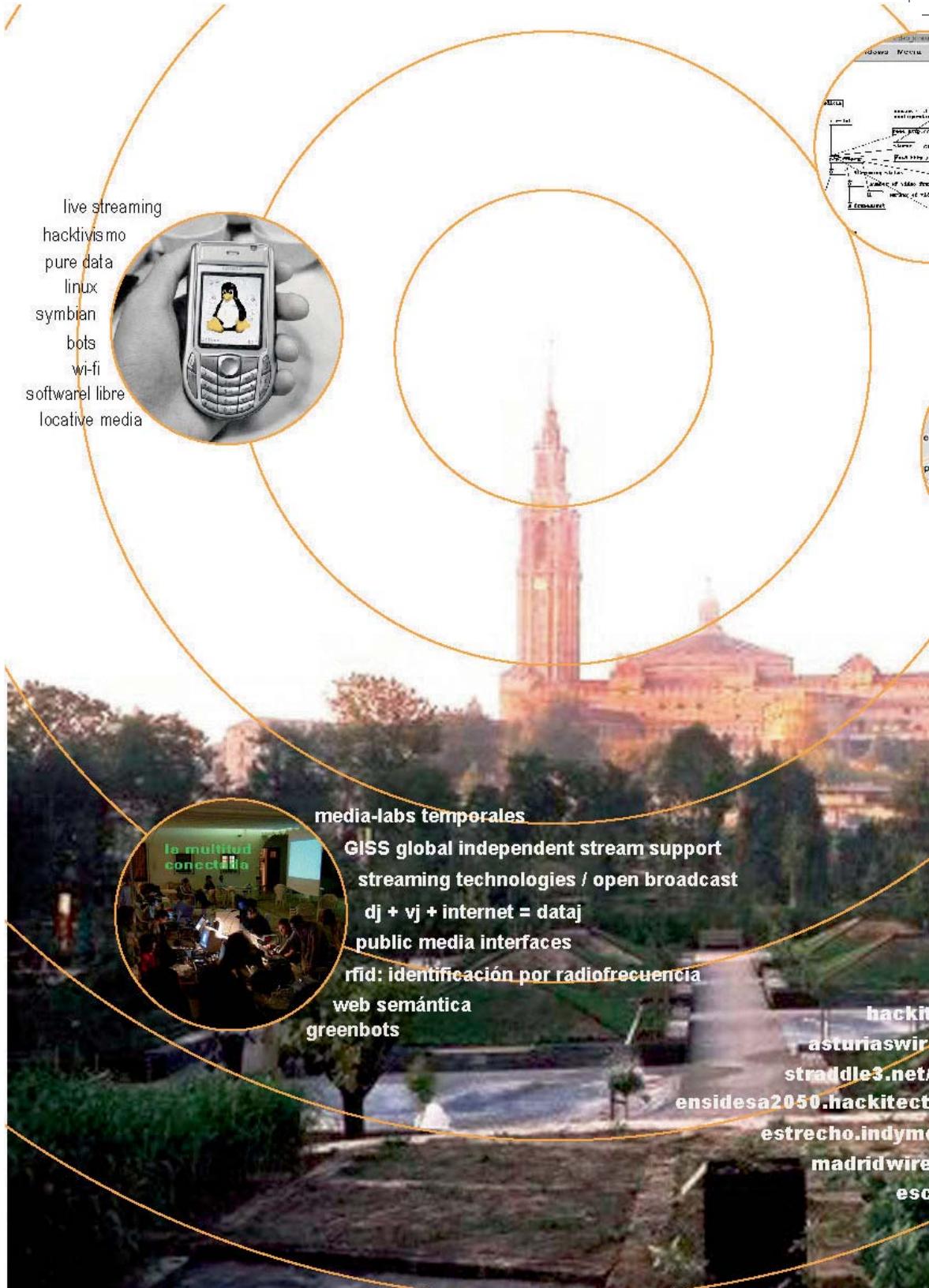
— This opposition between place and space is linked to two types of spatial expressions: the concept of the “map,” which is based on the law of place and describes space in relational terms of coexistence, and the concept of “path”, which is based on operations and describes space through the actions of the subject.

— The spatial behaviour dynamics of web browsing differ from those of objective spatial conceptions, such as a “map,” and instead focus around the movements (the “going towards”) of the person browsing.

— The creation of spaces that emerge from the path, from the merging of the subjectivity of spatial and the temporal experience, generates spaces that take on meaning through being inhabited and through becoming a theatre of actions that intersect and mutually determine each other.

— These characteristics lead to the creation of shared anthropological spaces, which endow the language of live streaming with a relational power generated by the paths mapped out by specific shared-interest communities. This condition becomes radicalised at the intersection between machine codes and social codes, where the distance between tools and content dissolves, generating a potential for the production of strange mutations that cannot be categorised according to the normative canons of cultural analysis.

¹² De Certeau, M. Ibid.



Espacio electromagnético ciudadano con LABoral como foco, jornadas de media-arquitectura nunca realizadas, 2004. Diseño: Pablo de Soto. Fot.

objetivos:

1. cartografía táctica y prospectiva de asturias en el entorno del 2010
2. programa experimental para la televisión automática producido desde ordenadores domésticos y software libre (proyecto aljwarizmi)
3. proyecto de media arquitectura y ciberinfraestructura para un centro de arte contemporáneo



<mediateca expandida>

GEO: LABORAL

centro de arte y creación industrial

noviembre 2010

participación remota
cibernetica social

geografías de ciencia-ficción

media arquitectura

espacio de los flujos

tecnologías de doble uso

ecología del espectro

multiplicidad de campos de presencia

procomunes

sindicación de servidores
sensometría regional

cityborg.net

ckitektura.net

wireless.net

net/context

etectura.net

ymedia.org

wireless.net

escanda.norg

fadaiat.net

rixc.lv

jose pérez de lama

josep saldaña

pablo caedes

lluis gómez irribagorda

iokese_daniel garcía

dani cabellos

arantxa saenz

sergio oceransky

ieva auzina

METODOLOGÍA DE LAS PRODUCCIONES NARRATIVAS

Por Ál Cano Santana

En el marco de las investigaciones en ciencias sociales, en las puertas del cambio de siglo, en un momento de crisis de las grandes narrativas¹, empezamos a trabajar² en metodología para preparar una propuesta que tuviera como propósito producir y complejizar una teoría en lugar de hacer una reflexión sobre ella.

Estábamos en lo que Denzin y Lincoln³ llaman sextos y séptimos momentos de la investigación cualitativa. Expandiendo las fronteras de la investigación para incluir, en el formato etnografía autobiográfica, representaciones poéticas y multimedia. Y para incluir en el discurso cuestiones ético-morales para entender las ciencias sociales como espacios de conversación crítica.

Veníamos de los grupos de discusión y de las entrevistas, que nos dejaban un mal sabor de boca a la hora de hacer producción de conocimiento. Nos dimos cuenta de que las informantes⁴ pierden toda su agencia en el discurso producido. Nosotras hacíamos transcripciones y éstas eran utilizadas para respaldar o desmentir unos conceptos previos. La estructuración de sentido resultante de este tipo de estudios es la de la investigadora, que no necesariamente es la de las informantes. Estos métodos resultan en dividir rígidamente entre material empírico y teórico y no permiten la existencia de un espacio para la reformulación de

¹ Lyotard, J.F. *La condición postmoderna: Informe sobre el saber*, Madrid, Cátedra, 1987.

² Cano, Á., Martín, R., Pujol J., Ramos J., Renes, R., Torres, H. *Fabricaciones culturales de la corporeidad*, Actas del IX Congreso de Antropología, Barcelona, 2002.

³ Denzin, N.K. "The call to performance", *Symbolic Interaction*, 26, 187-207, <http://caliber.ucpress.net/doi/abs/10.1525/si.2003.26.1.187>. Último acceso: 13/12/2007.

⁴ Para no complicar la lectura con el uso de "os/as", y para evitar la discriminación por razones de género, optaremos por utilizar siempre el femenino. Se podrá considerar que siempre nos referimos al nombre omitido "persona".

los conceptos teóricos o para la introducción de nuevas teorías a partir de la experiencia cotidiana de las propias informantes.

Conocimientos situados

— En esa tensión político-epistemológica abogamos por políticas y epistemologías locales, posicionadas y situadas, donde la parcialidad es la condición de enunciación para hacer afirmaciones racionales. Estas afirmaciones son hechas "desde la vida de las personas" en lugar de afirmaciones "desde arriba, desde ningún lugar, desde la simplicidad"⁵. Así, con el propósito de los conocimientos situados buscamos generar un abordaje que permita simultáneamente:

— dar cuenta de la contingencia histórica de todo conocimiento y de todo sujeto de conocimiento,

— generar una práctica crítica para reconocer nuestras propias "tecnologías semióticas" para la producción de significado y

— establecer un compromiso fundamentado con testimonios fidedignos del mundo "real" (Haraway, 1991).

— El lugar desde donde se produce el conocimiento –desde donde se mira– juega un papel crucial en la manera en que éste es articulado. Buscamos generar un nuevo entendimiento de la objetividad partiendo de la existencia de una multiplicidad de tipos de conocimiento y reconociendo explícitamente que el trabajo de producción de conocimiento es situado, político y parcial, y generando a través de ese reconocimiento racional unas garantías de validez.

Procedimiento

— En la práctica metodológica no cerraríamos unas hipótesis concretas, sino que buscaríamos generar hipótesis futuras y nuevas líneas de trabajo. Devolveríamos el texto de la entrevista transcrita a las informantes las veces que fueran necesarias para llevar a cabo sucesivos cambios hasta que la informante se vea en ella plenamente reflejada; y podríamos considerar expertas a las informantes, podríamos valorar esa producción como material teórico. Así, definimos unos criterios fundamentales:

— 1. Se parte de un fenómeno a estudiar, la investigadora toma el material teórico existente y extrae las temáticas relacionadas, las cuales definen el primer boceto de temas a tratar. No puede existir una batería de preguntas que fije el contenido, no se puede dirigir la conversación.

— 2. La investigadora se interesa por encontrar a personas que experian el fenómeno a estudiar, independientemente de la accesibilidad a priori de éstas o de variables que pueden influir como el nivel adquisitivo, disponibilidad territorial u otras. La informante será considerada experta y notificada de la propuesta de investigación, así como del procedimiento completo.

— 3. La narrativa nace de una ignorancia consciente por parte de la investigadora quien, lejos de suponer que conoce el sentido que las personas dan a sus actos, se compromete a preguntar directamente a las interesadas, de tal forma que puedan expresarse en sus propios términos y con la suficiente profundidad para recoger la riqueza de significados, los cuales pueden ser los mismos o no que los de la investigadora.

— 4. La investigadora debe tratar de establecer una relación personal con sus interlocutores, avanzando lentamente al inicio, formulando inicialmente preguntas que le permitan saber qué es importante para la informante antes de enfocar claramente el objeto de investigación, el cuál surgirá de forma compartida.

⁵ Liao, H-A. "Toward an epistemology of participatory communication: a feminist perspective", *The Howard Journal of Communication*, 17(2), 101-118, 2006.

-
- 5. La investigadora debe llevar a cabo un acercamiento gradual a la estructuración de sentido de la informante sobre la realidad social sobre la que se está hablando. Es esta estructuración de sentido que poco a poco se va construyendo en la conversación la que deviene un marco de referencia flexible sin rigidez premeditada.
 - 6. La investigadora, en el curso de la narrativa, se irá interesando más por significados que por hechos, más por sentimientos que por conocimientos, más por interpretaciones que por descripciones. La informante será, entonces, un sujeto apasionado, partidista y posicionado que habla desde una posición determinada.
 - 7. La narrativa textualizada se considera una creación intelectual conjunta.

Conclusiones

— La realidad social sobre la que la narrativa opera no es una realidad de primer orden (un conjunto de propiedades atribuibles en un proceso de interacción social inminente), sino una realidad de segundo orden (discursos que reflejan universos intersubjetivos, en los que el sentido y la significación de las cosas es producto de una comunicación dirigida). Es decir, que la narrativa en sí misma no es la realidad social estudiada pero si la representa mediante la discursivización de imaginarios sociales o universos simbólicos que aportan orden a la experiencia subjetiva de las personas en una sociedad. Los imaginarios sociales son emergentes y constituyen los marcos de referencia que limitan las formas de pensar individuales, poniendo en relación la sociedad en general con las actuaciones individuales.

— Las narrativas, entonces, tienen su lógica en el estudio de los discursos, teniendo en cuenta que éstos se presentan como formas de enunciación por combinaciones de signos, gracias a los cuales los actantes sociales pueden utilizar el código lingüístico para interaccionar con otros actantes sociales.

— Para captar estos discursos, imágenes y construcciones simbólicas, las narrativas se presentan como un dispositivo de producción de discurso en situación de interacción comunicacional interpersonal. Tal interacción no es solamente una producción de discursos "objetivos", estables y analizables desde una racionalidad matemática. En lo contrario, al inducir a un clima de interacción social y socialización de una experiencia común es capaz de suscitar representaciones simbólicas sensibles y concretas que sobrepasen la dimensión de respuesta psicológica individualizada, adentrándonos en universos simbólicos grupales.

— La narrativa implica un proceso de comunicación dentro del cual los actantes (informante e investigadora) pueden influirse mutuamente dando lugar a un relato final sobre la experiencia compartida de un tema en concreto. La narrativa implica un esfuerzo de inmersión por parte de la investigadora delante de la informante que asiste activamente a este ejercicio de reposición vital. La narrativa, en este sentido, es un instrumento de indagación que intenta poner de manifiesto la estructuración del sentido del relato conjunto producido.

THE METH- ODOLOGY OF NARRATIVE PRODUC- TIONS

by Ál Cano Santana

— In the framework of social science research, on the threshold of the turn of the century, at a time of crisis in grand narratives¹, we began working on methodologies to define a proposal that would produce and add complexity to theories, rather than simply reflecting upon them.²

— We were in what Denzin and Lincoln³ call the sixth and seventh moments of qualitative research, expanding the frontiers of research so as to include poetic and multimedia representations in autobiographic ethnographies. And to introduce ethical-moral issues into the discourse so as to enable us to understand the social sciences as spaces of critical conversation.

— Our background was in discussion groups and interviews, which left a bad taste in our mouths when it came to actual knowledge production. We realised that informants⁴ lost all agency in the discourse produced. We made transcriptions, which were used to support or refute predefined concepts. The organisation of meaning that emerges from these types of studies is that of the researcher, which does not necessarily match that of the

¹ Lyotard, J.F. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota Press, 1984.

² Cano, Á., Martín, R., Pujol J., Ramos J., Renes, R., Torres, H. *Fabricaciones culturales de la corporeidad*, Proceedings of the IX Congreso de Antropología, Barcelona, 2002.

³ Denzin, N.K. "The Call to Performance", *Symbolic Interaction*, 26, 187-207, <http://caliber.ucpress.net/doi/abs/10.1525/si.2003.26.1.187>. Last access: 13/12/2007.

⁴ In order to simplify the writing of this text and avoid gender discrimination, researchers and informants shall be referred to as female. The reader can assume we always refer to a male/female "person."

informants. These methods end up rigidly dividing empirical and theoretical material and do not allow for the existence of a space in which theoretical concepts can be reformulated, or where new theories can be introduced based on the everyday experience of the informants themselves.

Situated knowledge

Within this political-epistemological tension, we defend local, positioned, situated epistemologies, in which partiality is the condition of enunciation for making rational statements. By this we mean statements that are made "from people's lives," rather than "from above, from nowhere, from simplicity"⁵. In keeping with this aim of producing situated knowledge, we worked towards generating an approach that allows us to simultaneously:

— Account for the historic contingency of all knowledge and all subjects of knowledge,

— Generate a critical practice to recognise our own "semiotic technologies" for the production of meaning, and

— Establish a commitment based on reliable testimonies from the "real" world (Haraway, 1991).

The place from which knowledge is produced –the point of view– plays a crucial role in the way it is articulated. We seek to generate a new way of understanding objectivity based on the existence of a wide variety of different types of knowledge and an acknowledgement that knowledge production is situated, political, partial work, and to generate guarantees of validity through this rational acknowledgement.

Procedure

In terms of methodological practice, the idea would be to avoid defining a closed set of specific hypotheses, and instead seek to generate future hypotheses and new lines of work. The procedure would entail returning the transcription of the interview to the informant as many times as necessary and adjusting it repeatedly until the informant sees herself fully reflected in it. We would thus see the informants as experts, and value the resulting outcomes as theoretical material. In keeping with this, we have defined some basic criteria:

1. The process begins with a phenomenon to be studied; the researcher extracts some thematic areas from existing theoretical material, which become an initial outline of topics to be dealt with. There is no set of questions that predefines the content. The conversation is not directed by the researcher.

2. The researcher sets out to find a series of individuals who experience the phenomenon that is the object of study, regardless of their a priori accessibility or of other variables that could potentially influence the composition of the group, such as purchasing power, geographic availability and so on. Informants are treated as experts and informed of the research proposal, and of the entire procedure.

3. The narrative emerges as a result of conscious ignorance on the part of the researcher, who does not presume to know the meaning that people give to their actions, and instead commits to asking the informants directly so that they can express themselves in their own terms with enough depth to cover the richness of meanings, which may or may not be the same as those of the researcher.

4. The researcher gradually tries to set up a personal relationship with the individuals she is addressing, starting slowly by formulating questions that shed light on what is important to the informants before moving on to focus on the research object, which emerges through a joint process.

⁵ Liao, H-A. "Toward an epistemology of participatory communication: a feminist perspective", *The Howard Journal of Communication*, 17(2), 101-118.

- 5. The researcher gradually approaches the informants' organisation of meaning in terms of the social reality that is being discussed. This organisation of meaning, gradually built up through conversation, becomes a flexible frame of reference, devoid of premeditated rigidity.
- 6. In the course of the narrative, the researcher will tend to become more interested in meanings rather than facts, feelings rather than knowledge, interpretations rather than descriptions. The informant will thus be a passionate, partisan, positioned subject who speaks from a particular position.
- 7. The textualised narrative is to be regarded as a joint intellectual creation.

Conclusions

— The social reality that the narrative operates upon is not a first-order reality (a set of attributable properties in a process of imminent social interaction), but rather a second-order reality (discourses that reflect intersubjective universes, in which the meaning and significance of things is the product of directed communication). That is to say, the narrative is not the actual social reality being studied, but it represents this reality through the discursivisation of social imaginaries or symbolic universes that order the subjective experience of individuals in a society. Social imaginaries are emergent and constitute the frames of reference that limit individual forms of thought, creating relationships between society in general and individual actions.

— Narratives thus have their logic in the study of discourses, considering that discourses are forms of enunciation through combinations of sounds, which make it possible for social actants to use linguistic codes to interact with other social actants.

— In order to grasp these discourses, images and symbolic constructions, narratives become dispositifs for the production of discourse in situations of interpersonal communicational interaction. This interaction does not just entail the production of stable "target" discourses that can be analysed on the basis of a mathematical rationality. On the contrary, by promoting an ambience of social interaction and socialisation of a common experience, it can give rise to specific, sensitive symbolic representations that go beyond the dimension of individual psychological responses, and lead us into symbolic group universes.

— Narrative implies a process of communication within which the actants (informant and researcher) can mutually influence each other, leading to a final account of a shared experience around a specific issue. Narrative entails the immersion of the researcher in relation to the informer, who actively participates in this exercise of vital repositioning. In this sense, narrative is an investigative tool that seeks to shed light on the organisation of meaning of the joint account that is produced.



PROYECTOS / PROJECTS

Pilar de la Banda / Héctor Noval

Cuerpos 1.0 (2010)

Instalación de dimensiones variables que reproduce de manera analógica y combinable audio, texto y video

Agradecimientos: Nacho Sanz y Francisco José Fernández-Cueto López

El proyecto *Cuerpos 1.0* plantea una aproximación práctica a la relación del usuario con la *hipermedia*. A través de medios analógicos, y, aparentemente externos al universo Internet, el usuario interactúa con la instalación pudiendo generar múltiples narrativas dotadas de una nueva semántica y una nueva sintaxis en favor de la propia expresión.

Este nuevo esquema narrativo nos permite escapar de la bidimensionalidad que obliga la pantalla para sumergirnos en un nuevo entorno multidimensional abarcable por las medidas del cuerpo humano en el cual se rompe la linealidad del texto, tal y como lo concebimos, generando infinitas posibilidades de lectura y composición a partir de un número limitado y ampliable de elementos.

La primera fase del proyecto, puesta en práctica hasta el momento, consta de tres nodos conectables entre sí y asociados a tres conceptos: cuerpo, espacio y acción. En cada uno de estos nodos, es posible completar la información de los conceptos detallados a través de un reproductor de audio, un proyector de texto y un reproductor de video, todos ellos analógicos.

Bien a través de las opciones propuestas en cada uno de estos medios, bien introduciendo el usuario su propia “huella”, se pueden generar múltiples opciones narrativas dotadas de significado para el propio usuario que interactúa conectando y desconectando nodos y aparatos.

Cuerpos 1.0 (2010)

Installation analogically and combinably reproducing audio, text and video, dimensions variable

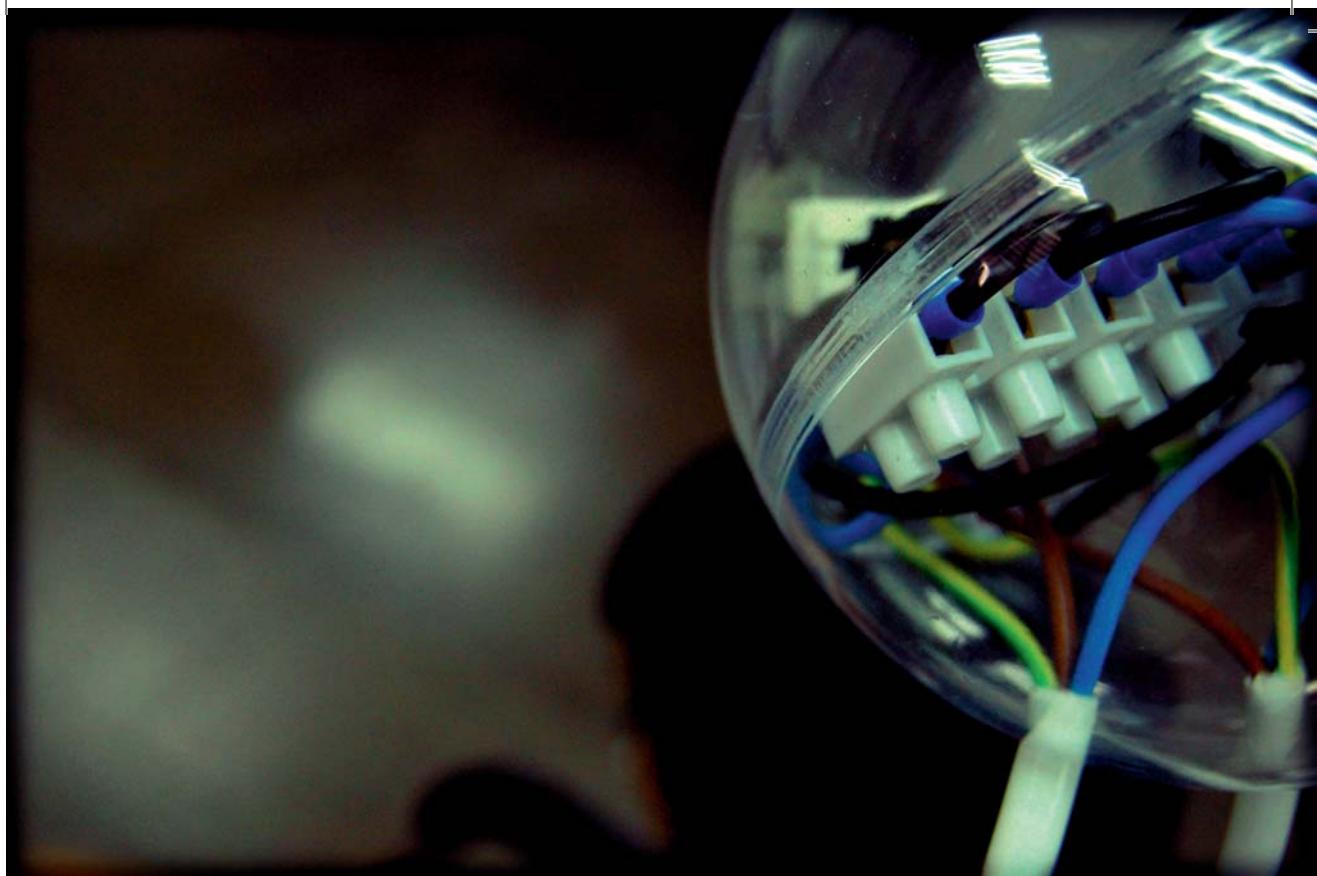
Acknowledgements: Nacho Sanz and Francisco José Fernández-Cueto López

The *Cuerpos 1.0* project takes a practical approach to the relationship of the user with hypermedia. Using analogical media –apparently external to the world of Internet– the user interacts with the installation and in doing so can create a myriad of narratives containing a new semantic and a new syntax enabling expression.

This new narrative structure eschews the two-dimensionality of the screen and allows us to search a new multidimensional environment on the scale of the human body, where there is a rupture with the linearity of the text as we know it, giving rise to an infinite number of possibilities of reading and composition from a limited and expandable number of elements.

The first phase of the project, and the one implemented to date, consists of three inter-connectable nodes associated with three concepts (body, space, action). In each one of the nodes, it is possible to complete the information of the concepts detailed through an audio player, a text projector and a video player, all analogical.

Either through the options offered by each one of these media, or through the introduction of his/her own “print,” the user can generate manifold narrative options, endowed with meaning for the individual who interacts by switching nodes and devices on and off.



Mari Jo Ribas

Birdmóvil (2010)

Web and mobile application

www.redimei.com/projects/birdmobile/

<http://birdmovil.wordpress.com/>

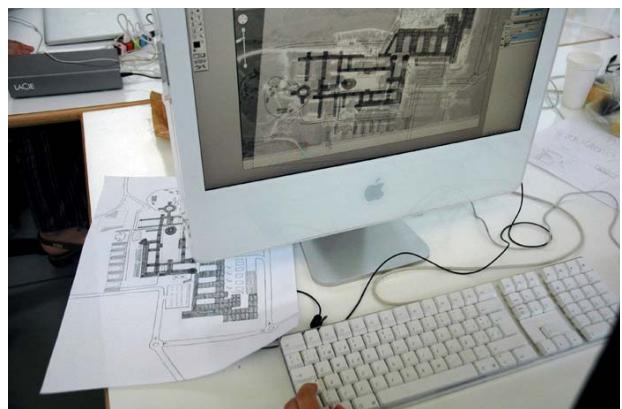
Acknowledgements: REDImei (Polina Raevskaya, Adrián Ortuzar, Josep Rius, Yosip Sverko); Eduardo Núñez Fernández (Municipal Archivist); Luis M^a Pascual (Dept. of Promotion of the Arts, Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular, Gijón); security staff at LABoral, especially Bustillo; Fiumfoto; Tomás Miñambres

— The *Birdmóvil* project came about through a process of dialogue among different individuals, spaces and technologies. That said, more than a project, *Birdmóvil* is intended to act as a tool to be used, for interaction. The idea is for its various forms –mobile application, web and installation– to expand the understanding of the space and the micro-narratives offered by the place, and to alter the notion of time and the single or hegemonic discourse underpinning the heavy-handed architecture of Universidad Laboral, the former vocational training institution.

— Micro-narratives are to history what micro-nations are to states. In a context where notions of state and nation are as geographical as they are ideological, the mobility of frontiers and borders does not exclusively depend on cartographic references. *Birdmóvil* offers passers-by, visitors or local citizens a space for the intervention and perception of the local, through various readings and writings, discontinuous micro-narratives legitimised by their existence or emergence.

— The route taken by the driver (user-producer) of the *Birdmóvil* will define this perception of the territory. Indeed, along its trajectory one comes across contents in various formats that one can then expand and respond to, thus generating new information and adding layers of complexity to the architecture of the environment.

— It is through its uses that a space becomes a place. The potential of some non-places of the old Universidad Laboral is still waiting to be exploited while others are in construction. *Birdmóvil* is a flexible tool for mobility, not only through space but also through time. Collective memory may well be even heavier than the walls of the building.



Birdmóvil (2010)

Aplicación web y móvil

www.redimei.com/projects/birdmobile/

<http://birdmovil.wordpress.com/>

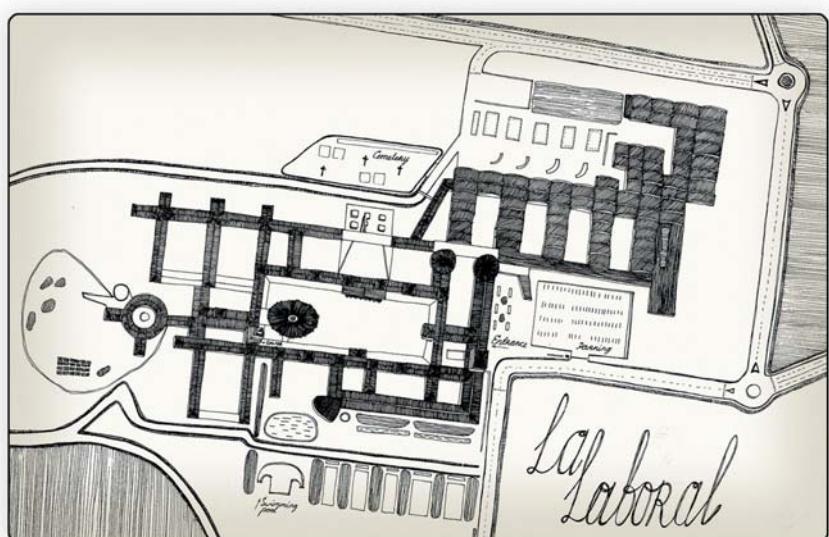
Agradecimientos: REDIMEI (Polina Raevskaya, Adrián Ortuzar, Josep Rius, Yosip Sverko); Eduardo Núñez Fernández (Archivero Municipal); Luis M^a Pascual Pino (Dpto. de Promoción de las Artes, Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular, Gijón); equipo de porteros de seguridad de LABoral, especialmente Bustillo; Fiumfoto; Tomás Miñambres

— *Birdmóvil* es un proyecto que se ha ido generando desde el proceso de diálogo entre personas, espacios y tecnologías. Más que un proyecto se pretende que sea una herramienta de uso e interacción, ampliando a través de sus diferentes formas –aplicación móvil, web o instalación– el conocimiento del espacio y las micronarrativas que ofrece el lugar, alterando la noción de tiempo y el discurso único o hegemónico que en su día concibió la pesada arquitectura de la antigua Universidad Laboral.

— Las micronarrativas son a la historia lo que las micronaciones a los estados, en un contexto en que las nociones de estado/nación son tan geográficas como ideológicas, la movilidad en la frontera no depende sólo de referencias cartográficas. *Birdmóvil* ofrece al paseante, visitante o habitante un espacio de intervención y percepción de lo local, a través de lecturas y escrituras, micronarrativas discontinuas, legitimadas por su existencia o emergencia.

— El camino del conductor (usuario/productor) del *Birdmóvil* definirá esa percepción del territorio, ya que durante su deriva se irá encontrando contenidos en diferentes formatos que podrá ampliar o responder, generando así nuevas capas de información y haciendo aún más compleja la arquitectura del entorno.

— Un espacio se convierte en lugar a través de sus usos, algunos no-lugares de la antigua Universidad Laboral se encuentran a la espera, otros están en construcción. *Birdmóvil* es una herramienta flexible para la movilidad, no sólo en el espacio sino también en el tiempo. La memoria colectiva puede ser más pesada que las propias paredes del edificio.



Escoitar.org

Cartografía sonora de Gijón (2010)

www.escoitar.org

Según Michel de Certeau, la ciudad cotidiana es un texto escrito por quienes la recorren en sus itinerarios habituales “haciendo uso de un espacio que no puede ser visto”. Huyendo del modelo de ciudad-panorama exclusivamente visual, panóptica y geométrica, trazada por urbanistas y cartógrafos, surge la necesidad de elaborar nuevas cartografías sensibles que cuestionen el concepto de ciudad como espacio unívoco y abstracto.

En este sentido, Escoitar.org propone trazar una *Cartografía sonora de Gijón*, a través de cuatro estrategias para acercarse a la personalidad acústica de la ciudad:

1. Creación de un mapa sonoro interactivo, accesible vía web, que permite a los ciudadanos incorporar aquellos sonidos urbanos que reconocen como propios. Los sonidos pueden ser descargados para usos creativos al encontrarse registrados bajo una licencia Creative Commons.

2. Realización de un taller sonoro, de cinco días de duración, para explorar el mundo del sonido y el arte mientras se realizan grabaciones en la ciudad para sumarlas al mapa sonoro interactivo.

3. Cartografía sonora de Gijón: en el marco del taller, se toman grabaciones de los espacios acústicos más representativos de la ciudad que son además geolocalizados en el mapa sonoro interactivo.

4. Con los paisajes sonoros de la ciudad de Gijón, los miembros de Escoitar.org y otros artistas sonoros invitados llevan a cabo un concierto junto a aquellos alumnos que desean presentar los trabajos realizado en el taller.

Cartografía sonora de Gijón (2010)

www.escoitar.org

Following Michel de Certeau, the everyday city is a text written by those who cross through it in their everyday journeys, “making use of a space which cannot be seen”. Eschewing the model of an exclusively visual, panoptic and geometric city-panorama mapped out by urban planners and cartographers, the need arises to create new sentient itineraries which can question the concept of the city as an abstract, univocal space.

In this regard, escoitar.org wishes to draw a *Sound Cartography of Gijón*, through four strategies to better capture the city's acoustic personality:

1. Creation of an interactive sound map that is accessible via the web, which will allow members of the community to add those urban sounds that they identify with. As they are registered under a Creative Commons licence, the sounds can be downloaded for creative uses.

2. A sound workshop lasting five days conceived to explore the world of sound and art while making recordings in the city to be added to the interactive sound map.

3. A sound map of Gijón: as part of the workshop, recordings will be made of the city's most representative acoustic spaces which will also be geolocated on the interactive sound map.

4. With the soundscapes of the city of Gijón, the members of Escoitar.org and other invited sound artists will give a live performance together with students who wish to present the pieces they have created during the workshop.



[://R-AW.cc](http://R-AW.cc)

Sujeto (2010)

2,4 GHz Detector Logaritmico, polipasto electrónico modificado, microcontrolador, memoria flash, nevera
<http://r-aw.cc/>

Sujeto (2010)

2.4 GHz Logarithmic Detector, modified electronic hoist, microcontroller, flash memory,

fridge

<http://r-aw.cc/>

Paolo Cirio

Drowning Prosperously (2010)

Mixed media

www.drowning-nyc.net

— *Drowning Prosperously* is a participative cross-media storytelling; a proper story that is told by actors and narrative devices staged over the Internet and in public spaces of few selected New York City neighbourhoods. The genre and the type of art are theorized by the artist as "Recombinant Fiction", a political and participative form of cross-media fiction.

— The CEO of "Future Water Proof Corp" plans to economically exploit the upcoming rising sea level around New York City. A young man, Jason, thinks that the people of his neighbourhood will be forced to leave because of gentrification caused by the corporation's new developments to adapt to rising sea levels. He starts to investigate about the corporation and criticize it by promoting the formation of "Climate Change Fighters" cells that can oppose the CEO's plans.

— Social media is a powerful technology to create storytelling and have the participation of the audience in it. The digital media allow to translate digital realities on the public space and vice versa, it can be done by materialize and virtualizes elements of perception of the ordinary life. Nowadays networked digital media merge as a productive vehicle to create new forms of fiction. Recombinant Fiction emerges as a political and aesthetic fiction genre of this new immersive and participative form of art. By identifying valuable, distinctive characteristics and objectives, Recombinant Fiction defines a unique genre able to drive tactical activism and dramatic purposes.



Drowning Prosperously (2010)

Técnica mixta

www.drowning-nyc.net

— *Drowning Prosperously* es una narrativa participativa a través de diferentes medios: un relato realista, contado por actores, y dispositivos narrativos a través de Internet y que se desarrolla en los espacios públicos de una serie de barrios seleccionados de la ciudad de Nueva York. Un género y modalidad artísticos al que el artista denomina teóricamente “ficción recombinante”: un tipo de ficción política y participativa a través de los medios.

— El Director Ejecutivo de “Future Water Proof Corp” planea explotar económicamente la crecida del nivel de las aguas en torno a la ciudad de Nueva York. Mientras, un joven, Jason, convencido de que sus vecinos se verán obligados a abandonar el barrio como consecuencia del proceso de transformación urbana causado por los inventos de la empresa para adaptarse al aumento del nivel del mar, comienza a hacer averiguaciones sobre aquella y a criticarla promoviendo la creación de un grupo de “luchadores del cambio climático” que se oponen a los planes del Director Ejecutivo.

— Los medios sociales representan una tecnología muy poderosa para crear narraciones y además cuentan con la participación de la audiencia. Los medios digitales permiten trasladar realidades digitales al espacio público y viceversa, y esto es posible mediante la materialización y la virtualización de elementos perceptivos de la vida ordinaria. En la actualidad, los medios digitales en red se fusionan como vehículo productivo para generar nuevas formas de ficción. Dentro de esa nueva forma artística inmersiva y participativa surge la ficción recombinante como un género político y estético de ficción. Al identificar características y objetivos valiosos y distintivos, la ficción recombinante define un género único, capaz de promover el activismo táctico y dotarlo de objetivos dramáticos.

**“Is your neighborhood ready
for Sea Level Rise?
I’m working to help you prepare.”**

Michael Meyer, CEO, Future Water Proof Corporation.

**FUTURE
WATER
PROOF
CORP.**

www.futurewaterproofcorp.com

Neokinok.tv (Daniel Miracle y Pía Capisano) + participantes de SummerLAB 2010

cms+webtv_summerlab10

(collectively created multimedia environment and publication on Internet) (2010)

Internet Platform

<http://summerlab10.experimentaltv.org>

www.experimentaltv.org/summerlab10

Acknowledgements: Mónica Bello; Gustavo Valera; LABoral team; minipimer.tv for their audiovisual work; Jordi Berenguer and Intergrid for their technological development

——— *cms+webtv_summerlab10* (collectively created multimedia environment and publication on Internet) is an installation hosting the presentation of the communication and participation platform created for *SummerLAB 2010*. The platform is an online tool conceived for collective communication, dynamisation and creation with a view to managing and interrelating various types of contents produced by the community taking part in the activities of the latest edition of *SummerLAB*. But it is also a place to find references to and archives of the previous editions held in 2008 and 2009.

——— Technically speaking, it uses a CMS (content management system), more specifically Wordpress.org, created and distributed as free software, and a WebTV, Experimentaltv.org, an audiovisual platform with live streaming and mediabase, created by Neokinok.tv, also with free software and premiered at *SummerLAB 2010*. The CMS has been installed on a server of Neokinok.tv and has been configured to meet the specifications of *SummerLAB*. The previously registered community of participants may use the platform in an active manner and publish texts, photos, videos, music, etc., as well as to semantically index what is published there using categories and tags. The audiovisual platform Experimentaltv.org has been integrated into the CMS in order to expand the potentialities of the collaborative environment. Still in a prototype phase, the platform can be used for audio and video broadcasting in real time (live streaming) and also to act as an audiovisual archive of what has been produced (mediabase or videos on demand) in a free video format called ogg/theora. It also offers a number of resources that introduce a new twist on conventional TV, like a simultaneous chat room allowing the live participation of the audience or a cross publication with other networks. This year's audiovisual material was produced by minipimer.tv with the participation of Neokinok.tv.

SummerLAB 2010. Foto: Sandra Fernández.



cms+webtv_summerlab10**(Entorno multimedia de creación y publicación colectiva en Internet) (2010)**

Plataforma en Internet

<http://summerlab10.experimentaltv.org/>www.experimentaltv.org/summerlab10

Agradecimientos: Mónica Bello; Gustavo Valera; equipo de LABoral; minipimer.tv por su trabajo audiovisual; Jordi Berenguer e Intergrid por su desarrollo tecnológico

— *cms+webtv_summerlab10 (Entorno multimedia de creación y publicación colectiva en Internet)* es una instalación donde se presenta la plataforma de comunicación y participación desarrollada para el *SummerLAB 2010*. Esta plataforma es una herramienta online creada para la comunicación, la dinamización y la creación colectiva que gestiona y relaciona distintos tipos de contenidos producidos por la comunidad para participar en las actividades de la última edición de *SummerLAB*. También es un lugar donde encontrar referencias y archivos de las anteriores ediciones en 2008 y 2009.

— Técnicamente, *cms+webtv_summerlab10* cuenta con un CMS (content management system o sistema de gestión de contenidos), concretamente Wordpress.org realizado y distribuido como software libre, y una web TV, Experimentaltv.org, una plataforma audiovisual con *live streaming* y mediabase creada por Neokinok.tv también con software libre y presentada por primera vez en *SummerLAB 2010*. El CMS se ha instalado en un servidor de Neokinok.tv y se ha configurado para responder a los requisitos de *SummerLAB*. La comunidad de participantes, previamente registrados, pueden usar la plataforma de manera activa y publicar textos, fotos, videos, música, etc; así como indexar semánticamente lo publicado usando categorías y etiquetas. La plataforma audiovisual Experimentaltv.org se ha integrado con el CMS para ampliar las posibilidades del entorno colaborativo. Aun en fase de prototipo, esta plataforma sirve para la transmisión de audio y vídeo en tiempo real (*live streaming*) así como de archivo audiovisual de lo producido (mediabase o vídeos bajo demanda) en un formato libre de vídeo llamado ogg/theora. También cuenta con una serie de recursos que actualizan la idea de televisión convencional, como un chat simultáneo para la participación en directo de la audiencia o la publicación cruzada con otras redes. El material audiovisual de la edición de este año ha sido producido por minipimer.tv con la colaboración de Neokinok.tv.

SummerLAB 2010. Foto: Sandra Fernández.



Ál Cano Santana/Efraín Foglia

Democratic Mobility: Horizontal Telephony + Guifi.net Free Mobile Network Nodes (2010)

Mobile phones, routers and VoIP. GNU/Linux: Debian CyanogenMod operative system, BMX, BATMAN, OLSR and Asterisk software. GNU/GPL and FDL license

<http://guifi.net/es>

http://es.wiki.guifi.net/wiki/Telefonía_móvil

www.guifiraval.net/

Acknowledgements: Albert Homs, Alex Casanova, Pablo de Soto, Zako, Kobenan, Axel, Agustí, Roger, Blackhold, Imakoki, Gràcia SenseFils, Asturias Wireless, all the Guifi.net and Free Software communities

With over 10,000 operative nodes and more than 15,000 kilometres of links, *Guifi.net* is the world's largest community-run telecommunications network. Most of this infrastructure is permanently installed, connecting thousands of homes through wireless technology. This project is conceived to expand the current potentialities of *Guifi.net*, providing connectivity in the public space, adding mobility and including telephony features. The goal is to make the most of the network deployed to date, with a coverage of 12,000 km² and to implement these two prototypes for their use by members of the community.

Prototype 1: Horizontal Telephony (Ál Cano)

Taking advantage of the drop in the prices of Wi-Fi mobile phones, they are now optimised to allow the flow of data to use the Wi-Fi band and free technologies instead of those proprietary belonging to telephone enterprises, while at the same time they are also optimised to maintain connectivity in motion. VoIP servers are used to connect the phones and make voice calls possible. Other potential uses are video and audio streaming as well as mail and web services for sending data. The outcome is the creation of new narratives and ultimately a democratic system of telephony.

Prototype 2: Mobile Node (Efraín Foglia)

A free broadcasting station with a Wi-Fi portable telecommunications infrastructure that may be used in the urban environment and that allows meshing and interconnection through digital networks. It has its own autonomy and configuration. This mobile node may build a LAN in peripheral territories, interconnecting itself in an independent way to telecommunication companies. It offers multidisciplinary applications: education, activism, art projects, first aid, etc. A highly flexible project offering interconnecting potential with the digital devices populating our contemporary cities.



Guifimóvil corriendo los demonios MANET de enrutamiento dinámico.



Router inalámbrico "Alix" al estilo GSF.

Movilidad democrática: telefonía horizontal + nodos móviles en red libre Guifi.net (2010)

Móviles, routers y servidores. Sistemas operativos GNU/Linux: Debian CyanogenMod, softwares BMX, BATMAN, OLSR y Asterisk. Licencia GNU/GPL y FDL

<http://guifi.net/es>

http://es.wiki.guifi.net/wiki/Telefonía_móvil

www.guifiraval.net/

Agradecimientos: Albert Homs, Alex Casanova, Pablo de Soto, Zako, Kobenan, Axel, Agustí, Roger, Blackhold, Imakoki, Gràcia SenseFils, Asturias Wireless, toda Guifi.net y a la comunidad del Software Libre

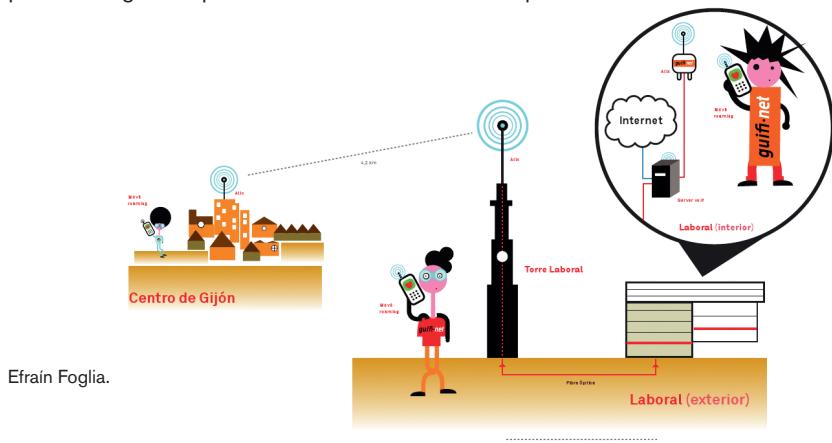
Con más de 10.000 nodos operativos y más de 15.000 kilómetros de enlaces, *Guifi.net* es la red de telecomunicaciones de gestión ciudadana más grande del mundo. La mayor parte de esta infraestructura se instala de forma permanente y así interconecta a miles de hogares a través de tecnología inalámbrica. Este proyecto amplifica las posibilidades actuales de *Guifi.net* y da conectividad en el espacio público, sumando movilidad e incluyendo características de telefonía. Se pretende aprovechar el despliegue creado hasta el momento que cuenta con más de 12.000 kilómetros cuadrados de cobertura e implementar estos dos prototipos para uso ciudadano.

Prototipo 1: Telefonía horizontal (Ál Cano)

Aprovechando el abaratamiento de los teléfonos móviles con Wi-Fi, se optimizan para que el flujo de datos utilice la banda y la tecnología libres del Wi-Fi en vez de usar la privativa de las compañías telefónicas. Al mismo tiempo que se mejoran para mantener la conectividad en movimiento, se usan servidores de VoIP para conectar los teléfonos y poder realizar llamadas de voz. Otras posibilidades pasan por hacer streaming de video y audio o implementar servicios de correo y de web para poder enviar datos creando nuevas narrativas. Estamos hablando de un sistema de telefonía democrática.

Prototipo 2: Nodo móvil (Efraín Foglia)

Es una estación de transmisión libre, una infraestructura de telecomunicación inalámbrica móvil, que se puede usar en el entorno urbano y que permite el mallado y la interconexión a través de redes digitales. Cuenta con una capacidad de autonomía y configuración propia. Este nodo móvil puede construir una LAN en territorios irregulares conectándose entre sí de forma independiente a las empresas de telecomunicación. Sus aplicaciones son multidisciplinares: educación, activismo, proyectos artísticos, primeros auxilios, etc. Este proyecto suma flexibilidad y propone posibilidades de interconexión con los dispositivos digitales que habitan las ciudades contemporáneas.



minipimer.tv (Laura Malinverni, Lucía Egaña Rojas, Valentina Messeri, con la colaboración de Verónica Lahitte, Ricardo Merino Sáez y Diana J. Torres)

minipimer's Filescape (2010)

Installation, paper, single-channel video and cabling, dimensions variable

<http://minipimer.tv>

Acknowledgements: Hangar, Gustavo Valera and the technical team at LABoral

— *minipimer's Filescape* is an installation that came about as a documentary report of *SummerLAB 2010*, based on the fusion of the concepts of time and narrative; collage and fragmentation and subjective cartography.

— Time and narrative is a central axis in work with live streaming. But, how can that practice be "translated" to an exhibition space where time is "frozen" so that we can speak about something that has already happened? *minipimer.tv* plays with the concept of the "there and now" (riffing on Benjamin's auratic "here and now"), working in a delocalised physical space (Internet streaming) and in the temporary space of simultaneity. In a site-specific exhibition in the "place of the events", the process should be reverted by the construction of a narrative from the "here and before", a visualisation of working processes from an augmented temporality.

— A visualisation that is constructed as a collage, in the understanding that memory is based on fragments of time-space, being a subjective process of data storage that never manages to embrace the whole. This method of mnemonic construction has yet another correlate in the strategies of representation used, employing different languages and resources in the construction of image and narrative.

— The result is a subjective cartography based on the notion of connection as a methodology for the construction of a relative map, linking the different moments and subject matters that emerged during *SummerLAB*. The intention of this cartography is to map the collective experience that took place from certain data we may obtain from the documentation we created.



minipimer's Filescape (2010)

Instalación. Dimensiones variables. Papel, video monocanal y cableado

<http://minipimer.tv>

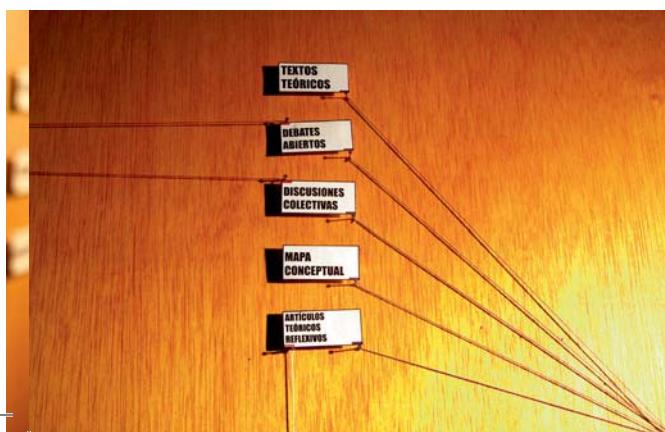
Agradecimientos: Hangar, Gustavo Valera y equipo técnico de LABoral

— *minipimer's Filescape* es una instalación que surge como memoria documental del *SummerLAB 2010*, a partir del cruce de los conceptos de tiempo y narración; *collage* y fragmentación y cartografía subjetiva.

— Tiempo y narración es un eje fundamental en el trabajo con *streaming* en directo. ¿Cómo "traducir" dicha práctica a un espacio expositivo donde el tiempo se "congela" para hablar de algo que ya pasó? minipimer.tv trabaja a partir del concepto de "allá y ahora" (parafraseando el "aquí y ahora" aurático de Benjamin), trabajando en un espacio físico deslocalizado (*streaming* por Internet) y en el espacio temporal de la simultaneidad. En una exposición *site-specific*, que se realiza en el "lugar de los hechos", se debe invertir el proceso construyendo una narrativa a partir del "aquí y antes", una visualización de los procesos de trabajo a partir de una temporalidad aumentada.

— Dicha visualización se construye a través de la técnica del *collage*, entendiendo que la memoria surge a partir de fragmentos de tiempo y espacio, siendo un proceso subjetivo de almacenamiento de datos que nunca llega a abarcar la totalidad. Esta manera de construcción mnemotécnica también tiene un correlato en las estrategias de representación que se utilizan, al tomar diferentes lenguajes y recursos para la construcción de la imagen y la narrativa.

— El resultado es una cartografía subjetiva basada en la noción de conexión, como metodología para la construcción de un mapa relativo, que une diferentes momentos y temáticas que surgieron en el *SummerLAB*. La intención de esta cartografía es mapear la experiencia colectiva que ocurrió, a partir de ciertos datos que podemos obtener de la documentación que realizamos.



Baruch Gottlieb/Horacio González Diéguez/Coco Moya

iMine (2010)

Aplicación para teléfono móvil, entorno en red, sitio web

<http://i-mine.org>

Agradecimientos: Axel Hunstock y Juan José Pezzutti por su contribución matemática; equipo de *SummerLAB*

— *iMine* es un juego de información en red para tecnología móvil, concebido para dotar a los usuarios de teléfonos móviles de información tangible sobre las condiciones materiales reales que intervienen en la génesis física de su tecnología. Es una obra que trata sobre la “persistencia del hardware” en los nuevos medios, explorando el difícil territorio que se extiende entre las esperanzas de un futuro en red y la realidad física actual de la producción minera e industrial. Conmemorando un tributo a los más de cuatro millones de víctimas de las guerras de los minerales de África Central, la aplicación *iMine* incorpora modelos en tiempo real de las condiciones de producción tecnológica en el uso de esa misma tecnología.

— *iMine* es una aplicación para dispositivos móviles que utiliza información híbrida. Puede funcionar como un juego, pero también como un portal para una mayor información y comprensión de la realidad física de la producción de nueva tecnología, llegando al extremo de proporcionar precios actualizados de minerales. Con ello, *iMine* pone de relieve la paradoja de una vanguardia que, en su concienciación e intento por mejorar la suerte de la humanidad, depende y facilita la perpetuación de situaciones de injusticia y desesperación. Los minerales que se emplean en los teléfonos móviles se encuentran entre los más disputados del planeta. Comprueba los últimos precios de minerales en la CPU móvil de alto rendimiento de *iMine* y averigua qué minero se encargará de extraerlos de las profundidades de la tierra.

iMine (2010)

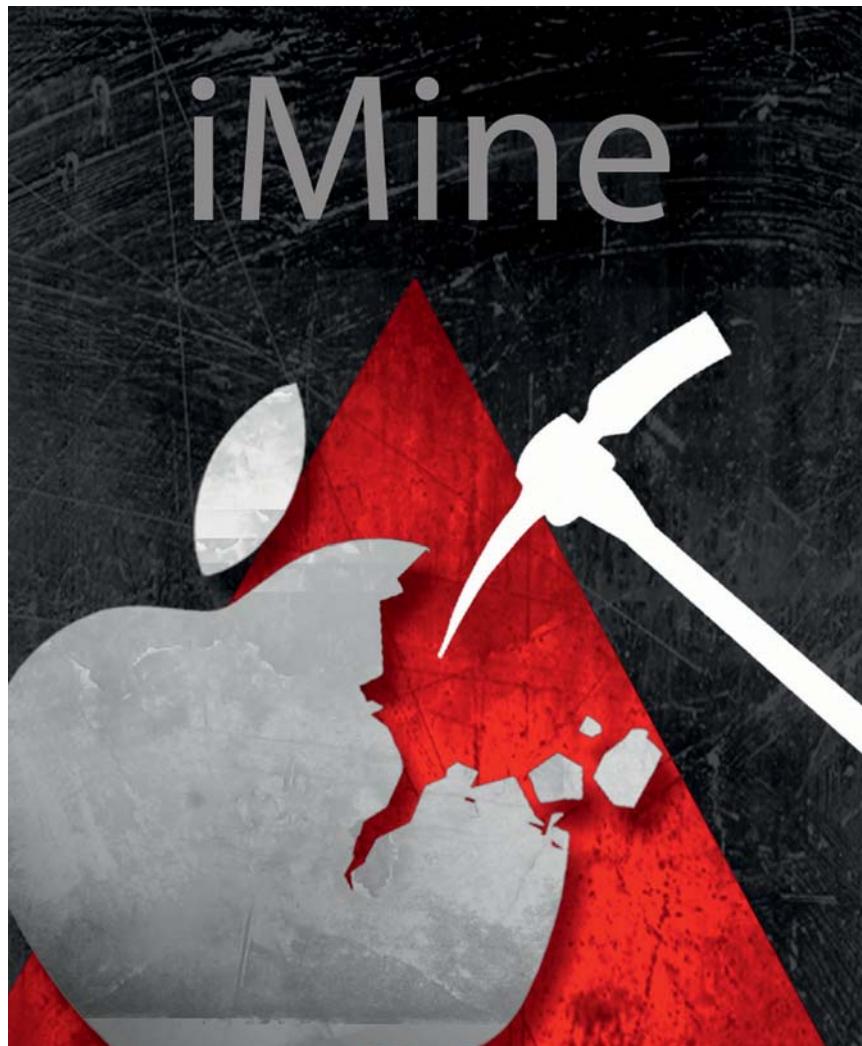
Mobile phone app, networked environment, website

<http://i-mine.org>

Acknowledgements: Axel Hunstock and Juan José Pezzutti for extra math; the staff at *SummerLAB*

— *iMine*, an informational networked game for mobile technology, designed to give mobile users a palpable understanding of the real material conditions at play in the material genesis of their technology of convenience. This is a work about the “persistiance of hardware” in new media, exploring the difficult territory between the hopes of a networked future and the physical contemporary reality of mining and industrial production. Commemorating the 4+ million victims of the conflict-mineral wars in Central Africa, *iMine* integrates real-time models of the production conditions of technology seamlessly into the use of that technology.

— *iMine* is a model for a hybrid informational mobile media activity. It can function as a game, however it can also function as a portal to more information and understanding about the physical reality of the production of new technology, even so far as giving up to date mineral prices. In this way, *iMine* shows the paradox of the avant garde in raising consciousness and attempting to improve the lot of humanity it relies on, and affords the perpetuation of conditions of injustice and despair. The minerals used in mobile devices are some of the most hard-fought on the planet. Check the latest mineral prices on the high performance mobile CPU running *iMine* and get to know the miner who will bring them from the earth!



iminer activity :
850 players
total tantalum mined:
59.32.kg

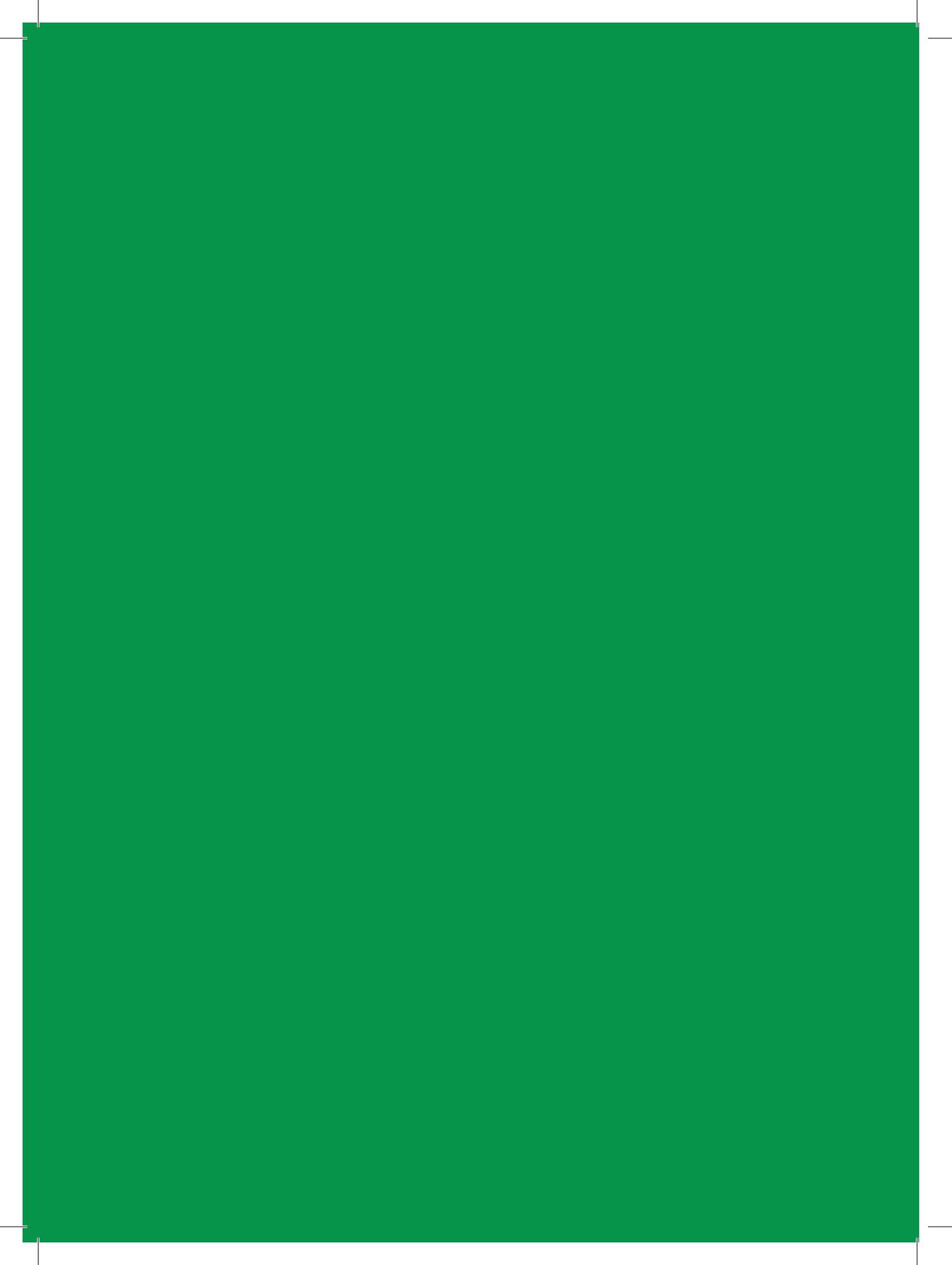


I
M
I
N
E

tantalum (LIVE) \$95/kg



wage \$0.10/hr savings \$5.10
work efficiency 87g/hr



BIOGRA-
FÍAS/
BIOGRA-
PHIES

Pilar de la Banda/Héctor Noval (España - Spain)

— Héctor Noval (Pola de Siero, 1978) y Pilar De la Banda (Santander, 1981) comienzan a desarrollar trabajos como colectivo a partir del año 2006.

— A partir de 2009 centran su trabajo en la búsqueda de nuevas formas de intervención tipográfica capaces de conjugar el mundo visual y perceptual con el mundo conceptual y mental, siendo capaz de reproducir de manera exacta el concepto que representa.

— A principios de 2010, el colectivo redacta el manifiesto sobre el que basa sus posteriores proyectos.

— En esta línea de investigación y creación abierta se inscriben las obras *La substancia cíclica* o *El observador del espacio*, que culminarán en el desarrollo de la instalación *Cuerpos 1.0*.

— Héctor Noval (Pola de Siero, 1978) and Pilar de la Banda (Santander, 1981) started working together as a collective in 2006.

— In 2009, they shifted the focus of their work to a quest for new forms of typographic intervention capable of combining the visual and perceptual world with the conceptual and mental universe, faithfully reproducing the represented concept.

— At the beginning of 2010, the collective drafted a manifesto that laid the foundations for later projects.

— Works like *La substancia cíclica* or *El observador del espacio*, that culminated in the development of the installation *Cuerpos 1.0*. can also be ascribed within this research and open creation.

Ál Cano Santana (España - Spain)

www.guifi.net/es

— Es artivista y hacktivista. Trabaja en el campo de los estudios sociales de la ciencia y la tecnología para el desarrollo tecnológico, la autogestión y el empoderamiento de grupos en proyectos como la red libre Guifi.net; el servicio de correo electrónico público BlogMail; *Libertad en las relaciones sexoafectivas y de parentesco*; *De la Web 2.0 a la Web Libre y punto*; *Wikiproyecto: Ciencia, tecnología y género* y la red de servidores autogestionados Marsupi. Su formación principal es a partir de los laboratorios hackers de Barcelona. Su formación académica viene de lugares tan diversos como la psicología social o la comunicación audiovisual. Actualmente realiza su doctorado en computación en la Universitat Politècnica de Catalunya con su tesis sobre *Guifi.net* desde la perspectiva de género.

— An artist and hacktivist, he works in the field of social studies of science and technology, for technological development, self-management and group empowerment in projects such as the Guifi.net free network, the public electronic mail called BlogMail; *Libertad en las relaciones sexoafectivas y de parentesco*; *De la Web 2.0 a la Web Libre y punto*; *Wikiproyecto: Ciencia, tecnología y género* and the network of self-managed servers Marsupi. Most of his know-how comes from his time at hacker labs in Barcelona. He completed his academic training in fields as diverse as social psychology or audiovisual communication. At present he is completing a PhD in computation at Universitat Politècnica de Catalunya, with a dissertation on *Guifi.net* from a gender perspective.

Paolo Cirio (Italia - Italy)

www.drowning-nyc.net

— Paolo Cirio investiga los *media*, la comunicación, la política y la antropología cultural como elementos constitutivos de un entorno que influye en nuestra percepción de la realidad.

— Ha estudiado cine, teatro, electrónica, telecomunicación, filosofía, diseño y comunicaciones visuales. En 2005 se licenció en Teatro, Arte y Música por la Universidad de Turín. Formó parte del colectivo [epidemiC] y ha colaborado con muchas figuras fundamentales del panorama del Net Art y del Street Art.

— En 2002, los departamentos de defensa de Estados Unidos y Canadá lo investigaron por organizar una huelga en red contra la guerra. Unos años después hackeó Google.com (proyecto *GWEI* junto a Alessandro Ludovico y *ubermorgen.com*) y Amazon.com (proyecto *Amazon-Noir* junto a Alessandro Ludovico y *ubermorgen.com*) para contribuir a la concienciación sobre la libertad de información en la era de los grandes gigantes corporativos punto-com. En paralelo, organizó *happenings* de Street Art y robó la identidad de un espía ruso (*The Big Plot project*) para crear una nueva forma de ficción narrativa.

— En 2009, ganó el European Media Artists in Residence Exchange y en 2008 se hizo con el segundo premio del Transmediale Festival de Berlín. Ha expuesto sus obras en el Museo Nacional de Arte Contemporáneo, Atenas; en el Courtauld Institute, Londres; en HMKV, Dortmund; en el MOCA, Taipei; en el NTT ICC, Tokio; Ars Electronica, Linz; entre otros.

— Paolo Cirio is researching into media, communication, politics and cultural anthropology, as an environment that influences the perception of reality.

— He has studied cinema, theatre, electronics, telecommunication, philosophy, design and visual communications. He graduated in 2005 in Drama, Art and Music Studies at the University of Turin. He was part of [epidemiC] collective and has collaborated with many other pivotal figures of net-art and street-art scene.

— In the 2002, the Department of National Defense of both the USA and Canada has investigated him for organizing an anti-war net-strike. Few years after he hacked Google.com (*GWEI* project with Alessandro Ludovico and *ubermorgen.com*) and Amazon.com (*Amazon-Noir* project with Alessandro Ludovico and *ubermorgen.com*) to raise awareness about the freedom of information in the corporate dot-com giants era. In the meanwhile he organized street-art happening and stole the identity of a Russian spy (*The Big Plot project*) to create a new form of narrative fiction.

— In the 2009 he won the European Media Artists in Residence Exchange, and in the 2008 the second prize at the Transmediale Festival in Berlin. He displayed his works at National Museum of Contemporary Art, Athens; Courtauld Institute, London; HMKV, Dortmund; MOCA, Tapei; NTT ICC, Tokyo; Ars Electronica, Linz; among others.

Escoitar.org (España - Spain)www.escoitar.org

— Escoitar.org es un grupo de artistas y activistas sonoros formado por antropólogos, musicólogos ingenieros y artistas multimedia. Su principal objetivo es el fomento y la promoción del fenómeno sonoro y la escucha activa (son promotores en España de la corriente Estudios Aurales, una nueva vía de conocimiento que estudia las sociedades a través de los sonidos que genera y que escucha: el imaginario sonoro). Entre otras actividades trabaja en la conservación de la memoria sonora, la puesta en valor del patrimonio cultural inmaterial, el fomento de la participación de los oyentes en la configuración del patrimonio sonoro y los trabajos de campo, registro y contextualización de los sonidos ambientales del país.

— Actualmente trabaja en varios proyectos, algunos de ellos en el contexto de Galicia, como *Fonotopías de Galicia. Grabación de sonidos en peligro de extinción* o el diseño de un mapa sonoro de Galicia público y universalmente accesible, pero también en el contexto internacional, con proyectos como *Sonic Weapons* centrado en las llamadas "tecnologías sonoras de control social".

— Escoitar.org ha publicado dos libros: *Escoitar.org. Audio-HackLAB* y *Cartografías de la escucha. Sonido y Lugar*. Ha organizado talleres y seminarios por toda España y en los principales festivales del mundo.

— Jesús Otero Seoane, Carlos Suárez Sánchez o Juanjo Palacios son algunos de sus miembros más activos.

— Escoitar.org is a group of artists and sound activists comprising anthropologists, musicologists, engineers and multimedia artists. Its primary mission is to foster and promote the use of sound and active listening (it is a pioneer in Spain in the Aural Studies movement, a new form of knowledge that studies societies through the sounds they generate and listen to: the sound imaginary). Among other activities it works with the conservation of the sound memory, raising awareness of the wealth of our immaterial cultural heritage, fostering the involvement of listeners in the configuration of the sound heritage and in the fieldwork, recording and contextualisation of the soundscapes of the country.

— It is currently working in various projects, some of which are in Galicia, such as *Phonotopias of Galicia. Recording of sounds in danger of extinction* and the design of a public and universally accessible sound map of Galicia, while on the wider international stage, escoitar.org is working with projects such as Sonic Weapons focused on "sound technologies of social control".

— Escoitar.org has published two books: *Escoitar.org. Audio-HackLAB* and *Cartografías de la escucha. Sonido y Lugar*. It has organised workshops and seminars all over Spain as well as at leading festivals around the world.

— Jesús Otero Seoane, Carlos Suárez Sánchez and Juanjo Palacios are some of the group's most active members.

Efraín Foglia (Méjico)

www.guifi.net/es

— Diseñador y artista. Actualmente investiga la relación entre prácticas creativas y la evolución de las redes digitales, así como sus implicaciones sociales y políticas. Es miembro de *Guifi.net* y *exo.cat*, dos plataformas que desarrollan redes digitales abiertas y autogestionadas. Forma parte del GRID (Grup de Recerca de Interaccions Digitals) de la Universitat de Vic, Barcelona, donde trabaja como profesor de Arte Digital y Visualización de la Información. Con estudios de Diseño de la Comunicación Gráfica en Ciudad de México (UAM), NewMedia Art en Weimar, Alemania (Bauhaus), actualmente escribe su tesis doctoral en la Universitat de Barcelona bajo el título *Arte en la Mediacity*.

— Designer and artist. At present he is researching into the relationship between creative practices and the evolution of digital networks, as well as their social and political implications. He is a member of *Guifi.net* and *exo.cat*, two platforms developing open, self-run digital networks. He is a member of GRID (Research Group of Digital Interactions) at Universitat de Vic, Barcelona, where he works as a lecturer in Digital Art and Information Visualisation. Trained in Design of Graphic Communication in Mexico City (UAM) and NewMedia Art in Weimar, Germany (Bauhaus), he is currently writing a PhD dissertation at Universitat de Barcelona titled *Arte en la Mediacity*.

Baruch Gottlieb (Canadá)

i-mine.org

— Baruch Gottlieb es un artista de *media-art* natural de Montreal, que investiga los ámbitos navegables de la ficción y lo documental. Entre 2005 y 2008 fue profesor adjunto de la cátedra de *Media Art* en la Yonsei University Graduate School of Communication and Arts. En la actualidad es artista-investigador residente en el Institute of Time-Based Media de la University of Arts, Berlín. Su nuevo libro *Gratitude for Technology*, publicado por Atropos Press, explora la persistente materialidad de la imagen digital.

— El trabajo creativo de Gottlieb parte sobre todo de la realización cinematográfica. En estos últimos años ha estado desarrollando tanto una narrativa generativa como unos objetos discursivos para su presentación dentro del espacio artístico. El cuerpo humano es la figura central de este trabajo. A lo largo de dos décadas de exploración individual y colaborativa en los campos de la danza y el movimiento en los *media*, Gottlieb ha explorado una “sintaxis de la forma humana” en una cosmología de la “naturaleza humana”. Un trabajo que, en consecuencia, incluye siempre un aspecto performativo, materializándose también en obras de artes escénicas, arte público y arte basado en la red.

— Baruch Gottlieb is a Montreal-born media artist exploring navigable fiction and documentary. From 2005 to 2008, Gottlieb was assistant professor in Media Art at Yonsei University Graduate School of Communication and Arts, and he is currently artist-researcher-in-residence at the Institute of Time-Based Media at the University of Arts, Berlin. His new book *Gratitude for Technology*, Atropos Press, explores the persistent materiality of the digital image.

— Gottlieb's practise is mainly derived from film-making. In recent years, he has been developing generative narrative or discursive objects which can be presented in the art space. The central figure of this work is a human body. During two decades of personal and collaborative exploration of dance and movement in media, his work explores a “syntax of human form”, in a cosmology of “human nature”. This work thus always includes a performative aspect, and has also been implemented in works of stage performance and public art and net-based art.

minipimer.tv (Laura Malinverni, Lucía Egaña Rojas, Valentina Messeri, con la colaboración de Verónica Lahitte, Ricardo Merino Sáez y Diana J. Torres) (España - Spain)

www.minipimer.tv

minipimer.tv es un laboratorio experimental de video por Internet en tiempo real realizado con software libre. El colectivo, afincado en Barcelona desde el año 2008, trabaja en la investigación de las posibilidades del *streaming* (emisión de video en directo) y cuenta con dos grupos abiertos de investigación y producción de pensamiento crítico y desarrollo de herramientas libres.

minipimer.tv is an experimental video laboratory on the Internet, in real time and created with free software. Based in Barcelona since 2008, the collective researches into the potential of streaming (video live broadcasting) and has two open groups of research and production of critical thought and development of free tools.

Neokinok.tv (España - Spain)

<http://neokinok.tv>

Desde 1998, el colectivo Neokinok.tv trabaja en la investigación sobre la comunicación, la creación audiovisual y la televisión experimental. Durante este tiempo el colectivo ha desarrollado varios proyectos alrededor del audiovisual, el arte, la cultura, la cooperación y la educación, todos ellos enmarcados dentro del contexto de las tecnologías, la sociedad y la comunicación. Algunos ejemplos de estas actividades son: <http://mangorodja.org> <http://nosideoedison.net> <http://tvlata.org> <http://greenpeace.neokinok.tv> <http://shuawa.org> <http://horitzo.tv> <http://zonachana.info> <http://tvlab.experimentaltv.org> <http://tvca2m.neokinok.tv> <http://experimentaltv.org> <http://experimentaltv.org/tbacanal> <http://artiumtb.neokinok.tv>.

Dentro del trabajo de Neokinok.tv se han puesto en marcha diferentes plataformas de comunicación como televisiones locales temporales, proyectos de participación, televisiones en Internet, siempre investigando y desarrollando nuevas formas comunicativas tanto a nivel técnico como conceptual. Para esta labor se han desarrollado prototipos y creaciones para investigar y aprender usando el espectro electromagnético o las redes del ciberspacio, usando herramientas de código abierto y promoviendo la cultura libre. Como uno de los planteamientos principales consideramos la experimentación como una vía de trabajo que nos puede ayudar a comprender mejor las múltiples realidades y a expresarlas con más libertad y creatividad.

Since 1998, the Neokinok.tv collective has been researching into communication, audiovisual creation and experimental television. Throughout that time, the group has created a number of projects exploring audiovisuals, art, culture, cooperation and education, all within the context of technologies, society and communication. Some of these activities are: <http://mangorodja.org> <http://nosideoedison.net> <http://tvlata.org> <http://greenpeace.neokinok.tv> <http://shuawa.org> <http://horitzo.tv> <http://zonachana.info> <http://tvlab.experimentaltv.org> <http://tvca2m.neokinok.tv> <http://experimentaltv.org> <http://experimentaltv.org/tbacanal> <http://artiumtb.neokinok.tv>.

As part of their work, Neokinok.tv has set in motion several communication platforms—including short-term local TV stations, participative projects, Internet TV channels— always researching and developing new communicational forms both on a technical and a conceptual level. To enable their work, they have developed prototypes and creations for research purposes and to acquire knowledge using the electromagnetic spectrum or cyberspace networks, using open source tools and promoting free culture. One of Neokinok.tv's core mandates is experimentation, viewing it as a path leading to a better understanding of the many existing realities and to ways of expressing them with greater freedom and creativity.

://R-AW.CC (Méjico/España - Mexico/Spain)

<http://r-aw.cc/>

<http://sujeto.info>

——— Compuesto por Mario de Vega y Víctor Mazón Gardoqui, se trata de un proyecto de investigación, producción y materialización de intervenciones para sitios específicos, procesos de trabajo colectivo y eventos sonoros.

——— Formed by Mario de Vega and Victor Mazón Gardoqui, it is a research and production project for the realization of site-specific interventions, collective working processes and sound events.

Mari Jo Ribas Bermúdez (España - Spain)

www.redimei.com/projects/birdmobile/

<http://birdmovil.wordpress.com/>

——— Mari Jo Ribas Bermúdez (Palma de Mallorca, 1982) es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona, realizando el último curso en el departamento de Comunicación Visual en la Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main, Fráncfort. En el 2007 cursó el postgrado Diseño, Arte y Sociedad e Intervenciones en el Espacio Público, en la escuela Elisava de Barcelona. En 2010 ha finalizado el Máster en Producciones Artísticas e Investigación de la UB, donde ha desarrollado una tesis estableciendo los cimientos teóricos del proyecto *Birdmóvil*.

——— Interesada en seguir ampliando sus conocimientos, desde la práctica vital o artística, desde el placer de la lectura o el cine, el interés por la comunicación, las narrativas y las paradojas cotidianas han sido unas constantes en sus inquietudes. En definitiva se trata del acercamiento a la cultura, ésta o la otra, la alta o la baja, la analógica o la digital, la pública o la privada.

——— Mari Jo Ribas Bermúdez (Palma de Mallorca, 1982) graduated with a BA in Fine Arts from the University of Barcelona in 2006, after spending the final year in the Visual Communication Department at the Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main, Frankfurt. In 2007 she followed postgraduate studies in Design, Art and Society, and Interventions in the Public Space at Elisava in Barcelona. In 2010 she received a MA in Art Productions and Research at the University of Barcelona with a dissertation on the theoretical foundations of the *Birdmóvil* project.

——— Keen to further her knowledge, whether in her life or in her practice, either through literature or cinema, Bermúdez has always been concerned with communication, narratives and everyday paradoxes. In other words, she is engaged with culture of all kinds, either high or low, analogical or digital, public or private.

Pedro Soler (Cataluña - Catalonia)<http://root.ps>

Con formación en el área del Arte y las Nuevas Tecnologías (Máster en Artes Digitales por el Instituto Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra), Pedro Soler ha desarrollado una intensa trayectoria profesional como creador y gestor cultural. Ha impulsado innumerables iniciativas nacionales e internacionales relacionadas con el multimedia, el arte y el teatro, tanto individualmente como en colaboración con diversos colectivos internacionales, tales como Fiftyfifty (distribuidor independiente de contenido multimedia), Dadata (creación audiovisual), Didascalie.net (plataforma para teatro y multimedia) y GISS.tv (servicios de streaming con software libre).

Ha sido comisario del Festival Sonar en Barcelona desde 1999 a 2006; actuó como artista/programador desarrollando vídeo interactivo para escenografía teatral en París desde 2003 a 2006. Entre 2006 y 2010 fue Director de Hangar, Centro de Producción de Artes Visuales (hangar.org), en Barcelona.

En 2010 ha comisariado las exposiciones *L'Espai de l'Intent*, Centro Cultural Can Felipa, Barcelona, y *Lo uno y lo Múltiple*, La Capella, Instituto de Cultura de Barcelona y Artellewa, El Cairo.

Since graduating in Art and New Technologies with a Master in Digital Arts from the Audiovisual Institute at Pompeu Fabra University, Pedro Soler has pieced together an intense trajectory as both artist and cultural manager. He has been behind countless multimedia, art and theatrical projects, in Spain and abroad, both individually and in conjunction with several international collectives, including Fiftyfifty (independent distributor of multimedia contents), Dadata (audiovisual creation), Didascalie.net (theatre and multimedia platform) and GISS.tv (streaming services with free software).

Soler curated the Sonar Festival in Barcelona from 1999 to 2006; and from 2003 to 2006, he acted as artist/programmer developing interactive video works for stage design in Paris; from 2006 to 2010 he was the Director of Hangar (hangar.org), the visual arts production centre in Barcelona.

In 2010 he has curated the following exhibitions: *L'Espai de l'Intent*, Centro Cultural Can Felipa, Barcelona; and *Lo uno y lo Múltiple*, La Capella, Instituto de Cultura de Barcelona and Artellewa, Cairo.

Benjamin Weil (Francia/España - France/Spain)www.laboralcentrodearte.org

Benjamin Weil es Comisario Jefe de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, desde julio de 2009. Previamente fue comisario de *Media Art* en SFMoMA-San Francisco Museum of Modern Art hasta 2006, y Director del Artists Space en Nueva York hasta 2008.

Benjamin Weil is Chief Curator at LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, since July 2009. He was previously curator of media arts at SFMoMA-San Francisco Museum of Modern Art until 2006, and Director of Artists Space in New York until 2008.

CRÉDITOS / CREDITS

PRINCIPALITY OF ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces

President of the Principality of Asturias

Mercedes Álvarez González

Councillor for Culture and Tourism

Jorge Fernández León

Vice-councillor for Culture and Tourism

**BOARD OF TRUSTEES OF FUNDACIÓN
LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y
CREACIÓN INDUSTRIAL**

PRESIDENT

Mercedes Álvarez González

representing the Principality of Asturias

1ST VICE-PRESIDENT

Jorge Fernández León

representing the Principality of Asturias

2ND VICE-PRESIDENT

Nicanor Fernández Álvarez

representing HC Energía

BOARD MEMBERS

Juan Cueto Alas

Agustín Tomé Fernández

representing the Principality of Asturias

Ministry of Culture

Ayuntamiento de Gijón

Autoridad Portuaria de Gijón

Caja de Ahorros de Asturias

Telefónica

STRATEGIC CORPORATE MEMBER

Alcoa

ASSOCIATED CORPORATE MEMBERS

Dragados

Duro Felguera

FCC

SECRETARY

José Pedreira Menéndez

**LABORAL CENTRO DE ARTE Y
CREACIÓN INDUSTRIAL**

DIRECTOR

Rosina Gómez-Baeza Tinturé

CHIEF CURATOR

Benjamin Weil

**GENERAL COORDINATOR AND
HEAD OF PUBLIC PROGRAMMES**

Lucía García Rodríguez

HEAD OF EXHIBITIONS AND PUBLICATIONS

Ana Botella Diez del Corral

ASSISTANCE TO EXHIBITIONS

Patricia Villanueva*

HEAD OF GENERAL SERVICES

Ana I. Menéndez

ASSISTANCE TO GENERAL SERVICES

Lucía Arias*

TECHNICAL ASSISTANCE

David Morán*

Mario Bustos*

Pilar Pato*

MEDIA LIBRARY

Begoña González Morais*

MEDIATION

Iván Tobalina*

Aida Rodríguez*

Elena Álvarez*

SECRETARIAT

Lara Fernández*

Maria Romalde*

PRESS OFFICE

Pepa Telenti Alvargonzález*

* Lacera Servicios y mantenimiento

PRINCIPADO DE ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces
Presidente del Principado de Asturias

Mercedes Álvarez González
Consejera de Cultura y Turismo

Jorge Fernández León
Viceconsejero de Cultura y Turismo

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

PRESIDENTA
Mercedes Álvarez González
en representación del Principado de Asturias

VICEPRESIDENTE PRIMERO
Jorge Fernández León
en representación del Principado de Asturias

VICEPRESIDENTE SEGUNDO
Nicanor Fernández Álvarez
en representación de HC Energía

VOCALES PATRONOS
Juan Cuetos Alas
Agustín Tomé Fernández
en representación del Principado de Asturias

Ministerio de Cultura
Ayuntamiento de Gijón
Autoridad Portuaria de Gijón
Caja de Ahorros de Asturias
Telefónica

MIEMBRO CORPORATIVO ESTRATÉGICO
Alcoa

MIEMBROS CORPORATIVOS ASOCIADOS
Dragados
Duro Felguera
FCC

SECRETARIO
José Pedreira Menéndez

**LABORAL CENTRO DE ARTE Y
CREACIÓN INDUSTRIAL**

DIRECTORA
Rosina Gómez-Baeza Tinturé

COMISARIO JEFE
Benjamín Weil

**COORDINADORA GENERAL Y RESPONSABLE
DEL PROGRAMA PÚBLICO**
Lucía García Rodríguez

**RESPONSABLE DE EXPOSICIONES
Y PUBLICACIONES**
Ana Botella Díez del Corral

ASISTENTE ÁREA DE EXPOSICIONES
Patricia Villanueva*

RESPONSABLE DE SERVICIOS GENERALES
Ana I. Menéndez

ASISTENTE ÁREA DE SERVICIOS GENERALES
Lucía Arias*

EQUIPO TÉCNICO
David Morán*
Mario Bustos*
Pilar Pato*

MEDIATECA
Begoña González Morais*

MEDIACIÓN
Iván Tobalina*
Aida Rodríguez*
Elena Álvarez*

SECRETARÍA
Lara Fernández*
María Romalde*

GABINETE DE PRENSA
Pepa Telenti Alvargonzález*

* Lacera Servicios y mantenimiento

EXHIBITION

COORDINATION

Ana Botella Diez del Corral
Patricia Villanueva*

TECHNICAL COORDINATION

David Morán*
Mario Bustos*
Pilar Pato*

SPATIAL DESIGN

Longo+Roldán

GRAPHIC DESIGN

The Studio of Fernando Gutiérrez

CONSTRUCTION AND INSTALLATION OF WORKS

Intervento

INSURANCE

Axa Art

JOURNAL

EDITORIAL COORDINATION

Ana Botella Diez del Corral

ASSISTANCE TO EDITORIAL COORDINATION

Natalia García Fernández**

DESIGN

The Studio of Fernando Gutiérrez

TRANSLATIONS

Lambe y Nieto
Nuria Rodríguez Riestra

TYPESETTING, PRINTING AND BINDING

Gráficas Rigel

This journal is distributed with the following Creative Commons license: attribution-non commercial-no derivative works 3.0

Legal Deposit: AS-5.373/2010

ISSN: 1889-965X

This issue of the magazine is published in coincidence with *SummerLAB_Showcase*, fourth edition of *Mediateca Expandida*, a space at LABoral dedicated to the experimentation with new forms of distribution and access to art, that foster sociability and push back the limits of the conventional exhibition. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, 18th November 2010 through 17th January 2011.

LABmóvil is a project lasting several years and is funded by *Plan Avanza* within the framework of the Strategic Action in Telecommunications and Information Society, part of the Ministry of Industry, Tourism and Trade's National Plan for Scientific Research, Development and Technological Innovation 2008-2011. With this programme, LABoral commits itself to driving the generation of innovative digital content aimed at favouring the implantation of the information society among citizens at large, and to promote the creation of spaces open to innovation by means of the development of sustainable alternatives focused on changing the current productive model through the intensive use of new mobile technologies, as well as the creation of networks for the diffusion of knowledge.

* Lacera Servicios y mantenimiento

** Intern from Universidad Carlos III, Madrid

EXPOSICIÓN**COORDINACIÓN**

Ana Botella Diez del Corral
Patricia Villanueva*

COORDINACIÓN TÉCNICA

David Morán*
Mario Bustos*
Pilar Pato*

DISEÑO ESPACIAL

Longo+Roldán

DISEÑO GRÁFICO

The Studio of Fernando Gutiérrez

MONTAJE E INSTALACIÓN DE OBRAS

Intervento

SEGUROS

Axa Art

REVISTA**COORDINACIÓN EDITORIAL**

Ana Botella Diez del Corral

APOYO A LA COORDINACIÓN EDITORIAL

Natalia García Fernández**

DISEÑO

The Studio of Fernando Gutiérrez

TRADUCCIONES

Lambe y Nieto
Nuria Rodríguez Riestra

**FOTOMECÁNICA, IMPRESIÓN Y
ENCUADERNACIÓN**

Gráficas Rigel

Esta revista se distribuye con la siguiente licencia
Creative Commons: reconocimiento-no comercial-sin
obras derivadas 3.0

Depósito Legal: AS-5.373/2010

ISSN: 1889-965X

Este número de la revista se publica en coincidencia con *SummerLAB_Showcase*, cuarta edición de *Mediateca Expandida*, un espacio en LABoral dedicado a la experimentación con nuevas formas de distribución y acceso al arte capaces de generar sociabilidad y de ensanchar los límites de la exposición convencional. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, del 18 de noviembre de 2010 al 17 de enero de 2011.

El proyecto plurianual *LABmóvil*, financiado por el Plan Avanza en el marco de la Acción Estratégica de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información, dentro del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica 2008-2011 del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Con este programa, LABoral se compromete a contribuir e impulsar la generación de contenidos digitales innovadores dirigidos a favorecer la implantación de la sociedad de la información entre la ciudadanía, y a promover la creación de espacios abiertos a la innovación mediante el desarrollo de alternativas sostenibles orientadas a cambiar el modelo productivo actual a través de la utilización intensiva de las nuevas tecnologías móviles, así como la constitución de redes de difusión de conocimiento.

* Lacera Servicios y mantenimiento

**Alumna en prácticas de la Universidad Carlos III de Madrid





Ha nacido para propiciar el diálogo entre arte y sociedad, la creación industrial y las nuevas tecnologías, con el fin de contribuir al desarrollo económico y promover la creación de la sociedad del conocimiento.

LABoral was founded to promote dialogue between art and society, industrial creation and new technologies, with the aim of contributing to economic development and fomenting the creation of the knowledge society.

PATRONOS / BOARD MEMBERS



MIEMBRO CORPORATIVO BENEFACTOR / BENEFACTOR CORPORATE MEMBER



MIEMBROS CORPORATIVOS ASOCIADOS / ASSOCIATED CORPORATE MEMBERS



COLABORAN / COLLABORATORS



