

FORWARD
FORWARD
FORWARD
EL ÁNGEL DE LA HISTORIA

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

DOSSIER DE PRENSA 22.10.2009

UNA PRODUCCIÓN DE:

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial

PATRONO COLABORADOR:

Fundación
Telefonica

BAJO LOS AUSPICIOS DE:



SOCIO TECNOLÓGICO:

EPSON[®]
EXCEED YOUR VISION

COLABORACIÓN PARA EL SIMPOSIO

UOC
Instituto Internacional
de Posgrado
www.uoc.edu



UNIVERSIDAD DE OVIEDO

The logo of the University of Oviedo features a central shield with a crown on top, flanked by two figures. Below the shield, the text "UNIVERSIDAD DE OVIEDO" is written in a serif font.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>Feedforward</i>	
Ficha	4
PRESENTACIÓN	
La velocidad del presente	
Por César Alierta	9
Una reflexión crítica sobre el mundo actual y sobre la función del arte	
Por Rosina Gómez-Baeza	10
Redibujando el paisaje de los medios	12
Por Benjamin Weil	
LA EXPOSICIÓN	
Feedforward. El ángel de la Historia. Limpiando los restos del siglo XX. ¿Qué es progreso hoy?	
Por Christiane Paul y Steve Dietz	15
ARTISTAS Y OBRAS	20
Imágenes	35
Biografías	39
DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN	
Testigos de una nueva era	
Por Ángel Borrego- Office for Strategic Spaces	49
EL CONTEXTO	
Midiendo alteraciones. La mirada de los <i>media</i> sobre el mundo	
Por Christiane Paul	51
Sobre ángeles, historias y progresos	
Por Pau Alsina	57
Producción estética y vida económica	
Por Tiziana Terranova	60
LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL	
El marco de LABoral	64
La Fundación La Laboral. Patronato	66
El Equipo	67
Localización	68
Horarios	68
Tarifas	69
Servicios	69

FICHA

FEEDFORWARD. EL ÁNGEL DE LA HISTORIA

LIMPIANDO LOS RESTOS DEL SIGLO XX. ¿QUÉ ES EL PROGRESO HOY?

Feedforward. El ángel de la Historia aborda, a través de 29 obras realizadas por 27 creadores y equipos de artistas, el actual momento histórico en el que los restos de los conflictos políticos y la desigualdad económica se amontonan, mientras las fuerzas globalizadas, reforzadas en gran medida por el "progreso" de las tecnologías digitales de la información, nos empujan inexorablemente hacia adelante.

COMISARIOS: Steve Dietz y Christiane Paul

Christiane Paul es Directora de los Programas de Grado de Nuevos Medios en The New School, Nueva York, y Comisaria Adjunta de New Media Arts del Whitney Museum of American Art. Ha escrito numerosos ensayos y publicaciones sobre el tema e impartido conferencias sobre arte y tecnología por todo el mundo. En 2008 publicó una edición ampliada de su libro *Digital Art* (Thames & Hudson, RU, 2003), y la antología *New Media in the White Cube and Beyond - Curatorial Models for Digital Art* (UC Press), de cuya edición es responsable. En el Whitney Museum tiene a su cargo *artport*, el portal *online* del museo, y ha comisariado las muestras *Profiling* (2007) y *Data Dynamics* (2001), así como la selección de *net art* para la edición de 2002 de la Bienal del Whitney. Entre sus trabajos de comisariado más recientes destacan el Festival de Arte Digital de Incheon (Corea, 2009), el festival *SOS 4.8* (Murcia, 2008) y *Feedback* (comisariada junto a Jemima Rellie y Charlie Gere), una de las exposiciones inaugurales de LABoral, en marzo de 2007.

Steve Dietz es Director-Fundador Artístico de la bienal 01SJ *Global Festival of Art on the Edge*, y fundador y Director Ejecutivo de Northern Lights, una agencia artística orientada hacia la producción interactiva que presenta innovadoras creaciones de arte en la esfera pública, centrándose en autores que utilizan la tecnología creativamente para dar lugar a nuevas relaciones entre el público y la obra de arte, y, de forma más general, entre la ciudadanía y su entorno. Ha sido Comisario de *new media* en el Walker Art Center de Minneapolis, Minnesota, en donde, en 1996, fundó el Departamento de Iniciativas de *New Media*, la *Gallery 9*, dedicada a la creación *online* y la colección de arte digital. En 1992 fundó uno de los primeros programas independientes de *new media* radicado en un museo, concretamente en el Smithsonian American Art Museum. Dietz ha sido comisario y co-comisario de numerosas exposiciones, como *Beyond Interface* (1998), *Art Entertainment Network* (2000), *The Art Formerly Known As New Media* 2005, o *Superlight* (2008). Ha escrito y pronunciado numerosas conferencias sobre ese tipo de creación antes conocido como *new media*.

FECHAS: 22.10.2009 – 05.04.2010

HORARIO DE APERTURA: de miércoles a lunes, de 12 a 20 horas

ESPACIO: SALAS 1A, 1 B, 1C, Galería y Diario El Comercio

PRODUCCIÓN: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN: Ángel Borrego – Office for Strategic Spaces

DISEÑO GRÁFICO: The Studio of Fernando Gutiérrez

27 ARTISTAS O COLECTIVOS / 29 OBRAS

ARTISTAS: AES+F, Christopher Baker, Stella Brennan, Paul Chan, Nancy Davenport, Nonny de la Peña y Peggy Weil, Hasan Elahi, Cao Fei, Bárbara Fluxá, Daniel García Andújar, Fernando García-Dory, Goldin + Senneby, Harwood, Wright, Yokokoji, Knowbotic Research + Peter Sandbichler, Langlands + Bell, Jennifer + Kevin McCoy, Margot Lovejoy, Naeem Mohaiemen, Ali Momeni + Robin Mandel, Carlos Motta, Trevor Paglen, Rachael Rakena, Fez Fa'anana & Brian Fuata, Stephanie Rothenberg + Jeff Crouse, System-77CCR Consortium, Piotr Szyhalski, Tamiko Thiel + Teresa Reuter, Carey Young

PROGRAMA DE ACTIVIDADES**22.10.2009****DIÁLOGOS**

Con el programa *DIÁLOGOS*, LABoral pretende acercar el objeto artístico a la sociedad asturiana de la mano de sus artífices: los artistas y los comisarios que participan en *Feedforward*. Christiane Paul y Steve Dietz, comisarios de la muestra, y los artistas presentes en el acto inaugural, responderán a las preguntas del público sobre el proceso que rodea la creación de las obras. A continuación se procederá a la inauguración de la Exposición.

HORARIO: 20 horas

LUGAR: LABoral

22.10.2009**DIÁLOGOS PARA ESCOLARES**

Conversación con el artista Carlos Motta

El artista presentará la ficha didáctica con las actividades relacionadas con su obra *La Buena Vida*, un proyecto formado por más de 360 entrevistas en vídeo con personas en las calles de doce ciudades en América Latina filmadas entre 2005 y 2008. El proyecto examina procesos de democratización en la región y su relación con la política de intervención norteamericana.

DIRIGIDO A: grupos de primaria y secundaria. En esta ocasión serán alumnos y alumnas de bachillerato artístico.

HORARIO: 13 horas

LUGAR: En sala 1B, al pie de la obra del artista

23 - 24.10.2009

SIMPOSIO INTERNACIONAL Feedforward. El Ángel de la Historia

El simposio reúne a teóricos y artistas, quienes explorarán, mediante debates en paneles, los cinco temas principales presentados en la exposición: el “naufragio” del siglo XX creado por guerras y conflictos; las contramedidas de vigilancia y represión que implanta el Estado, así como el capital global en un intento de mantener el control; el lenguaje estético y simbólico de los medios de comunicación de nuestro tiempo; las fuerzas de la globalización económica como las compras en el extranjero y la migración; y las posibilidades de reconstrucción y delegación.

PROGRAMA

Viernes 23 de octubre

10:30 – 12:00 horas

El Ángel de la Historia: El Arte y el Lenguaje de los Media

Moderadores: Christiane Paul, Steve Dietz (Comisarios de la Exposición)

Participantes: Chris Baker (artista), Margot Lovejoy (artista), Sarah Cook (Investigadora de la Universidad de Sunderland), Tamiko Thiel (artista)

12:30 – 14:00 horas

Arte = Kapital | Arte y Economía Global

Moderador: Jose Carlos Mariategui

Participantes: Angus Cameron (Profesor de Geografía Humana, Universidad de Leicester), Stephanie Rothenberg (artista), Tiziana Terranova (Profesora Asociada de Sociología de las Comunicaciones, Universidad de Nápoles L'Orientale)

15:30 – 17:00 horas

Arte y Conflicto: Representando las ruinas

Moderadores: Christiane Paul, Steve Dietz (Comisarios de la Exposición)

Participantes: Barbara Fluxá (artista), Esther Leslie (Profesora de Estética Política, Universidad de Londres), Naeem Mohaiemen (artista) y Piotr Szyhalski (artista)

17:30 – 18:45 horas

Contramedidas: Vigilancia/Vigilancia Inversa y Simulaciones de la Historia

Moderadores: Christiane Paul, Steve Dietz (Comisarios de la Exposición)

Participantes: Hasan Elahi (artista), Konrad Becker (artista), Nonny de la Peña y Peggy Weil (artistas), Marco Peljhan (artista), Christian Huebler - Knowbotic Research, Tom Levin (investigador, comisario y artista),

Sábado 24 de octubre

10:30 – 12:00 horas

¿Y ahora qué? Arte, Producción cultural

Moderador: Jaron Rowan y Clara Piazuolo (YProductions)

Participantes: Tere Badía (Investigadora y Productora Cultural), Emmanuel Rodríguez, (Investigador y Cofundador de la Universidad Nómada), Graham Harwood (artista)

12:30 – 14:00 horas

¿Y ahora qué? Arte, Activismo y las Posibilidades de la Democracia

Moderadores: Eric Kluitenberg ((Escritor independiente, Teórico y Productor Cultural de Medios y Tecnología))

Participantes: Daniel G. Andujar (artista), Fernando García Dory (artista), Carlos Motta (artista), Ali Momeni (artista)

15:30 – 17:00 horas

Mesa redonda

TALLERES***LABniños*****07.11.2009- 12.12.2009*****Reflexionando Feedforward*****Taller El retablo publicitario**

A partir del acercamiento a la obra del colectivo AES+F, titulada *Last Riot*, los participantes en el taller realizan un análisis crítico del lenguaje y la imagen publicitaria. Concluirán llevando a cabo la recreación colectiva de un retablo fotográfico en los espacios del Centro de Arte sobre alguno de los temas tratados durante el taller.

FECHA: sábado 7 de noviembre

LUGAR: LABoral (salas de exposición)

HORA: de 12 a 14 horas

Taller El diario filmado

El diario filmado existe desde antes de YouTube, pero ha sido el famoso canal de vídeos *online* quien lo ha convertido en un fenómeno social y comunicacional, además de un género cinematográfico. A partir de la crítica del ruido en YouTube que hace el artista Christopher Baker en su obra *Hello World!*, se propone a los participantes en el taller la grabación de un diario filmado original y significativo.

FECHA: sábado 14 de noviembre

LUGAR: LABoral (salas de exposición)

HORA: de 12 a 14 horas

Taller *New Media* para niños y no tan niños

Feedforward es una exposición nuevos medios, pero ¿qué significa? ¿Por qué ciencia, arte y tecnología caminan de la mano en la actual sociedad? Los participantes en este taller despejarán sus dudas con respecto a los distintos tipos del arte de los nuevos medios mediante la interacción con las obras de la exposición.

FECHA: 5 de diciembre

LUGAR: LABoral (salas de exposición)

HORA: de 12 a 14 horas

Taller Diseña tu futuro

Imaginar el futuro pensando en el presente. Quien acuda a este taller puede diseñar, junto a otros asistentes, una sociedad futura que transmita su visión del mundo actual. Mediante la utilización de pinturas, lápices y plastilina construirán su particular historia de ciencia-ficción.

FECHA: 12 de diciembre

LUGAR: LABoral (salas de exposición).

HORARIO: de 12 a 14 horas

Foros de debate *Feedforward*

LABoral propone una serie de encuentros abiertos entre ONG's, asociaciones y público en general en torno a los temas de crítica social, política y económica que plantea la exposición.

La idea de Libertad en el mundo global

FECHA: sábado 7 de noviembre

LUGAR: LABoral

HORARIO: de 17 a 19 horas

Walter Benjamin y la infancia (Día Internacional del Niño).

El filósofo alemán Walter Benjamin, en cuyos escritos se sustenta la exposición *Feedforward - El Ángel de la Historia* sintió gran fascinación e interés por el mundo de la infancia y la juventud, a los que concebía como territorios desde los que imaginar un mundo mejor. Con motivo del Día Internacional del Niño, que se celebrará el 20 de noviembre, LABoral propone una ocasión de conocer mejor este interés y cómo se tradujo en la creación de una biblioteca de literatura infantil.

FECHA: sábado 21 de noviembre

LUGAR: LABoral

HORARIO: de 12 a 14 horas

Arte e historia (el pensamiento de Walter Benjamin)

FECHA: sábado 21 de noviembre

LUGAR: LABoral

HORARIO: de 17 a 19 horas

Los desastres de las guerras

FECHA: sábado 5 de diciembre.

LUGAR: LABoral

HORARIO: de 17 a 19 horas

LA VELOCIDAD DEL PRESENTE

Por **César Alierta**. Presidente Fundación Telefónica

En la actualidad creo que nadie se atrevería a poner en duda que el curso de la historia está cambiando, o tal vez, precipitándose. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se extienden por lo ancho y largo de nuestras fronteras y el mundo se globaliza de forma imparable. Somos testigos de excepción de una nueva era en la que se dibuja un presente acelerado y se vislumbra un futuro incierto pero fascinante, capaz de ver materializadas las utopías más inverosímiles.

En este complejo escenario global, minimizado por potentes redes de comunicación, los artistas se enfrentan al difícil reto de utilizar su creatividad para interpretar una realidad cambiante y avivada por el empuje del progreso. Se impone el uso de nuevas estrategias y prácticas artísticas que permitan ir más allá, y de un modo visionario, anticipar el futuro. El arte se reinventa; de manera natural bebe y se contagia de la innovación científico-tecnológica, y fruto de este diálogo aparecen nuevos marcos de reflexión, nuevos públicos y nuevas formas de ver y de comunicar dicha realidad. Precisamente, el programa de Arte y Tecnología de Fundación Telefónica se sitúa en esas coordenadas dando apoyo y mostrando las propuestas artísticas que hibridan ambos ejes. En un campo de acción similar opera nuestro socio LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, que está llevando a cabo una tenaz y brillante trayectoria, con el objetivo de producir y difundir estos horizontes estéticos.

La exposición *Feedforward. El ángel de la Historia* que tengo ahora el gusto de presentar, es un perfecto exponente de cómo el binomio arte y tecnología es una herramienta de pensamiento altamente productiva a la hora de descifrar el mundo en que vivimos. La complejidad del momento presente se pone a examen y es escrutada por la mirada de una serie de artistas que utilizan tecnologías como la animación digital, el teléfono móvil o la realidad virtual para materializar sus ideas y comunicar sus mensajes. La reflexión sobre las derivas sociopolíticas, las desigualdades económicas o el poder de los *media*, sitúa al espectador ante una realidad complicada que algunos artistas perfilan y ven atenuada con el deseo y la llegada de eso que llamamos progreso.

Es evidente que la experimentación, el riesgo y la innovación son claves esenciales para asomarnos a los cambios. Esas claves están presentes en los artistas y las obras de *Feedforward. El ángel de la Historia*, un proyecto innovador, en su forma y en su fondo, que sin duda es un paso adelante en este camino hacia el futuro.

UNA REFLEXIÓN CRÍTICA SOBRE EL MUNDO ACTUAL Y SOBRE LA FUNCIÓN EL ARTE

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

El mundo es hoy más único que nunca, pero nunca estuvo tan dramáticamente fragmentado. La proximidad que la inmediatez propiciada por los medios de comunicación parece dar, es sólo un espejismo.

Alain Touraine¹

Hace casi tres décadas, la UNESCO alertaba, con la publicación del Informe McBride², sobre cómo las desigualdades de acceso, producción y circulación de información en el mundo habían reproducido diversas situaciones de colonización cultural que afectaban al orden económico en favor de los intereses de las grandes potencias capitalistas. Y esto ocurría, por ejemplo, a través de la influencia y control de la industria publicitaria y la universalización de modelos y formas de vida ajenos a las realidades socioculturales de los países menos desarrollados.

Esa “brecha digital”, que se traduce en la agudización de las desigualdades informativas y tecnológicas entre los países del Norte y del Sur y el aislamiento de regiones, países y continentes enteros del proceso de circulación y transferencia de tecnología, persiste aún hoy pese al enorme desarrollo de Internet, los nuevos medios digitales, las redes sociales y la globalización, que se han impuesto en la sociedad en que vivimos.

El arte de nuestros tiempos no sólo puede ser explicado bajo una óptica ideológica, sino también como un entramado de sucesos histórico-culturales. Ya no debe ser entendido como un fenómeno aislado, puesto que recorre de modo transversal los acontecimientos más cotidianos de nuestra vida. Los artistas son fruto de la sociedad y su obra, más allá de una función ornamental o esteticista, necesita nuevos espacios de contraste y experimentación; necesita aportar creatividad y reflexión, transgresión y rebelión. Los creadores buscan hoy nuevos medios, otros discursos, diferentes espacios donde actuar para lograr la transformación social.

Las nuevas tecnologías han incorporado distintos lenguajes a la cultura, al tiempo que han revolucionado la producción estética. El arte está atravesado por las nuevas tecnologías en todos los terrenos. Los creadores del siglo XXI dominan los lenguajes digitales y se ven muy

¹ Alain Touraine: *Crítica de la modernidad*, Temas de hoy, Madrid, 1993

² Sean McBride et al. *Un sólo mundo, voces múltiples*, F.C.E. México, 1980

influenciados por las narrativas y las estéticas que vienen de los nuevos *media*. Tal vez es en este campo donde más claramente se muestra la convergencia entre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y la cultura posmoderna. Y ello nos obliga a repensar las categorías con las que hasta hace escasos años veníamos analizando el arte.

Walter Benjamin³ fue un verdadero pionero al anticipar, en 1936, cómo las transformaciones estéticas que en ese momento se estaban produciendo en las formas de expresión artística y en la propia naturaleza de la obra de arte eran mucho más que un síntoma y una posibilidad de que se produjeran otro tipo de cambios, que consideraba infinitamente más importantes: los cambios de carácter social y político.

Todas estas reflexiones están presentes en *Feedforward. El ángel de la Historia*, muestra comisariada por Christiane Paul y Steve Dietz, que aborda el actual momento histórico en el que el conflicto político y la desigualdad económica se hacen omnipresentes, mientras las fuerzas globalizadas, reforzadas en gran medida por el progreso de las tecnologías digitales de la información, nos empujan inexorablemente hacia adelante.

Christiane Paul recuerda, en su obra de referencia *Digital Art*⁴, que “los artistas siempre han sido pioneros a la hora de reflexionar acerca de la cultura y la tecnología de sus tiempos. Décadas antes de que la Revolución Digital fuera proclamada oficialmente ya estaban experimentando con los medios digitales”. Una de las características comunes a las 29 obras presentes en *Feedforward* es “su capacidad para abrir espacios a la exploración, experimentación y reflexión crítica sobre el mundo que nos rodea y sobre la función y la estética del propio arte”.

Deseo, pues, agradecer a Christiane Paul y a Steve Dietz esta oportuna reflexión y también a los artistas su participación y las obras que se muestran en *Feedforward*, a través de las cuales nos hacen cuestionarnos si, pese a todo, aún contamos con la posibilidad de elegir, de optar, por una serie de pequeñas decisiones susceptibles de influir en cómo diseñar nuestro futuro. Extiendo mi agradecimiento a Fundación Telefónica, patrono colaborador en esta exposición, y al resto de los miembros del Patronato que, con su apoyo y estímulo constante, hacen posible que LABoral siga siendo un territorio de experimentación artística, tecnológica y social.

3 Walter Benjamin: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en *Discursos interrumpidos*. Taurus, Madrid, 1982

4 Christiane Paul, *Digital Art*. Thames and Hudson. Londres, 2003

REDIBUJANDO EL PAISAJE DE LOS MEDIOS

Por **Benjamin Weil**. Comisario Jefe de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial. Gijón

Desde el advenimiento de las telecomunicaciones -el poder de transmitir en tiempo real información desde lugares remotos- las vivencias humanas de la realidad han dejado de basarse en el contacto directo dentro de un mismo tiempo/espacio para convertirse en una combinación de ese contacto con un ahí y un ahora “mediado”, una capa adicional de experiencia que ha ido abstrayendo, progresivamente, nuestra percepción del mundo. Paso a paso, en el transcurso de un siglo, las tecnologías de la telecomunicación han redibujado el mapa de nuestro entorno, fundiendo diversos tiempos/espacios y creando un paisaje cada vez más complejo.

La aparición de los dispositivos móviles de telecomunicación y de una red globalizada, que alberga y distribuye un flujo constante de información, han acelerado considerablemente ese giro. Nuestro “paisaje de los medios” ha dejado de centrarse en el espacio para hacerlo en el tiempo: estamos en todas partes y en ninguna, pero siempre en el ahora y aquí. Ya no hay Pasado ni -hasta cierto punto- Futuro. En un mundo en estado de permanente redefinición, los artistas reflexionan sobre los métodos, las estrategias y la forma del arte contemporáneo. Y esa podría ser la premisa de *Feedforward*: una exposición que, de alguna manera, actúa como “secuela” de *Feedback*, la muestra inaugural de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial; una estrategia que, en sí misma, se empapa de la cultura contemporánea, aunque sólo sea para cuestionarse mejor sus deficiencias.

Para describir esos cambios que factores, tan determinantes, como la telecomunicación móvil o la red globalizada han generado en la percepción humana del mundo, se recurre a menudo a la expresión “realidad aumentada”, una denominación que intentaría reflejar que lo que vemos con nuestros propios ojos no es sino una parte de la imagen: nuestro “mundo” tiene muchas más capas y es considerablemente más complejo. Y la cantidad de información que necesitamos procesar si aspiramos a comprender el territorio que habitamos se ha ampliado en forma considerable, cuando no exponencial. Como los héroes de *Snow Crash*¹, vamos de lo real a lo virtual y viceversa, combinando las dos experiencias en tiempo real. Y aunque los anteojos imaginados por Neal Stephenson no han llegado todavía a nuestras tiendas, podemos entrever ya el futuro estado de las cosas. Podemos imaginar, por ejemplo, modernos sistemas automovilísticos de navegación que proyectarán datos sobre el parabrisas, una superficie que, más pronto que tarde, podría acabar convertida en una pantalla que fundiría a la perfección visión e información, sobre la velocidad, cartográfica o de otro tipo.

¹ *Snow Crash*, Neal Stephenson, editada por Bantam Books, Nueva York, 1992. Publicada en España en 2000 por Ediciones Gigamesh.

Nuestro paisaje es caleidoscópico y se encuentra en la intersección de una multiplicidad de flujos de datos y sistemas de gestión, cada uno de los cuales aspira a conformar determinados aspectos de nuestras vidas contribuyendo, de alguna manera, al hacerlo a la fragmentación de nuestro territorio. Sin embargo, uno de los aspectos más apremiantes del actual estado de nuestra civilización sería que, como consecuencia de lo anterior, la Historia habría dejado de existir como punto de referencia colectivo. Por contra, las vivencias individuales del paisaje de los *media* se compartirían en fragmentos.

El comportamiento humano es, cada vez más, monitorizado, analizado y diseccionado para generar sistemas tendentes a instigar patrones racionalizados de actividad, relacionados, bien con el trabajo, bien con el ocio, en nombre de una productividad y una modernidad mayores. Mientras, los sistemas de comunicación móviles y en red portarían también las semillas de la reorganización y, de algún modo, de la resistencia a la racionalización a ultranza. Ya en la década de los años veinte del pasado siglo, el hundimiento de la utopía moderna representada por *Metrópolis*, de Fritz Lang, sentó las bases de una perspectiva menos optimista de la visión, excesivamente entusiasta, de un futuro brillante. Con todo, herramientas tradicionales de resistencia y contrapoder, como los sindicatos, han fracasado en el intento de ocupar el núcleo de un sistema cada vez más mecanizado. Y si la web 2.0 y otras herramientas comunitarias ofrecen una mayor monitorización y análisis de comportamiento, encierran también las bases para una invención de nuevos patrones de contrapoder y de resistencia, basados en el fragmentado mundo que habitamos. Más que en torno a tribus o entidades definidas, los grupos se forman mediante el consenso inmediato de servir a causas e intereses específicos. El reciente boicot a Whole Foods² en los Estados Unidos, que siguió a la publicación de un documento en el que su presidente menospreciaba la importancia de la reforma del sistema sanitario propuesto por el actual gobierno, constituiría el último ejemplo de esa conducta. Y aunque, en ocasiones, pueda resultar confuso, la coparticipación rápida y descentralizada en el conocimiento y el acceso a fuentes alternativas de información pueden resultar beneficiosos para la mejor comprensión de cualquier situación dada. Como si fuera un organismo vivo, nuestra estructura social genera antídotos que le permiten sobrellevar sus propios fallos.

Ese es el paisaje que los artistas han de reflejar y representar. Pero la velocidad e inestabilidad generalizadas en nuestro mundo exigen un tipo de representación capaz de operar, de hecho, menos como *feedback* y más como *feedforward*, lo que introduce la cuestión de la función del arte dentro de la cultura contemporánea. Si lo entendemos como un instrumento de cambio social, el arte contemporáneo necesitará apuntar a la disfunción del sistema con medios eficientes. Con todo, el grado de convicción se basará también en la capacidad del arte mismo para

² Whole Foods, una cadena de supermercados radicada en los Estados Unidos, tiene una reputación más ecológica, por lo que cuenta con el apoyo, ante todo, de urbanitas con un alto grado de conciencia social.

distanciarse y establecer, así, una mirada crítica. Representar y, al mismo tiempo, involucrarse es lo que da forma a la hipótesis de la "Estética Relacional"³.

El propio sistema de representación presenta múltiples caras y refleja un ámbito en constante flujo y que se ha vuelto cada vez más abstracto. La exposición revisa toda una serie diversa de prácticas artísticas que, en su conjunto, muestran la instantánea de un mundo descontrolado.

Feedforward reflexiona sobre un conjunto de temas que guardan relación con ese estado de cosas. De hecho, seguramente, lo primero que constatamos en ella es que nuestra relación con el tiempo ha cambiado, pero también lo ha hecho nuestra relación con el espacio dada nuestra existencia simultánea en diversos ámbitos.

Otra cuestión en juego es la del valor de la información en sí misma, y la posibilidad de especular con ella, algo que, podría alegarse, nos ha conducido a los excesos y a los recientes fracasos en el mundo de la economía con efectos, por desgracia, más "reales" que "virtuales".

En su presentación caleidoscópica de proyectos, *Feedforward* apunta también a la necesidad de replantearse la exposición en su sentido tradicional. Sin asumir del todo la condición de espacio de contemplación, ni tampoco la de sala de juegos, la superposición de múltiples proyectos artísticos brinda a los visitantes la oportunidad de adentrarse en la complejidad de nuestro mundo en formas susceptibles de estimular el pensamiento crítico y, esperemos, de hacer que, al abandonar la exposición, lo hagan con un sentimiento de satisfacción y de control sobre su propio destino.

3 Un término acuñado en los años noventa por el crítico y comisario francés Nicolas Bourriaud para describir el trabajo de toda una generación de artistas que desarrollaron el concepto de la obra de arte como interfaz, más que como producto acabado. Al participar en un proyecto, o ensamblar una diversidad de elementos, los visitantes construyen su propia experiencia de la obra convirtiéndose, al hacerlo, en activos creadores de significado.

FEEDFORWARD. EL ÁNGEL DE LA HISTORIA LIMPIANDO LOS RESTOS DEL SIGLO XX. ¿QUÉ ES PROGRESO HOY?

Por **Christiane Paul** y **Steve Dietz**, Comisarios de la Exposición

Así es como uno imagina al ángel de la historia. Su rostro está vuelto hacia el pasado. Donde nosotros percibimos una cadena de acontecimientos, él ve una sola catástrofe que sigue amontonando restos y arrojándolos a sus pies. Quisiera detenerse, despertar a los muertos y recomponer todo lo que ha sido roto. Pero una tormenta del Paraíso empuja violentamente sus alas hacia atrás atrapándole en ellas e impidiéndole cerrarlas. Irresistiblemente, la tormenta impulsa al ángel hacia ese futuro al que da la espalda, mientras la pila de restos y escombros ante él crece hasta hacia el cielo. Esa tormenta es lo que llamamos progreso.

Walter Benjamin

Feedforward. El ángel de la Historia aborda el actual momento histórico, definido por la incertidumbre y por la agitación política y económica, planteando, al hacerlo, interrogantes sobre cuál podría ser el significado del término progreso en el siglo XXI. El título de la exposición alude al ensayo de Walter Benjamin *Tesis sobre el concepto de Historia*, que interpreta el cuadro *Angelus Novus* de Paul Klee como un "ángel de la historia" paralizado ante las ruinas de un pasado que se amontona ante él, mientras una tormenta va empujándole hacia atrás, desde el paraíso hacia un futuro incierto. La exposición se pregunta si, a pesar de las fuerzas globalizadas que nos impulsan a avanzar, contamos todavía con la posibilidad de elegir, de optar, por una serie de pequeñas decisiones susceptibles de influir sobre el lugar hacia donde nos dirigimos y sobre cómo llegar a él.

Las 29 obras, realizadas por 27 creadores y colectivos de artistas, que incluye *Feedforward* reflejan tanto el aterrado reconocimiento de las fuerzas destructivas del pasado y el presente, como el deseo, combativo y, hasta optimista, de futuro. Como en un espejo retrovisor del progreso, los proyectos se presentan en secciones, agrupados en torno a cinco temas: la estética y el lenguaje simbólico de los *media* de nuestro tiempo; los "escombros" del siglo XX generados por las guerras y conflictos; las contramedidas de control y represión instituidas tanto por el Estado, como por el capital global en su intento por mantener el control; las fuerzas de la globalización económica, como las deslocalizaciones o las migraciones; y las posibilidades de reconstrucción y capacidad de acción.

En nuestros días, los *media* se basan en sistemas de información digital y redes de comunicaciones que utilizan procedimientos complejos, y en ocasiones contradictorios, de mediación participativa en la producción de contenido informacional y cultural. La conectividad instantánea y las posibilidades de participación portan en sí la promesa de un sistema de “medios sociales” más democrático, a la vez que alimentan una cultura de auto-representación espontánea cultivada por el *mainstream* comercial. Al mismo tiempo, la intermediación y la simulación han creado unos paisajes fantásticos que conectan con y contribuyen al mundo físico. Varios de los proyectos de la exposición tratan del lenguaje de los actuales *media*, de sus estéticas y su simbología.

La vídeo-instalación *Storm from Paradise* (1999), de Margot Lovejoy, alude directamente al ensayo de Benjamin, representando al ángel de la Historia volando hacia atrás sobre una imaginaria que refleja las ruinas de la historia. El proyecto incluye unas proyecciones realizadas sobre una especie de tul transparente que subraya la naturaleza fugaz de la representación histórica. Pero la tormenta del progreso no se limita a sobrevolar los acontecimientos destructivos sin resolverlos: a menudo los aborda con una promesa de satisfacción futura cimentada en una retórica utópica. En la vídeo-proyección *Last Riot* (2007), de AES+F, un mundo sintético fotorrealista, aunque simulado, va fundiendo, sin solución de continuidad, el conflicto político y económico con el lenguaje de la publicidad. Los artistas describen este mundo, producto de una mutación, como un paraíso congelado en un tiempo en el que el pasado coexiste con el futuro; un paraíso poblado por unos habitantes sin sexo, aparentemente más próximos a los ángeles que a los humanos.

En cambio, *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008), de Christopher Baker, es una instalación audiovisual de gran escala que recoge miles de singulares vídeo-diarios tomados de Internet para reflexionar sobre los problemas que amenazan a los medios democráticos y participativos y sobre la aspiración, elemental en el ser humano, a ser escuchado. Mientras que, por un lado, las tecnologías Web 2.0 permiten a los individuos expresarse y auto-proyectarse, no hay nuevas tecnologías que nos ayuden a prestar oídos a esos nuevos altavoces públicos.

Las ruinas que Lovejoy refleja en *Storm from Paradise* se materializan en una serie de proyectos que tratan de la guerra, la corrupción, el despotismo, la hambruna, el terrorismo, el imperialismo y el corporativismo. *Feedforward* no aspira a ofrecer una visión panorámica de los conflictos políticos planetarios, sino más bien a resaltar las diferentes perspectivas de las fuerzas destructoras. La vídeo-proyección *South Pacific* (2007), de Stella Brennan, recurre a tecnologías de sónar, radar, y ultrasonido para explorar la herencia dejada por la II Guerra Mundial en la región del Pacífico -lagunas tropicales contaminadas con armas oxidadas e islas coralinas aplanadas para construir pistas de aterrizaje- y modificar nuestra percepción del espacio de Oceanía y del conflicto.

Una gran escultura de Hasan Elahi, titulada *Instances of Use of United States Armed Forces Abroad, 1798-2006* (2009) utiliza el informe RL32170

del Congreso de Estados Unidos para hacer seguimiento del impacto global de las intervenciones militares norteamericanas. La obra asume la forma de un mapamundi grabado en cristal blindado, con balas auténticas incrustadas (por un experto tirador) exactamente en los aproximadamente 330 puntos de conflicto. Una muy diferente representación escultórica del conflicto es la que propone *Tantalum Memorial - Residue* (2008), de Harwood, Wright y Yokokoji, una obra que rinde tributo a las aproximadamente 3,8 millones de personas que han muerto víctimas de las "guerras del coltán" en la región del Congo. Del coltán se extrae el tantalio, un metal que se emplea para fabricar teléfonos móviles, y la propia escultura se ha creado a partir de unas centralitas electromecánicas desechadas inventadas por Strowger y que forman la base de las primeras centrales telefónicas automatizadas. Las clavijas son accionadas por llamadas telefónicas reales efectuadas por la comunidad congoleña mediante una red puesta en marcha por los propios artistas. Una mirada decididamente personal a los efectos del conflicto es la que presenta el vídeo *Baghdad in No Particular Order* (2003), de Paul Chan, que muestra a iraquíes en sus domicilios, vecindarios, cafés y espacios de oración y proyecta una mirada a la vida cotidiana en tiempos de guerra.

El conflicto y la guerra aparecen entrelazados con las "contramedidas" de control y represión instituidas por los Estados en un intento de "limpiar" las ruinas. Entre las piezas que abordan este tipo de problemas destacan las fotos de la serie *Limit Telephotography*, de Trevor Paglan, sobre los lugares "negros" y satélites-espía del gobierno de Estados Unidos, que representan los límites de la visibilidad impuesta tanto por las realidades de la distancia física como por la opacidad informativa. *Gone Gitmo* (2007), de Nonny de la Peña y Peggy Weil, es una instalación de la prisión de Guantánamo en el entorno de *Second Life*. Por su parte, la performance e instalación *All That Is Solid Melts into Air!*, una nueva obra del consorcio SYSTEM-77CCR, investiga el potencial de los sistemas tácticos automáticos (aviones teledirigidos) al servicio de operaciones estéticas codificadas.

En la era de lo que se conoce por globalización, resulta imposible separar la tensión política y los conflictos de una economía cada vez más interconectada de los mercados globales físicos y virtuales. Y aunque la existencia del término globalización se remonta varias décadas en el pasado y ha sido utilizado por los economistas desde los años ochenta, su actual plasmación en forma de una interconectividad cada vez mayor de factores políticos, económicos y culturales es, en gran parte, fruto de las tecnologías digitales. En la economía de la información, los datos proporcionan la base para el control del mercado, contribuyen al proceso de producción de mercancías y se materializan y venden en forma de producto. Términos como *outsourcing* o sistema bancario *off-shore* son vocablos de uso corriente dentro de la nueva economía globalizada de la información.

En el contexto de la exposición, las complejas transformaciones sociales derivadas de esta modalidad de industria contemporánea han sido

tratadas tanto por la serie de vídeos en progreso *Workers (leaving the factory)* (2008) de Nancy Davenport, como por el vídeo de Cao Fei *Whose Utopia?* (2006), rodado en la fábrica de iluminación de OSRAM China, en el Delta del Río de las Perlas, una zona geográfica que ha liderado el impresionante auge de la economía china desde fines de la década de los setenta atrayendo trabajadores de todo el país en busca de oportunidades económicas y de una vida mejor. Un tema éste, el de la migración económica, que se aborda en *Pacific Wash Up* (2003-2004), una pieza de vídeo realizada por la artista maorí Rachel Rakana en colaboración con Fez Fa'anana y Brian Fuata, que reflexiona sobre los problemas que afectan a los más de 26.000 maoríes y 43.000 ciudadanos procedentes de los archipiélagos del Pacífico residentes en la ciudad australiana de Sydney. La intersección cada vez mayor entre el trabajo, las economías virtuales emergentes y los productos de la vida real es el tema explorado por Stephanie Rothenberg y Jeff Crouse en su instalación de realidad mezclada *Invisible Threads*, un proyecto que permite a "clientes del mundo real" efectuar pedidos de pantalones vaqueros de diseño a un taller de confección creado en Second Life, que funciona gracias a una fuerza de trabajo "global" de avatares-obreros (personas reales en ordenadores de todo el mundo contratados a través de la sección de anuncios clasificados de Second Life).

El conflicto político y la actual crisis económica global plantean una serie de interrogantes en relación con las posibilidades de reconstrucción del siglo XXI, tratados en un de las secciones de la muestra. ¿Podremos limpiar los restos del siglo XX? ¿Qué es hoy la democracia? ¿Qué debemos entender hoy por progreso, cuando conceptos de mayor antigüedad, como el de crecimiento económico continuo, parecen haber fracasado? Combinando maquetas a escala, una biblioteca-archivo, datos interconectados y bancos de imagen, *Postcapital* (2008), de Daniel García Andújar, refleja el cambio político resultante de la caída del Muro de Berlín y del antiguo imperio comunista, planteando cuestiones sobre los nuevos muros que se están erigiendo dentro de la nueva política global. El Muro de Berlín se recrea en *Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall* (2008), de Tamiko Thiel y Teresa Reuter (T+T), una instalación interactiva de realidad virtual en 3D que involucra a los usuarios en los acontecimientos que abarcan desde los años sesenta hasta nuestros días, transmitiendo lo que representaba vivir a la sombra del Muro. La problemática que rodea la construcción de la democracia compone también el núcleo de la obra de Carlos Motta *The Good Life* (2005-2008), un proyecto de vídeo compuesto por más de 360 entrevistas realizadas a viandantes en calles de 12 ciudades latinoamericanas. La obra muestra percepciones individuales sobre la política exterior norteamericana, la democracia, el liderazgo o el gobierno, examinando los procesos de democratización a la luz de las políticas intervencionistas de Estado Unidos en la región.

Feedforward presenta obras e intervenciones artísticas que examinan y desafían las condiciones económicas, políticas y culturales del presente histórico en relación con ese futuro todavía a-histórico, reconociendo una obligatoriedad y una duplicidad en el proceso de la economía y la política globales, pero también una complicidad y un deseo en apariencia

laboral

Centro de Arte y
Creación Industrial

inherentes al “progreso”. En su conjunto, los proyectos expuestos en *Feedforward* componen una imagen compleja de las fuerzas políticas y sociales globales que nos empujan hacia el futuro. La muestra incluye tanto los aspectos problemáticos del presente y del futuro, como el potencial para la acción colectiva y responsable. En el momento más dramático de la actual crisis económica mundial, *Feedforward* propone, en efecto, una limpieza de lo que queda del siglo XX y lanza un interrogante: ¿qué es progreso hoy?

ESTÉTICA / LENGUAJE SIMBÓLICO

AES+F. *Last Riot*(2007)

Vídeo monocal en HD. 26' 30"

Cortesía: los artistas; MAM Moscow; Triumph Gallery, Moscú; Claire Oliver Gallery, Nueva York

La vídeo-proyección *Last Riot* de AES+F representa, con un realismo fotográfico, aunque simulado, un mundo sintético en el que convergen el conflicto político-económico y el lenguaje de la publicidad. Un retablo que nos hace pensar en las vallas publicitarias dedicadas a la moda y que nos muestra a unos jóvenes modelos habitantes de un paisaje ártico, posando con sables y palos de golf, en una fusión de icónica imaginería mediática de violencia y consumismo. En el fantástico paisaje tecnificado vemos un tren que descarrila, un camión cisterna que se precipita desde un puente o unos aviones a punto de colisionar, sugiriendo un mundo futurista amenazado por el cataclismo. Un mundo producto de una mutación, que los artistas describen como un paraíso suspendido en el tiempo, en donde el pasado coexiste con el futuro; un paraíso habitado por unos pobladores sin sexo, más cercanos a los ángeles que a los humanos. Recurriendo al lenguaje mediático del siglo XXI, de la publicidad indirecta a la imaginería generada por ordenador, AES+F escenifica una "insurrección final" que enfrenta a todos contra todos en un mundo que canta al fin de la ideología, de la historia y de la ética.

Margot Lovejoy. *Storm from Paradise*(1999)

Vídeo proyección monocal, instalación, sonido

Cortesía: la artista, (Uzlyau, cantos de Tuva por cortesía de la Radio Rusa
Agradecimientos: Miles Dudgeon

La vídeo-instalación de Margot Lovejoy hace referencia directa al ángel de la historia de Walter Benjamin, que, mientras vuelve la mirada a las ruinas del pasado, es impulsado por una tormenta del paraíso hacia el futuro al que da la espalda. Imágenes históricas de diversas revistas, de archivos de Estados Unidos y de publicaciones de la UNESCO, combinadas con fotografías de la artista, representan la maquinaria de la producción y de la guerra, el amontonamiento creciente de bienes de consumo desechados, la catástrofe medioambiental, la alienación y la pobreza. Proyectada a través de unas capas de tul transparente que evocan la dimensión temporal, la obra plantea interrogantes sobre las opciones políticas, sociales y científicas seguidas durante las últimas décadas, así como sobre las filosofías y descubrimientos que han motivado esas opciones. En el vídeo de Lovejoy, la producción y la obsolescencia dan lugar a un paisaje efímero que refleja tanto los extremos del progreso como la destrucción tecnológica.

RUINAS

Stella Brennan. *South Pacific* (2007)

Vídeo monocal, sonido. 10' 30"

Cortesía de la artista y Starkwhite, Auckland

Con la colaboración de David Perry

En última instancia, el término "Pacífico Sur" encarna una fantasía de alguien ajeno a esa región del mundo. Una fantasía que es producto de las rutas del comercio, de los viajes de europeos y norteamericanos y, quizás, y muy especialmente, de los acontecimientos que tuvieron lugar durante la II Guerra Mundial. El onírico vídeo *South Pacific* de Stella Brennan alude al legado del conflicto en la región, con su empleo y sus referencias al sonar, al radar y al ultrasonido, tecnologías entonces recién inventadas, dirigidas a crear imágenes a partir de fuentes no visuales; a convertir en visible lo invisible superponiendo soporte visual y fragmentos narrativos, como los SMS de personas como Bill Sevisi, un intérprete samoano/neozelandés de la *steel guitar* hawaiana, que durante la guerra se dedicó a aprender melodías de la radio de onda corta. Recordando esa y otras historias -de lagunas tropicales salpicadas con restos de artillería oxidados o de islotes coralinos aplanados para construir pistas de aterrizaje- tal como son percibidos a través del radar, el vídeo y el ultrasonido, *South Pacific* recurre al nexo de la guerra y la innovación tecnológica para explorar y cuestionar unas anticuadas percepciones sobre una región y su historia.

Paul Chan. *Baghdad in No Particular Order* (2003)

Vídeo monocal. 51'

Cortesía: el artista y Greene Naftali, Nueva York

Baghdad in No Particular Order se compone de material fílmico rodado por Paul Chan con ocasión de su visita a Bagdad, a finales de 2002, como miembro del grupo Voices in the Wilderness [Voces en el Desierto], nominado para el Premio Nobel de la Paz. El vídeo-ensayo sobre la vida en el Bagdad antes de la invasión y ocupación estadounidense, nos muestra a los iraquíes inmersos en actividades cotidianas en sus hogares, barrios, cafés y lugares de culto, mientras la administración Bush planeaba su avance belicista. La discontinua narración visual de actividades prosaicas subraya la sensación de temor del pueblo iraquí ante la llegada de un nuevo conflicto bélico. En 2009 (sexto año de la guerra), el filme de Chan permite al espectador volver la mirada a un tiempo de paz, y acrecienta la conciencia del daño infligido a la vida de las gentes. *Baghdad in No Particular Order* se mueve entre el documental social y la investigación sobre las posibilidades de representar la destrucción y la pérdida que la guerra trae consigo.

Harwood, Wright, Yokokoji. *Tantalum Memorial - Residue* (2008)

Instalación, centralitas telefónicas, audio

Cortesía: los artistas

Tantalum Memorial es una serie de homenajes basados en la telefonía, que rinden tributo a los más de cuatro millones de personas caídas en las llamadas "guerras del coltán" que han asolado el Congo desde 1998. El coltán es un mineral del que se extrae el tantalio, un metal que constituye un componente fundamental en los teléfonos móviles, en la actualidad extremadamente valioso y, en consecuencia, codiciado por un gran número de empresas mineras internacionales y de milicias que luchan entre sí. *Tantalum Memorial - Residue* consiste en una estantería en la que se han dispuesto dispositivos procedentes de una centralita telefónica de 1938, rescatada de la vieja fábrica Alumix de la ciudad italiana de Bolzano. En la versión en vivo del proyecto, los dispositivos son accionados por un ordenador que rastrea llamadas procedentes del *Telephone Trottoire*, una red de "telefonía social" creada por los artistas para su utilización por la diáspora congoleña. *Telephone Trottoire* reproduce para sus oyentes mensajes telefónicos sobre temas de actualidad, invitándoles a grabar un comentario. Parte de la instalación consiste en un bucle de los diferentes mensajes (en idioma lingala), reproducidos para los oyentes del *Telephone Trottoire*.

Hasan Elahi. *Instances of Use of United States Armed Forces Abroad, 1798-2006* (2009)

Mapa, policarbonato, ba las

Agradecimientos: Sociedad Gijonesa de Tiro Olímpico

Producción: LABoral

Instances of Use of United States Armed Forces Abroad dibuja un mapa de la intervención de las fuerzas armadas estadounidenses en el extranjero, recurriendo para ello a disparos con balas del calibre 22LR que un experto tirador descarga sobre una lámina de policarbonato. La lámina exhibe el dibujo de un mapamundi, indicando todas las incursiones norteamericanas que han tenido lugar desde 1798. Según el informe RL32170 del Congreso titulado "Instances of Use of United States Armed Forces Abroad, 1798-2006", se han producido unas 330 incursiones de ese tipo, "en las que los Estados Unidos han utilizado a sus fuerzas armadas en el extranjero en situaciones de conflicto militar o de potencial conflicto, o para misiones diferentes de las habituales en tiempos de paz", lo que equivale a más de una al año. En algunos lugares, el mapa resultante aparece literalmente destrozado dado el elevado número de incidentes registrados en ciertas áreas. El mapa muestra también la creciente esfera de influencia de los Estados Unidos con su poderío militar igualando su influencia económica.

Bárbara Fluxá. *Proyecto Coche. Excavando el final del siglo XX* (2009)

Automóvil, vídeo monocal, archivos de texto

Producción: LABoral

Agradecimientos: Cecilia Sancho, Skimo Sport Pravia, Carlos Marín

Proyecto Coche. Excavando el final del siglo XX forma parte de *Des(h)echos*, una serie abierta de proyectos de Barbara Fluxá cuyo título juega con el sentido de “desperdicio” y de “deconstrucción de hechos como consecuencia del paso del tiempo”. *Des(h)echos* aborda la cultura material como un reflejo de la sociedad de consumo y muy especialmente el papel que desempeña en la construcción de la memoria como parte de un paisaje cultural. *Proyecto Coche* presenta el descubrimiento real de un Seat 127 en el río Nalón, en Asturias. Fluxá trabajó con un arqueólogo para extraer el coche y crear un vídeo que documentara la cuidadosa retirada y conservación del vehículo. Además, presenta también, junto a la obra, seis archivos de texto que recogen su investigación sobre la historia y el estatus cultural de este emblemático modelo de automóvil español de las décadas de los setenta y ochenta. Paradójicamente, el redescubrimiento de este coche coincide en el tiempo con la constatación del insostenible papel cultural del automóvil en los albores del siglo XXI. Tras su exposición en *Feedforward*, el coche volverá a abandonarse de nuevo, en esta ocasión en un taller de chatarra, en donde será desmontado para su reciclaje.

Langlands + Bell. *The House of Osama bin Laden* (2003)

Animación digital interactiva, animación digital, vídeo

Cortesía: los artistas y el Patronato del Imperial War Museum de Londres

Obra realizada por encargo del Patronato del Imperial War Museum de Londres

Producción: Tom Barker y Niki Holmes

Trabajo adicional digital y diseño: Richard Wilding

La instalación de Langlands + Bell conforma una trilogía que consta de tres vídeo-proyecciones y de un conjunto de cinco banderas. La proyección central, *The House of Osama bin Laden* es una simulación interactiva en 3D de la casa que habitó el fundador y líder de Al Qaeda en Jalalabad, Afganistán. A ella se suma *Zardad's Dog* (2003), un corto editado a partir de material fílmico en vivo, que los artistas rodaron en el juicio de un conocido comandante de la guerra en la Corte Suprema de Kabul; y *NGO*, una animación informática basada en la señalética y los acrónimos de un gran número de ONGs (Organización No Gubernamental) que operan en Afganistán y que publicitan su presencia en las calles del país. El proyecto de Langlands + Bell explora las complejidades legales, religiosas y humanitarias del periodo subsiguiente al 11 de Septiembre y a la intervención occidental en Afganistán. La simulación de la casa de bin Laden sugiere un esfuerzo arqueológico de comprensión de pueblos y culturas a partir de los espacios que habitan. El entorno en 3D da testimonio tanto de la ausencia de bin Laden como de su continua presencia y de su legado en la política mundial.

Naeem Mohaiemen. *Live True Life or Die Trying* (2009)

25 C-Prints digitales con vinilo

Cortesía: el artista

Live True Life or Die Trying forma parte de una investigación abierta realizada por Mohaiemen sobre las “revoluciones fracasadas” y las consecuencias distópicas no buscadas del hundimiento de los movimientos de izquierda y, tangencialmente, sobre el papel del documentalista, que no es otra cosa que un propagandista parcial. Las fotografías proceden de dos protestas coincidentes y opuestas ocurridas en enero de 2009 en Dhaka: la que tiene lugar en el campus de la universidad, organizada por coaliciones izquierdistas (grupos activistas de estudiantes, con rostros familiares y retórica no menos familiar); y otra, de mayor escala y ambición, organizada por uno de los grupos islamistas de reciente aparición. En esta última, Mohaiemen no encuentra más aliados que los fotógrafos. El ambiente es más apremiante, la retórica más afilada y, como el propio Mohaiemen afirma, cuando los manifestantes “defienden que el capitalismo criminal ha fracasado, que arrastra al mundo en su caída y que la cohesión global está implosionando, su mensaje llega a muchos”. Mientras se mueve dentro y fuera de la multitud, le vienen a la mente radicales de otro tiempo lejano, siempre hombres, “levemente quebrados, que hablaban de aquel momento “¿y sí?” del pasado siglo”.

Piotr Szyhalski, *White Star Cluster: The Third Sonic Reenactment of Operation Iraqi Freedom* (2009)

Instalación. 16 canales de audio, vídeo, software customizado, mobilizario, CDs de audio y material impreso

Producción: LABoral.

White Star Cluster llena el interior vacío de la sala con un entorno sonoro que refleja acontecimientos ocurridos en Iraq mediante una recreación sónica que explora percepciones sobre la guerra. Los textos hablados son transcripciones de vídeos grabados por unas cámaras montadas en los cascos de soldados norteamericanos en Iraq en el marco de operaciones y actividades militares. La obra se centra en material fílmico tomado el 4 de diciembre de 2006 en Ramadi, Iraq, cuando los soldados estadounidenses se enfrentaron a un ataque de “fuego amigo”. Un elenco de actores reprodujo después el diálogo se reprodujo en un estudio. De las voces ultra serenas, íntimas, al lenguaje y los sonidos agresivos y bélicos, las grabaciones van recorriendo todo el espectro de las emociones humanas, con el diálogo de los soldados representados reflejando una verdad aleccionadora y, en ocasiones, incómoda. Diseccionando las nimiedades de esos diálogos producto de la adrenalina, transcritos desde videocámaras instaladas en los cascos, el proyecto recorre un lento y laberíntico sendero de autodestrucción.

CONTRAMEDIDAS

Hasan Elahi. *Tracking Transience: A Month of Sundays* (2009)

Proyección, Internet

<http://trackingtransience.net>

Hasan Elahi inició su proyecto *Tracking Transience* en 2004 como una forma de autovigilancia. En un primer momento, el proyecto se planteó como respuesta a la errónea inclusión del artista en las bases de datos norteamericanas de la Guerra contra el Terror. Elahi decidió colgar en Internet, en tiempo real, un historial de su vida lo más completo posible, de forma que las autoridades estadounidenses no tuvieran que preguntarse, en ningún momento, dónde se encontraba, qué estaba comiendo o a qué correspondían sus últimos pagos con tarjeta de crédito. Si deseaban saberlo, no tenían más que buscar todos esos datos online. En última instancia, *Tracking Transience* es una reflexión sobre el control, abierto, subrepticio e inconsciente al que nos encontramos cada vez más sometidos y, posiblemente, también una forma de eludir ese control sobrecargando el sistema con un exceso de información que haga su procesamiento inteligible. La instalación *Month of Sundays* de *Tracking Transience* utiliza una plantilla de 31 imágenes con forma de calendario, en la que cada cuadro representa un día de autovigilancia de Elahi con un texto superpuesto ofreciendo datos sobre comunicaciones, transacciones bancarias o diarios que registran todos los movimientos del artista, como "7-11, Fremont, CA, \$1.37," que indicaría la compra de un artículo por 1,37 dólar en una tienda 7-11 de Fremont, California.

Knowbotic Research + Peter Sandbichler. *be prepared! tiger!* (2005-2006)

Barca, aluminio y madera (440x240x75 cm). Vídeo 1.15"

En abril de 2004, apareció en Internet un vídeo que mostraba a dos miembros de la guerrilla de los Tigres Tamiiles patrullando con orgullo las aguas de Sri Lanka en una barca *tuneada* con la forma del bombardero de la fuerza aérea norteamericana *Stealth F117*. En 2006, Knowbotic Research decidió investigar la mezcla de deslumbrante visibilidad y ceguera tecnológica representada por esa barca. Con ayuda del ingeniero Peter Sandbichler, reconstruyeron una nueva barca *stealth* que botaron en el puerto de Duisburgo. Aunque la silueta poligonal del bote destacaba, visible, entre el tráfico local de embarcaciones, resultó ser invisible al radar del muelle. Una capa de invisibilidad a la acción del radar que no acabaría traduciendo en invencibilidad para el movimiento de liberación tamil; sin embargo, en palabras del escritor Stefan Riekeles, desde el punto de vista formal, en la actual sociedad de control, la barca sería "como un plano en negativo del espacio controlado por el radar". De forma parecida al *Tracking Transience*, de Hasan Elahi, *be prepared! tiger!* exhibe públicamente sus contra-medidas frente unos algoritmos panópticos, haciendo alarde de visibilidad bajo el radar.

Trevor Paglen. *Limit Telephotography / The Other Night Sky*

De la serie *Limit Telephotography*:

Morning Commute (Gold Coast Terminal) / Las Vegas, NV/

Distance ~ 1 mile/ 6:26 a.m. (2006)

C-Print. 76,2x91,4 cm.

Cortesía: Galerie Thomas Zander, Colonia y Altman Siegel Gallery, San Francisco

Copyright: Trevor Paglen

Large Hangars and Fuel Storage / Tonopah Test Range, NV/

Distance ~ 18 miles/ 10:44 am (2005)

C-Print. 76,2x91,4 cm.

Cortesía: Galerie Thomas Zander, Colonia y Altman Siegel Gallery, San Francisco

Copyright: Trevor Paglen

De la serie *The Other Night Sky*:

Lacrosse/Onyx II Passing Through Draco (USA 69) (2007)

C-Print. 152x121 cm.

Cortesía: Galerie Thomas Zander, Colonia y Altman Siegel Gallery, San Francisco

Copyright: Trevor Paglen

DMSP 5B/F4 from Pyramid Lake Indian Reservation (Military Meteorological Satellite; 1973-054A) (2009)

C-Print. 94x76,2 cm.

Cortesía: Galerie Thomas Zander, colonia y Altman Siegel Gallery, San Francisco

Copyright: Trevor Paglen

El trabajo fotográfico de Trevor Paglen analiza el acto de "ver" y reflexiona sobre el acceso y la transparencia, lo clasificado como secreto y lo que se sustrae a la visión pública. Su serie *Limit Telephotography* utiliza telescopios de gran capacidad, con espectros de longitud focal de entre 1.300 y 7.000 milímetros, para fotografiar bases e instalaciones militares secretas de Estados Unidos, escondidas en los desiertos y parapetadas tras docenas de kilómetros de territorio de acceso restringido. Y, aunque sea bien poco lo que las imágenes muestran (puede llegar incluso a parecernos banal), sugieren actividades del más alto secreto a las que ningún civil tiene acceso.

La serie *The Other Night Sky* utiliza datos recogidos por astrónomos aficionados para hacer rastrear y fotografiar satélites de reconocimiento secretos en órbita alrededor de la tierra. Las imágenes de formaciones de estrellas y planetas aluden engañosamente a la pintura del romanticismo, aunque lo que en realidad muestran es ese "otro" firmamento nocturno que es, en sí mismo, un ojo vigilante. Las obras de Paglen hacen que las tecnologías de reconocimiento se vuelvan en contra de sí mismas, ofreciendo acceso a lo secreto y, al hacerlo, a la posibilidad de "mirar cómo nos miran".

Nonny de la Peña & Peggy Weil. *Gone Gitmo* (2007 - en proceso)

Entorno virtual, Second Life

Agradecimientos: BAVC (Bay Area Video Coalition) New Media Producer's Institute y The MacArthur Foundation, por incubar el proyecto; Joi Ito, por proporcionar el primer territorio SL; USC Annenberg School of Communication, por albergar la instalación actual; Bernard Drax por la machinima de *Virtual Guantanamo* y por su composición de la instalación machinima.

Gone Gitmo es una simulación del Penal de Guantánamo en el entorno virtual de Second Life, que "abre" el tristemente célebre e inaccesible campo de internamiento al público. La simulación de Guantánamo creada por las dos artistas incorpora vídeos documentales, experiencias con guiones al servicio de los avatares de los visitantes y eventos en vivo. *Gone Gitmo* no aspira a capturar la realidad de la vida en la prisión, sino que se aprovecha del universo virtual para generar una vivencia de la pérdida de control y capacidad de acción derivadas del internamiento. La experiencia se inicia en un avión de transporte C-17, con el avatar del visitante encapuchado y teletransportado a una celda situada en Camp X-Ray, en donde se enfrentará a un vídeo documental del campo y de los detenidos. Camp Delta incluye una experiencia de "Agujero Negro Legal", que ayuda a enfrentarse a la pérdida del derecho de hábeas corpus. Junto a los campos se encuentran las "Cámaras de Contemplación", unos espacios en los que visualizar reportajes sobre las prácticas que tienen lugar en Guantánamo, incluyendo grabaciones de la antología *Poemas desde Guantánamo*, así como transcripciones de interrogatorios del FBI.

System-77CCR Consortium. *All that is Solid Melts into Air!* (2009)

Operación aerobática táctica no tripulada / instalación de observación

Producción: Zavod Projekt Atol

Coproducción: LABoral

Con el apoyo de: Ministerio de Cultura, República de Eslovenia; Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Ljubljana; C-Astral Ltd. UAS ha sido desarrollado, diseñado y fabricado por C-Astral Ltd., Ajdovscina, Eslovenia

S-77CCR es un sistema de contravigilancia táctica para el control terrestre de los UAV (Vehículos Aéreos no Tripulados) y aviones teledirigidos de vigilancia del espacio público. *All that is Solid Melts into Air!* es una nueva obra de S-77CCR Consortium, que explora el potencial de los sistemas tácticos no tripulados para operaciones estéticas codificadas en línea con la tradición de la *aeropittura futurista*. La obra consiste en una *performance* aérea y una instalación que la documenta, presentando además la historia del Consortium y de sus diferentes proyectos y plataformas.

GLOBALIZACIÓN

Nancy Davenport

Workers (leaving the factory) (2008)

Instalación y proyección con monitores múltiples

Cortesía: la artista y Nicole Klagsbrun Gallery, Nueva York

Coming/Leaving (2008)

Proyección monocanal. 4' 41"

Liverpool animation (2008)

Vídeo de 8 canales. 11' 50"

Blast-Off (2008)

Vídeo monocanal. 4' 17"

En 2004, Davenport inició *Workers (leaving the factory)*, una serie abierta de proyectos que se transforma en función del contexto en el que se expone. Partiendo del continuado interés de la artista por los siempre mudables vínculos entre los individuos y las instituciones, *Workers* reflexiona sobre la representación histórica del trabajo y las complejas transformaciones sociales de la industria contemporánea. Combinando unas narrativas cuasi documentales y directas, la manipulación digital y un sentido del humor deliberadamente inexpresivo, en cada una de sus plasmaciones *Workers* plantea una crítica contemporánea de nuestra cultura globalizada, abordando la historia del arte de la *performance* y el medio fílmico y analizando, al mismo tiempo, el velo de sospecha que la cultura digital ha dejado caer sobre la autoridad del documento fotográfico.

Cao Fei. *Whose Utopia?* (2006)

Vídeo monocanal. 20'

Cortesía: la artista y Vitamin Creative Space, Cantón

Whose Utopia? se filmó en la fábrica de iluminación de OSRAM China, en el Delta del Río de las Perlas, una zona geográfica que ha sido el motor del enorme auge registrado por la economía china desde finales de la década de los setenta, y que ha atraído a trabajadores de todo el país en busca de oportunidades económicas y de una vida mejor. El proyecto explora la vida de esos obreros inmigrados así como las consecuencias de la globalización en las economías locales. Empresas multinacionales que emplean principalmente a trabajadores chinos han alterado los puntos de encuentro de la cultura, el capital y el trabajo, propiciando nuevas formaciones sociales. Este vídeo, en tres partes, recurre a la fábrica y a sus sistemas de producción como marco de reflexión poética, superponiendo maquinaria pesada y las delicadas bombillas que en ella se producen. Las coreografías de la cadena de montaje y de las oníricas danzas desarrolladas por los propios trabajadores convergen en una suerte de absurdo cuento de hadas. Al forzar los límites de la normalidad dentro de los espacios de la fábrica, Cao Fei cuestiona la relación entre la utopía y los nuevos sueños y realidades creados por el "progreso" económico.

Goldin + Senneby. *In Search of a Story, 8-part journal by K.D.* (2008-2009)

Semanario impreso en *El Comercio*

Texto: K.D.

Ilustración: Johan Hjerpe

Área de lectura: Ángel Borrego Cubero

Agradecimientos: Dr. Angus Cameron, que actúa como portavoz de Goldin+Senneby en el simposio de *Feedforward* en el panel "Art and Kapital / Art and Global Economics".

In Search of a Story de K.D. se publicó por vez primera en portugués en el semanario *28b*, como parte de la 28ª Bienal de Arte de São Paulo

In Search of a Story, 8-part journal by K.D. forma parte de *Headless*, un proyecto abierto y de múltiples niveles, iniciado en 2007, en el que Goldin+Senneby se embarcan en una investigación sobre una empresa *offshore* ficticia denominada Headless, Ltd., para explorar la verdadera virtualización y globalización -o desterritorialización- del capital. Mediante un despliegue de personajes que incluye detectives privados, escritores-fantasma, realizadores de documentales, emisarios académicos y actores portavoces, Goldin+Senneby crean unos mundos paralelos en los que la autoría se muestra ambigua y el capital esquivo, elaborando una creíble red de personajes con la que reflejar la corporeidad ficticia del capitalismo global. *In Search of a Story* es el supuesto diario de K.D., publicado en ocho entregas por el periódico asturiano *El Comercio*, sobre la escritura de *Looking for Headless*, una novela de próxima aparición de esa autora, que cuenta la historia de dos artistas Simon Goldin y Jakob Senneby, que contratan los servicios de John Barlow para investigar a Headless, Ltd. A su vez, Barlow se encontraría escribiendo una pieza policíaca de ficción documental titulada *Headless*, en la que K.D. desempeña un destacado papel como antigua empleada de Headless, Ltd.

Jennifer + Kevin McCoy. *Big Box I* (2007)

Escultura con electrónica; 91 cm. x 91 cm. x 23 cm.

Agradecimientos: Postmasters Gallery, Nueva York

Big Box es la representación en miniatura del típico centro comercial norteamericano, colocado sobre una estructura giratoria que va rotando lentamente. Entre las anodinas fachadas, unos espacios muertos repletos de basuras se alternan con otros cubiertos de maleza. Una sola cámara filma la escena, presentándola en un monitor de pared como si la registrara desde un vehículo, o, tal como la vería el ángel de la historia de Walter Benjamin, como "una catástrofe única [*looping*], que arroja a sus pies ruina sobre ruina, amontonándola sin cesar" mientras es arrastrado atrás hacia el futuro por el huracán del "progreso". Lo único identificable son los logotipos corporativos, en lo que parece un cuestionamiento implícito sobre su responsabilidad en la masacre y su papel en el "inexorable" futuro. ¿Qué es progreso hoy?

Rachel Rakena, Fez Fa'anana & Brian Fuata. *Pacific Wash Up* (2003-2004)

Video monocanal con sonido. 5' 47"

Cortesía de los artistas y Bartley and Company Art

Intérpretes: Fez Fa'anana, Brian Fuata, Seina & Latai Taumoepeau, Roslyn & Atawhai Whareaitu y Bernadette Awatere

Cámara de vídeo y postproducción: Rachael Rakena

En *Pacific Wash Up*, maoríes y otros isleños del Pacífico desembarcan en la costa de Bondi, la popular playa de Sydney, como restos humanos de un naufragio, transportados por las corrientes oceánicas en esas características bolsas de plástico rayadas. En palabras de Rachael Rakena, "estas bolsas son las que los Australianos asocian a los refugiados, en las que los samoanos transportan comida, los maoríes llevan su ropa de cama a sus *marae* o lugares sagrados y otros utilizan para almacenar cosas. El año pasado en Venecia, vi que allí se usaban para recoger la basura". Los intérpretes flotantes de *Pacific Wash Up* encarnan la representación lúdica de un ritual de tránsito de muchos jóvenes isleños: su habitual emigración a Australia, en donde han de aprender un nuevo idioma y una nueva cultura. Recibidos con miradas de asombro por ciudadanos que, ignorantes de lo que está sucediendo, hacen *footing* o pasean por la playa, su llegada evoca también la historia de alienación cultural, desplazamiento y desarraigo que viven los inmigrantes. Sólo en Sydney habitan 26.000 maoríes y 43.000 ciudadanos procedentes de otros archipiélagos del Pacífico. Para ellos, el futuro sigue siendo incierto.

Stephanie Rothenberg + Jeff Crouse. *Invisible Threads. - A Virtual Sweatshop* (2008)

Instalación de técnica mixta: Internet (Second Life), vídeo

Un proyecto realizado con el apoyo de Eyebeam, Nueva York; Sundance Film Festival; SUNY Buffalo 2020 Scholars Fund.

La impresora de gran formato es cortesía de Epson

Invisible Threads - A Virtual Sweatshop explora la convergencia creciente entre el trabajo, las economías virtuales emergentes y los productos de la vida real. La instalación permite a los visitantes realizar pedidos de pantalones vaqueros de diseño a un taller de confección creado en el mundo virtual de Second Life por los propios artistas. Los clientes acuden a un kiosco de venta al por menor, efectúan sus pedidos mediante una interfaz de Second Life y luego contemplan cómo sus vaqueros son manufacturados virtualmente en la línea de montaje de la fábrica. Finalizado el proceso de producción, los vaqueros virtuales vuelven al mundo real mediante una impresora de gran formato dispuesta en el espacio expositivo. Los avatares-obreros que hacen funcionar las máquinas son personas reales en ordenadores de todo el mundo contratados a través de la sección de anuncios clasificados de Second Life, y los beneficios generados por la venta de los pantalones se trasladan a los salarios de los trabajadores y a los costes de funcionamiento de la fábrica. *Invisible Threads* demuestra tanto el potencial como los aspectos conflictivos de una fuerza de trabajo global cada vez más implicada en trabajo virtual a distancia.

Carey Young. *Product Recall* (2007)

Vídeo monocanal, color, sonido. 4' 27"

Cortesía del artista y Paula Cooper Gallery, Nueva York

Actor: Morgan Deare

Cámara: Peter Emery

Sonido: Dave Hunt

Product Recall nos muestra a la artista en una sesión con un psicoanalista, que le invita a emparejar de memoria una serie de eslóganes publicitarios con sus marcas correspondientes. Los eslóganes pertenecen a conocidas empresas multinacionales (muchas de ellas activos espónsos de las artes) que centran su imagen en torno a conceptos como "imaginación" o "inspiración". Durante la sesión, no conseguimos determinar si lo que se intenta es recordar los eslóganes u olvidarlos. El vídeo de Carey Young refleja la esencia de la economía informativa ilustrando cómo las grandes empresas se apropian de contenido cultural para definir su imagen pública. Así, la creatividad se ve asociada a bienes de consumo, acrecentando, a su vez, el valor de la empresa como actor cultural. Un proceso que *Product Recall* pone irónicamente al descubierto sometiéndolo al creador -tradicionalmente visto como la personificación de la creatividad y la imaginación- a terapia para abordar la absorción empresarial de ideas.

AGENCIAMIENTO: PODER TRANSFORMADOR**Daniel G. Andújar/Technologies To The People. Postcapital Archive (1989-2001) / Borders Library (2006-2009)**

Instalación: torre de madera, collage, archivo multimedia, ordenadores

Agradecimientos: Württembergischer Kunstverein Stuttgart; La Virreina, Barcelona; Hangar, Barcelona

Postcapital. Archive (1989–2001) de Daniel García Andújar es una instalación multimedia que presenta y ofrece acceso a un archivo con más de 250.000 documentos de texto, vídeo y audio recopilados por el artista en Internet durante los últimos diez años. Los parámetros cronológicos del archivo son la caída del Muro de Berlín en 1989 y los ataques del 11-S, un periodo determinante en el que Andújar cree que la mejor forma de investigar el supuesto "triunfo del capitalismo sobre el comunismo" consiste en centrarse en "las convulsiones que afectan a todos los ámbitos de la existencia generados por, y resultantes de, la era de la información en red". La metodología seguida por Andújar en su investigación no apunta tanto al archivo en sí como a la participación activa en el mismo y a la interacción con él. De ahí la inaccesibilidad de la torre de la instalación, una circunstancia que impide conseguir una única y abarcadora visión de conocimiento, invitándose a los visitantes a producir sus propias recopilaciones de conocimiento imprimiendo partes del archivo y efectuando, a la vez, sus aportaciones personales.

Christopher Baker. *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008)

Proyección de vídeo multicanal, audio

Cortesía: el artista

Hello World! de Christopher Baker es una instalación audiovisual de gran escala, compuesta de miles de singulares vídeo-diarios extraídos de Internet. Cada vídeo presenta a un solo individuo, dirigiéndose con toda inocencia a una audiencia potencialmente masiva desde un espacio privado, que puede ser un dormitorio individual o colectivo, o una cocina. La composición sonora multicanal va desplazándose entre los individuos y el grupo, permitiendo al espectador escuchar a los hablantes uno por uno o sumergirse en una cacofonía de voces. *Hello World!* explora un aspecto crucial del actual paisaje mediático: la potencialidad y la realidad de las tecnologías Web 2.0 y de las redes sociales. Por un lado, sitios como YouTube prometen una plataforma participativa y democratizadora que responda al deseo humano de ser escuchado. Por otro, la propia masa de hablantes públicos hace imposible atender a las voces individuales. El proyecto de Baker explora cuestiones fundamentales en torno al lenguaje de los medios, sus posibilidades de participación y su capacidad transformadora, y sobre el proceso de democrático.

Fernando García-Dory. *Museum's Pastoral – Encuentro de la Federación de Pastores* (2009)

Reunión de pastores. Instalación con vídeo-documentación y obras visuales de Eduardo Díaz Hevia y Manu Griñón

Producción: LABoral

Agradecimientos: A los pastores y asociaciones de la FEP, Manuel Griñón y Eduardo Díaz Hevia, Andra Piskaer, Rirkrit Tiravanija/Fundación Arq Art Galería Salvador Díaz, Abitita

Para *Museum's Pastoral*, Fernando García-Dory organizó un encuentro de la Federación Nacional de Pastores (una organización que él mismo fundó en 2008) durante *Feedforward*, y creó una instalación como acompañamiento y documentación del evento. Hace años que García-Dory comenzó a interesarse por los pastores -una profesión todavía bastante habitual en la España rural- y por su relación con la naturaleza, los animales y el trabajo. En un momento en el que las pequeñas granjas europeas desaparecen a una velocidad vertiginosa, los pastores representan, más que nunca, la autosuficiencia y la sostenibilidad alimentarias. Con todo, la soledad característica de su profesión dificulta su capacidad de influencia como colectivo. *Museum's Pastoral* lucha por crear un esbozo de sistema social que permita a una comunidad marginada compartir puntos de vista, analizar problemas y ocupar un espacio institucional. El espacio artístico proporciona un contexto, tanto para ese sistema social como para la exploración del género pastoral y la proyección de ideales sobre la figura del pastor.

Ali Momeni + Robin Mandel. *Smoke and Hot Air* (2007-2008)

Humo, electrónica, sonido

Cortesía: los artistas

Agradecimientos: Matt Brackett

Smoke and Hot Air es la respuesta de los artistas a las frecuentes amenazas que en los últimos años una serie de países ha venido lanzando contra Irán. El proyecto realiza búsquedas en Google News de frases que contienen la frase "atacad a Irán", expresadas después verbalmente mediante un sintetizador de texto a voz. Posteriormente, un micrófono recoge la voz, la analiza y la traduce en anillos de humo mediante un cuarteto de máquinas generadoras de anillos de humo. A través de esta reflexión sobre cómo la información y el paisaje mediático condicionan nuestra visión sobre los diferentes países, *Smoke and Hot Air* invierte la percepción generalizada de Irán, habitualmente representado como agresor. El reciente apoyo mundial al levantamiento posterior a las elecciones iraníes de 2009 demuestra lo rápido que puede cambiar la actitud general hacia un país. Al traducir la información en arcaicas señales de humo, el proyecto de Momeni y Mandel ilustra cómo las complejidades de la identidad nacional y política pueden quedar reducidas a falsas impresiones, a engaños y a gestos de cara a la galería.

Carlos Motta. *The Good Life* (2005-2008)

Estructura de madera, vídeo multicanal, fotografías

Cortesía: el artista

The Good Life es un proyecto de vídeo compuesto por más de 360 entrevistas realizadas a viandantes en las calles de doce ciudades latinoamericanas: Bogotá, Buenos Aires, Caracas, Guatemala, La Paz, Managua, Ciudad de México, Panamá, Santiago, San Salvador, Sao Paulo y Tegucigalpa. La pieza examina procesos de democratización en relación con las políticas intervencionistas de EE.UU. en la región y las entrevistas cubren temas como las percepciones individuales sobre la política exterior de EE.UU., la democracia, el liderazgo o el gobierno. El resultado es un amplio espectro de respuestas y opiniones, que varían dependiendo de las situaciones locales y de las formas específicas de gobierno de cada país. El espectador se encuentra con una videoinstalación multicanal, compuesta por una docena de monitores montados en una estructura de madera de cuatro elementos y dos niveles, que representaría una formal alusión abstracta al *Priene*, el teatro y espacio general del ágora ateniense en donde los ciudadanos tenían el derecho a reunirse, debatir y participar en las decisiones legislativas y judiciales. La ubicación de los monitores en la estructura les permite funcionar, metafóricamente, como sujetos parlantes -ciudadanos- dentro del espacio, dirigiendo sus comentarios a un foro más amplio.

Piotr Szyhalski, *Labor Camp Study Room: D* (2009)

Audio, dispositivos electrónicos realizados ex profeso, instalación
Producción: LABoral

Cuarta entrega de una serie abierta de *Labor Camp Study Rooms*, *Study Room: D* consiste en paneles montados sobre cuatro paredes, equipados con interfaces físicas, que permiten a los usuarios deambular por una enorme base de datos de grabaciones de voz históricas, como las de Mao o Franklin D. Roosevelt. Realizada a base de software, hardware y diversos dispositivos electrónicos creados al efecto, la pieza brinda la oportunidad de estudiar y de manipular dispositivos de archivos sonoros. A menudo, los *Study Rooms* se presentan relacionados con otros proyectos de *Labor Camp*, y *Study Room: D* proporciona referencias directas y una visión de la instalación *White Star Cluster*.

T+T (Tamiko Thiel & Teresa Reuter). *Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall* (2009)

Instalación interactiva en 3D

Agradecimientos: Desarrollado gracias al apoyo y a la estrecha colaboración de la Cancillería de Asuntos Culturales del Senado de Berlín como parte de su Concepto para el Monumento Conmemorativo del Muro de Berlín; Hauptstadtkulturfonds (Berlin Capital City Cultural Fund); Bitmanagement Software GmbH, Lunatic Interactive GmbH; Softline JSC; metroGap e.V.; MIT Center for Advanced Visual Studies.

Durante décadas, el Muro de Berlín fue el símbolo de la represión y de la división de Alemania, de Europa y hasta del mundo entero, en dos sistemas políticamente opuestos. Para quienes no tuvieron que vivirla, la amenaza representada por las restricciones que esa situación imponía sobre la vida cotidiana y las continuas divisiones políticas y sociológicas que generaba al operar como “un muro psicológico en las mentes de las personas”, resultan hoy difíciles de comprender.

La instalación interactiva de realidad virtual 3D *Virtuelle Mauer/ReConstructing the Wall*, recrea una sección del Muro de un kilómetro de longitud así como de barrios circundantes tanto del Este como del Oeste de la ciudad. En su exploración del espacio virtual, los movimientos y acciones de los usuarios desencadenan unos dramáticos encuentros con acontecimientos ocurridos entre la década de los sesenta y el cambio de milenio, convirtiéndose así en protagonistas de un mundo surrealista al asumir el papel, no de los todopoderosos guardias fronterizos, sino de los residentes de un Berlín que vivía a la sombra del Muro



Last riot (2005-2007) AES+F
Vídeo



Hello World! or: How I learned to Stop Listening. (2008)
Christopher Baker
Instalación



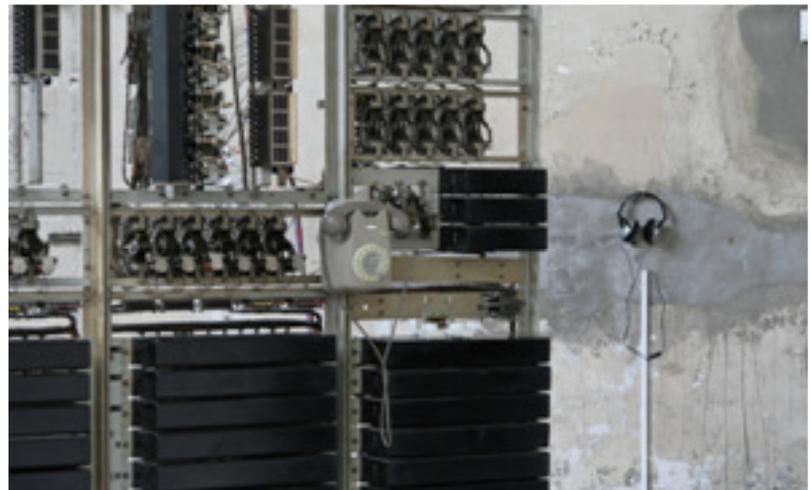
Workers (leaving the factory) (2004-2009). Nancy Davenport
Instalación



Postcapital (2008). Daniel García Andújar
Instalación



Encuentro estatal de pastores. Museum's Pastoral (2009)
Fernando García Dory
Instalación



Tantalum Memorial (2008). Harwood, Wright & Yokokoji
Instalación



Storm from Paradise (1999). Margot Lovejoy
Instalación



Big Box (2007). Jennifer & Kevin McCoy
Vídeo



Smoke and Hot Air (2008). Ali Momeni & Robin Mandel
Instalación



The Good Life / La Buena Vida (2005-2008). Carlos Motta
Instalación



Be prepared! Tiger! (2006). Knowbotic Research & Peter Sandbichler
Instalación



Invisible Threads (2008). Stephanie Rothenberg & Jeff Crouse
Instalación multimedia

AES+F (Rusia, 1978)

En 1987, los artistas moscovitas Tatiana Arzamasova, Lev Evzovich y Evgeny Svyatsky crearon AES Group, que cambió de nombre a AES+F con la incorporación del fotógrafo Vladimir Fridkes en 1995. El trabajo del grupo se centra en la fotografía, en el arte fotográfico e informático, y también en la creación en vídeo, pero sin olvidar medios más tradicionales, como el dibujo, la pintura y la escultura. Proyectos de AES/AES+F han podido verse en diversas bienales (Venecia, Lyon, Sydney, Gwangju, Moscú, Gotemburgo, Tirana, Estambul, Bratislava, Seúl) y en importantes exposiciones individuales y colectivas en todo el mundo. La video-instalación *Last Riot* fue incluida en el Pabellón de Rusia en la 52 Bial de Venecia. Obras de AES+F forman parte de las colecciones de algunos de los grandes museos nacionales de Rusia y de toda Europa, como la Galería Estatal Tretyakov Moscú; Museo Estatal Ruso, San Petersburgo; el Multimedia Art Center, Moscú; Moderna Museet, Estocolmo; MEP, París; Les Abattoirs Toulouse; FNAC, París; Tate Modern Londres; Centro Pompidou París; Museo de Arte Contemporáneo, Belgrado.

Christopher Baker (EE UU, 1979)

La obra de Christopher Baker se implica dentro de la nutrida serie de redes sociales, tecnológicas e ideológicas que existen en el paisaje urbano. Baker crea objetos y situaciones que revelan y dan lugar a relaciones en el seno de esas redes y entre ellas. Su trabajo ha podido verse en festivales, galerías y museos, como The Soap Factory, Minneapolis; Form+Content Gallery, Minneapolis; The Minnesota Museum of American Artists; The Minneapolis Fringe Festival; Spark Festival of Electronic Music and Art, Minneapolis; Millenáris Park, Budapest; Huset i Magstræde, Copenhagen; Pixelache Festival, Helsinki. Su obra gráfica ha sido reproducida en *ID Magazine* y en el volumen *Data Flow: Visualising Information in Graphic Design*. Baker se licenció en Artes Experimentales y Mediales por la Universidad de Minnesota. En su trayectoria previa como científico, trabajó en el desarrollo de interfaces cerebro-ordenador en la Universidad de Minnesota y UCLA.

Stella Brennan (Nueva Zelanda, 1974)

Artista, escritora y comisaria, sus vídeos e instalaciones exploran la tecnología, la obsolescencia y la utopía. Entre sus obras destaca *White Wall/Black Hole*, un vídeo que explora la catástrofe del Erebis de 1979, cuando un avión turístico de Air New Zealand se estrelló contra ese pico antártico. La pieza se expuso en la edición de 2006 de la Bial de Sydney. *Wet Social Sculpture* es una instalación que incluye cantos de ballena, psicodelia fílmica y una bañera de spa totalmente operativa, un trabajo que le valió su nominación en 2006, para el Walters Prize, el galardón artístico más prestigioso en Nueva Zelanda. Brennan es cofundadora de Aotearoa Digital Arts, única red neocelandesa dedicada al *new media art*. En 2008 editó (junto a Su Ballard) *Aotearoa Digital Arts Reader*, el primer texto que estudia en profundidad la creación digital en Nueva Zelanda. Es profesora de la AUT University.

Paul Chan (China / EE UU, 1973)

Nacido en Hong Kong, Paul Chan creció en Nebraska y en la actualidad vive y trabaja en Nueva York. Se formó en el Bard College (2002) y el Art Institute de Chicago (1996). Sus últimas exposiciones individuales se celebraron en centros como The Renaissance Society, Chicago; New Museum, Nueva York; Serpentine Gallery, Londres; Stedelijk Museum, Ámsterdam; Portikus, Fráncfort; Galleria Massimo De Carlo, Milán; Institute of Contemporary Art, Boston; o UCLA Hammer Museum, Los Ángeles. Entre las colectivas en las que ha participado destacan *The Quick and the Dead*, Walker Art Center, Minneapolis; *Betwixt*, Magasin 3, Stockholm Konsthall, Estocolmo (2008); *T2 – 50 Moons of Saturn*, Trienal de Turín; *Traces du sacre*, Centro Pompidou, París; 16ª Bienal de Sydney; 10ª Bienal Internacional de Estambul; *Whitney Biennial*, Whitney Museum of American Art, Nueva York; y *Uncertain States of America*, Astrup Fearnley Museet for Moderne Kunst, Oslo.

Jeff Crouse (EE UU, 1980)

Jeff Crouse crea unas entrañables parodias de la tecnología que adoptan forma de software, sitios web e instalaciones. En su trabajo destaca *YouThreebe*, una herramienta para crear trípticos de YouTube, y *James Chimpton*, un mono robot que se dedicó a entrevistar a los artistas en la Bienal de Whitney de 2008. Proyectos de Crouse han podido verse en el Festival de Cine de Sundance; Futuresonic; DC FilmFest; y el Festival Come Out and Play. En 2006 completó un Máster en el programa de Medios Digitales de Georgia Tech y en la actualidad es Miembro Emérito de Eyebeam, Nueva York, y Catedrático Adjunto en Hunter College, Nueva York.

Nancy Davenport (Canadá / EE UU, 1965)

La obra de Nancy Davenport ha sido expuesta en una gran variedad de espacios, como el Gardener Art Center (RU), la 25 Bienal de São Paulo, el MIT List Arts Center (Boston), la 1ª Trienal de Fotografía y Vídeo del International Center of Photography (Nueva York), el Singel International Kunstcentrum (Amberes), la 10ª Bienal Internacional de Estambul y la edición de 2008 de la Bienal de Liverpool. Entre las numerosas publicaciones que han reproducido sus trabajos destacan *Artforum*, *Art in America*, *October*, *The New York Times*, *Frieze*, *Vogue* (RU) y *Vitamin Ph: New Perspectives in Photography* (Phaidon Press). Los escritos de Davenport han sido incluidos en la revista *October* y en *Still Moving: Between Cinema and Photography*, un libro editado por Karen Beckman y Jean Ma (Duke University Press, 2008). Nancy Davenport está representada por Nicole Klagsbrun Gallery, Nueva York.

Nonny de la Peña (EE UU, 1975)

Nonny de la Peña es una creadora de los medios, cuya producción se mueve por los campos de la creación fílmica documental y machinima, el periodismo y la escritura. Su trabajo incluye dos instalaciones de *Second Life: Gone Gitmo*, una representación virtual del penal de la Bahía de Guantánamo; y la laureada *Wallsickness*. Antigua corresponsal de *Newsweek*, Nonny de la Peña ha colaborado también, entre otras publicaciones, para *The New York Times*, *Premiere Magazine*, *Texas Monthly* y *Time Magazine*. Es también autora de múltiples episodios de

ficción televisiva y sus largometrajes documentales han podido verse por todo el mundo. Graduada por la Universidad de Harvard y con una licenciatura de máster en el Programa Annenberg de Comunidades Online de la Universidad del Sur de California, en la actualidad Nonny de la Peña investiga en la posibilidad de producir piezas narrativas de no ficción y periodísticas valiéndose de experiencias inmersivas de primera persona en entornos 3D.

Hasan Elahi (Bangladesh / EE UU, 1972)

Artista multidisciplinar, Hasan Elahi explora temas de control, tiempo simulado, sistemas de transporte y separaciones y fronteras. Su obra ha estado presente en numerosas muestras en instituciones y eventos como el Centro Georges Pompidou, el Festival de Cine de Sundance, Kassel Kulturbahnhof, el Hermitage o la Bienal de Venecia. Elahi ha hablado su trabajo en Tate Modern, el Einstein Forum y numerosas universidades. Son muchas las publicaciones internacionales que han cubierto su producción, como *The New York Times*, *Forbes*, *Wired*, *Die Welt*, *Libération* o *La Jornada*. Ha aparecido también en televisiones, como ABC, BBC, CNN, Al Jazeera, y en el programa satírico *The Colbert Report*.

Cao Fei (China, 1978)

Cao Fei es célebre por sus vídeos e instalaciones multimedia y disfruta de gran reconocimiento como artista clave dentro de la nueva generación de creadores surgidos en China Continental. En sus filmes e instalaciones, la artista funde crítica social, estética popular, referencias al surrealismo y convenciones documentalistas. Sus obras reflexionan sobre los cambios, acelerados y caóticos, que afectan a la sociedad china hoy.

Entre sus muestras individuales destacamos las de Serpentine Gallery, Londres; Lombard-Fried Project, Nueva York; Para Site Art Space, Hong Kong. Entre las colectivas, la Trienal de de Yokohama de 2008; la Bienal de Lyon de 2007; la 10 Bienal de Estambul; la 52 Bienal de Venecia (2007); *China Welcomes You ...Desires, Struggles, New Identities*, Kunsthaus Graz, Graz (2007).

Bárbara Fluxá (España, 1974)

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y el London Institute of Art, su tesis doctoral trata sobre arte, arqueología y paisaje. Ha recibido becas a la Movilidad del Ministerio de Exteriores y a la Creación de Intermediae-Matadero Madrid; la Academia de España en Roma y Casa de Velázquez en Madrid. Ha sido galardonada con el Premio a la Creación de Madrid; obtuvo un accésit del Certamen Jóvenes Creadores Madrid. También fue finalista en Descubrimientos PhotoEspaña y del Premio de Fotografía El Cultural.

Ha expuesto individualmente en Matadero-Madrid, Centro de Arte Joven de Madrid, 29 Enchufes, Artificial, EspacioFy DF Arte. De las exposiciones colectivas destacan: Museo Esteban Vicente, Segovia; MACRO y Sala 1 en Roma; Instituto Cervantes de Paris; Centro Cultural de España, Lima; Círculo de Bellas Artes, Madrid; Unicaja Andalucía; Generaciones, Caja Madrid; Glass Gallery UCD, Dublín; Liquidación Total, Madrid..

Daniel G. Andújar/Technologies To The People (España, 1966)

Artista que recurre a la ironía y las estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación para poner en solfa las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y criticar la ambición de control que esconden detrás de su aparente transparencia. Partiendo de la obviedad de que las nuevas tecnologías están transformando nuestra existencia cotidiana, Daniel G. Andújar crea una ficción (*Technologies To The People*, 1996) con la que aspira a hacernos conscientes de la realidad que nos rodea y del engaño de unas promesas de libre elección que se convierten, irremisiblemente, en nuevas formas de control y desigualdad. Miembro histórico de irational.org (referente internacional del arte en la red), Fundador de *Technologies To The People* y director de numerosos proyectos en internet como art.net.dortmund, e-barcelona.org o e-valencia.org. Ha dirigido numerosos talleres para artistas y colectivos sociales en numerosos países.

Fernando García-Dory (España, 1978)

Artista y agroecólogo, su obra aborda temas que afectan a la relación actual entre cultura y naturaleza, en el marco del paisaje, lo rural, de los deseos y expectativas asociadas a aspectos de identidad, la crisis, la utopía y el cambio social. Estudió Bellas Artes en Madrid y cursa el Doctorado en Agroecología con el Instituto de Sociología y Estudios Campesinos (ISEC). Ha realizado diversas exposiciones y proyectos en los que enlaza arte, ecología y procesos sociales, con intervenciones de arte colaborativo medioambiental hacia la autoorganización de comunidades. Para el desarrollo de una estrategia cultural sobre la cuestión rural de nuestros días, se sirve de diferentes lenguajes, desde el dibujo hasta la intervención sobre el paisaje, y también constituye sistemas de apoyo mutuo que implican a diseñadores, arquitectos, artistas o hackers con agricultores o pastores. Actualmente propone el desarrollo de un género neo-pastoral.

Goldin+Senneby (Suecia, 2004)

Goldin+Senneby es una estructura colaborativa creada en 2004 por los artistas Simon Goldin y Jakob Senneby, para explorar los constructos jurídicos, financieros y espaciales a través de conceptos de lo performativo y lo virtual. La colaboración de los dos creadores arranca de *The Port* (2004-2006), una serie de inserciones en el mundo online de *Second Life*. En su producción más reciente, titulada *Headless* (2007 – hasta el presente), se acercan a la esfera de las finanzas en paraísos fiscales y su generación de espacio virtual a través de un código legal. Observando estrategias de aislamiento y secretismo, hacen seguimiento de una empresa *offshore* de las Islas Bahamas llamada Headless Ltd. Una novela policíaca escrita por “un negro” va narrando continuamente sus investigaciones. Entre sus exposiciones individuales y colectivas mencionaremos *Goldin+Senneby: Headless*, Toronto; 28 Bienal de Sao Paulo; *Terms of Use*, Montehermoso, Vitoria-Gasteiz; *Data Recovery*, GAMeC, Bérgamo; *Disclosures*, Gasworks, Londres; *Twentyfourseven*, Signal, Malmoe; *Flack Attack*, artport del Whitney Museum; *Game Dump*, Bergen Kunsthall.

Harwood, Wright, Yokokoji (Reino Unido, 2004)

Los artistas Graham Harwood, Richard Wright y Matsuko Yokokoji trabajan juntos desde 2004, inicialmente en su condición de miembros de Mongrel, un colectivo de artistas de renombre internacional. Operando dentro de una fusión de arte, medios digitales y redes abiertas, aspiran a trascender las jerarquías del poder y del conocimiento para implicar a quienes se encuentran habitualmente excluidos de la expresión y de la colaboración. Entre sus proyectos anteriores destacamos el primer encargo online para la Tate Gallery de Londres; y obras en los fondos del Centre Pompidou, París, y del Centre for Media Arts (ZKM), Karlsruhe. Su pieza *Tantalum Memorial* se hizo con el premio del festival Transmediale 09, Berlín. Harwood, Wright y Yokokoji luchan por abrir el significado intrínseco en el propio término *media*: el de intermediar, no controlando y dando órdenes sobre qué decir, mostrar o escuchar, sino ofreciendo medios para desbloquear canales de acceso, liberar corrientes de energía y hacer visibles los márgenes de lo que la gente puede experimentar, sentir, razonar e imaginar.

Knowbotic Research (Suiza, 1991)

Knowbotic Research, KR (Yvonne Wilhelm, Christian Huebler, Alexander Tuchacek) tiene su base en Zúrich. Este equipo artístico ha experimentado con el urbanismo, la construcción de conocimiento y las representaciones políticas en esferas públicas mediatizadas.

Su obra ha estado presente en grandes exposiciones, se ha debatido en diversas publicaciones y conferencias internacionales y se ha hecho con importantes distinciones, como el Premio Claasen de *Media Art* y Fotografía, Colonia; el premio internacional ZKM *Media Art*, el Premio August Seeling del Museo Wilhelm Lehmbruck; y un Golden Nica de Ars Electronica. Desde 1998, Knowbotic Research son titulares de una cátedra en el Departamento de Arte y Medios de la Universidad de las Artes de Zúrich.

Langlands & Bell (Reino Unido, 1978)

Ben Langlands y Nikki Bell iniciaron su colaboración siendo estudiantes de Bellas Artes en Londres. Su práctica artística abarca la escultura, el cine, los medios digitales y la arquitectura, para centrarse en nuestra relación con el entorno construido y con los sistemas de comunicación e intercambio a gran escala necesarios para enfrentarnos a un mundo tecnológico en rápida transformación. Han expuesto sus obras en muchos lugares del mundo, entre los que se incluyen Tate Britain, Tate Modern, Serpentine Gallery y Whitechapel Art Gallery, todos ellos en Londres; IMMA Dublín; Kunsthalle Bielefeld; MoMA, Nueva York; La Casa Central del Artista, Moscú; CCA Kitakyushu y TN Probe; Bienal de Venecia; Bienal de Seúl.

En 2002, Langlands & Bell recibieron un encargo del Imperial War Museum de Londres para que investigaran las consecuencias del 11-S y la Guerra de Afganistán. En 2004 obtuvieron el premio BAFTA a la Instalación de Arte Interactivo por *The House of Osama bin Laden*. Ese mismo año fueron nominados al Premio Turner.

Margot Lovejoy (Canadá / EE UU, 1930)

Artista multidisciplinar y Catedrática Emérita de la State University of New York (Purchase), Margot Lovejoy es autora de *Digital Currents: Art in the Electronic Age* (Routledge, 2004). Ha obtenido, entre otras distinciones, una Guggenheim Fellowship; una Beca Internacional de las Artes en India; varias becas NYSCA; la Gregory Millard Fellowship de NYFA; y el premio CAA a la excelencia en la enseñanza del arte en 2007. Su proyecto *TURNS* (www.myturningpoint.com) se expuso en la edición de 2002 de la Bienal Whitney y forma parte de la base de datos Rhizome. Un componente de instalación del proyecto *TURNS* fue incluido en la exposición inaugural del Instituto de Arte Contemporáneo de Taiwán (2001) y expuesto en grandes exposiciones en Alemania (ZKM), España (MediaLab Prado) y en el Queens Museum neoyorquino. Su web www.confess-it.com posee un elemento de instalación que ha sido expuesto en el Museo Neuberger Museum (2009). Es autora de numerosos libros de artista, como *Labyrinth* o *The Book of Plagues* y ha intervenido en conferencias sobre arte y tecnología en todo el mundo.

Robin Mandel (EE UU, 1976)

Robin Mandel es un artista que trabaja con la escultura, el dibujo y la instalación. Entre sus exposiciones recientes se cuentan las celebradas en el DeCordova Museum, Lincoln; Real Art Ways, Hartford; o Green Street Gallery, Boston. Ha expuesto también en Maine, Nueva York, Montreal, Venecia y Barcelona. Ha disfrutado de becas del Rhode Island State Council on the Arts y St. Botolph Club Foundation de Boston, así como de residencias en Anderson Ranch Arts Center (Colorado) y MacDowell Colony (New Hampshire). En 2007-08 fue ayudante visitante de la cátedra de arte del Colby College, Waterville, Maine, y es miembro del claustro del Fine Arts Work Center de Provincetown.

Jennifer & Kevin McCoy (EE UU, 1999)

Las piezas multimedia de Jennifer y Kevin McCoy exploran los géneros y convenciones de la creación fílmica, la memoria y el lenguaje. Los McCoy son conocidos por su construcción de unas bases de datos subjetivas a partir de material ya existente, y por la creación de unos diminutos y fragmentarios platós cinematográficos utilizando iluminación, cámaras de vídeo y elementos escultóricos móviles para crear acontecimientos fílmicos en vivo. Últimamente han comenzado a incorporar a sus proyectos referencias autobiográficas.

La obra de de Jennifer y Kevin McCoy ha sido objeto de numerosas exposiciones dentro y fuera de los Estados Unidos. Entre sus muestras más recientes destacaremos las del MoMA, Nueva York; British Film Institute (BFI), Londres; Hanover Kunstverein; The Beall Center, Irvine; pkm Gallery, Pekín; San Jose Museum of Art; Palazzo della Papesse, Siena; Addison Gallery of American Art, Andover; Nevada Museum of Art; Artists Space, Nueva York. Sus trabajos están presentes en los fondos del MoMA, Metropolitan Museum of Art, Milwaukee Art Museum y Speed Museum.

Naeem Mohaiemen (EE UU, 1969)

Naeem Mohaiemen es un escritor y artista que vive y trabaja a caballo entre Dhaka y Nueva York (shobak.org), y que se vale del texto, la

fotografía y el vídeo para investigar la ruptura histórica, el pánico sobre la seguridad y la confusión entre la utopía y la distopía. En sus proyectos analiza golpes militares, el estado del control, la división del Asia meridional y la relación de la izquierda con la violencia extrema. En su condición de miembro de redes activistas bangladesíes, escribe sobre minorías religiosas y étnicas para el informe anual sobre derechos humanos de ASK (askbd.org) y blogs sobre temas relativos a esos derechos (unheardvoice.net/author/naeem). Entre sus ensayos destacan *Islamic Roots of Hip-Hop* (Sound Unbound, MIT Press), *Illusion of a Silver Porsche* (Men of Global South, Zed Books), *Why Mahmud Can't be a Pilot* (Nobody Passes, Seal Press). *Collectives in Atomised Time* (con Doug Ashford, Idensitat, España); *Amphibian Man* (Manifesta 7), *Everybody Wants to Be Singapore* (La Buena Vida/Democracy, Carlos Motta, ICA), *Adman Blues Become Artist Liberation* (Indian Highway, Hans Ulrich-Obrist, Serpentine Gallery).

Ali Momeni (Irán / EE UU., 1975)

Nacido en Ispahán, Irán, Ali Momeni emigró a los Estados Unidos a la edad de 12 años. Estudió composición, improvisación y performance con ordenadores en el Center for New Music and Audio Technologies en UC Berkeley, con David Wessel y Edmund Campion. Pasó tres años en París, colaborando con performers y con investigadores de La Kitchen, IRCAM, Sony CSL y CIRM. En los últimos años ha colaborado también con artistas como Laetitia Sonami, Alvin Curran, Pierre Boulez, Atau Tanaka, Kent Nagano, Peter Mussbac, Shu lea Cheang, Robin Mandel, Jenny Schmid y Robin Meier. Se interesa por la interactividad en las artes, la interacción social mediada socialmente, mapeados gestuales o de sonido/imagen, y por las técnicas de búsquedas basadas en datos y síntesis. Sigue también interesado y activo en las áreas de la improvisación, el teatro musical y la construcción de instrumentos. En la actualidad trabaja de asistente de cátedra en el Departamento de Arte y en el Programa de Artes Colaborativas (COLA) de la University of Minnesota, Minneapolis, en donde ha fundado Minneapolis Art on Wheels.

Carlos Motta (Colombia / EE UU, 1978)

Nacido en Colombia y asentado en Nueva York, Carlos Motta ha participado en exposiciones individuales en el Institute of Contemporary Art (ICA), Filadelfia; Art in General, Nueva York; Smack Mellon, Brooklyn; Konsthall C, Estocolmo; Fundación Alzate Avendaño, Bogotá; Winkelman Gallery, Nueva York; Kevin Bruk Gallery, Miami.

Entre sus colectivas más recientes se encuentran *The Greenroom: Reconsidering the Documentary and Contemporary Art*, CCS Bard Hessel Museum of Art, Annandale-on-Hudson, Nueva York; *Convergence Center, Democracy in America*, Creative Time, Park Avenue Armory, Nueva York; *Ours: Democracy in the Age of Branding*, Vera List Center for Art and Politics en Parsons, Nueva York; *Soft Manipulation*, Casino Luxembourg; *System Error: War Is a Force That Gives Us Meaning*, Palazzo delle Papesse, Siena, y muchas otras. En 2008 Motta recibió un *Fellowship* del Guggenheim, en 2007 una beca de la Art Matters Foundation y en 2006, otra de la Cisneros Fontanals Foundation.

Trevor Paglen (EE UU, 1974)

Trevor Paglen es un artista, escritor y geógrafo experimental que desarrolla su actividad en el Departamento de Geografía de la Universidad de California, Berkeley. En su trabajo, desdibuja intencionadamente las líneas que separan las ciencias sociales, el arte contemporáneo y otras disciplinas para construir formas desconocidas, aunque meticulosamente testadas, de interpretar el mundo que nos rodea.

Paglen ha expuesto su creación en el Festival Transmediale.08, Berlín; The Andy Warhol Museum, Pittsburg; Institute of Contemporary Art, Filadelfia; Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco; Kunstraum München, Munich; y el Massachusetts Museum of Contemporary Art, North Adams. Ha publicado tres libros: *Torture Taxi: On the Trail of the CIA's Rendition Flights* (escrito junto a AC Thompson; Melville House, 2006), que describe el "extraordinario programa de interpretación" de la CIA; *I Could Tell You But Then You Would Have to be Destroyed by Me* (Melville House, 2007), en donde examina la cultura visual de los llamados programas militares "negros" o secretos; y *Blank Spots on a Map* (Dutton/NAL/Penguin, 2009).

Rachel Rakena (Nueva Zelanda)

Creadora y video-artista maorí, que trabaja a menudo en colaboración con otros artistas para crear unas instalaciones performativas muy ricas en capas, así como DVD y fotografías digitales. Rakena completó, con honores, un Máster en Bellas Artes y en la actualidad trabaja como docente en la Escuela de Artes Visuales Maoríes de la Massey University. Ha expuesto su obra en Nueva Zelanda, Australia, Italia, Alemania, Polonia, Lituania, Francia, Gran Bretaña y los Estados Unidos. En 2007, *Aniwaniwa*, un proyecto realizado en colaboración con Brett Graham, fue incluido en la sección paralela de la edición de 2007 de la Bienal de Venecia. En 2006, Rakena y Graham representaron a Nueva Zelanda en la Bienal de Sydney con la instalación colaborativa *UFOB*. Otras grandes exposiciones internacionales en las que la obra de esta artista ha estado presente en los últimos años son *Pasifika Styles* en la Universidad de Cambridge, Reino Unido, y *Dateline: Contemporary Art from the Pacific*, en Neuer Berliner Kunstverein.

Teresa Reuter (Alemania, 1963)

Teresa Reuter se licenció en 1994 en arquitectura por la Universidad Técnica de Berlín. Fue cofundadora de metroGap e.V., asociación para la teoría y la práctica urbanas, que presidió hasta 2002. En 2003 fundó un estudio de arquitectura, visualización y gráficos. Desde 1997 está implicada en numerosas "acciones artísticas", intervenciones creativas en la esfera pública sobre temas relativos al control y la privatización de los espacios públicos.

Stephanie Rothenberg (EE UU)

Artista y educadora que recurre a medios de performance, instalación y en red para crear unas provocadoras interacciones que ponen en solfa los límites y los constructos sociales de los deseos prefabricados. Stephanie Rothenberg ha impartido conferencias y expuesto su trabajo en diversos lugares, incluyendo el Festival de Cine de Sundance, ISEA, el Festival Internacional de Cine de Ámsterdam, el Instituto Banff de New Media y la Academia Central de Bellas Artes de Pekín. Entre sus galardones más recientes destaca la beca de Creative Capital de 2009. Se licenció en 2003

por el Departamento de Cine, Vídeo y New Media del Art Institute de Chicago y en la actualidad es Ayudante de Cátedra de Estudios Visuales en SUNY, Buffalo.

Invisible Threads es el primer proyecto realizado en colaboración, que iniciaron su trabajo conjunto en 2007 en Eyebeam. Los artistas continúan realizando trabajos en colaboración en paralelo a sus proyectos individuales.

System-77CCR Consortium (Consortio transnacional, 2004)

El System 77 Civil Counter Reconnaissance Consortium se creó a finales de la década de los noventa por trabajadores tácticos e ingenieros de los márgenes orientales de *Zone Europe*. Su misión es sencilla: los sistemas no tripulados constituyen un hito transformativo de la conciencia del espacio urbano civil controlado del futuro. Con el fin de dar a los operadores de medios tácticos la posibilidad de maximizar su potencial, el S-77CCR Consortium aporta una destreza incomparable prácticamente en todas las disciplinas, desde las plataformas a la arquitectura basada en sistemas en red, de las tecnologías autónomas de control a la integración orientación/carga de precisión, etc. En otras palabras, sistemas no tripulados creados y apoyados por los mejores operadores de la zona.

Piotr Szyhalski (Polonia /EE UU, 1967)

Durante la pasada década, Piotr Szyhalski creó *Labor Camp*, un proyecto artístico abierto que incluye elementos interactivos (digitales y físicos), música original, performances, vídeos, material efímero impreso, textos, un blog y un archivo de recursos online. Moviéndose entre las bellas artes (pintura, fotografía, dibujo, instalación), el media art, el sonido y el diseño, con frecuencia las obras de Szyhalski exploran, en sus múltiples capas, la comunicación y el intercambio, los fenómenos históricos extremos y las relaciones que se dan entre el individuo y la sociedad/historia/tiempo. Ha expuesto su trabajo por todo el mundo, en espacios como el Walker Art Center, Minneapolis; Siggraph; ISEA París; New York Expo Film Festival; Museum of Contemporary Photography de Chicago; New School de Nueva York; Minneapolis Institute of Arts; San Jose Museum of Art; y Experimenta Design, Lisboa. Su obra está presente en las colecciones del Walker Art Center, del Museum of Fine Arts de Houston, y otras. En la actualidad, Szyhalski es catedrático de media arts en el Minneapolis College of Art and Design. Es ganador de la McKnight Artist Fellowship para artistas visuales de 2009–2010.

Tamiiko Thiel (EE UU / Alemania, 1957)

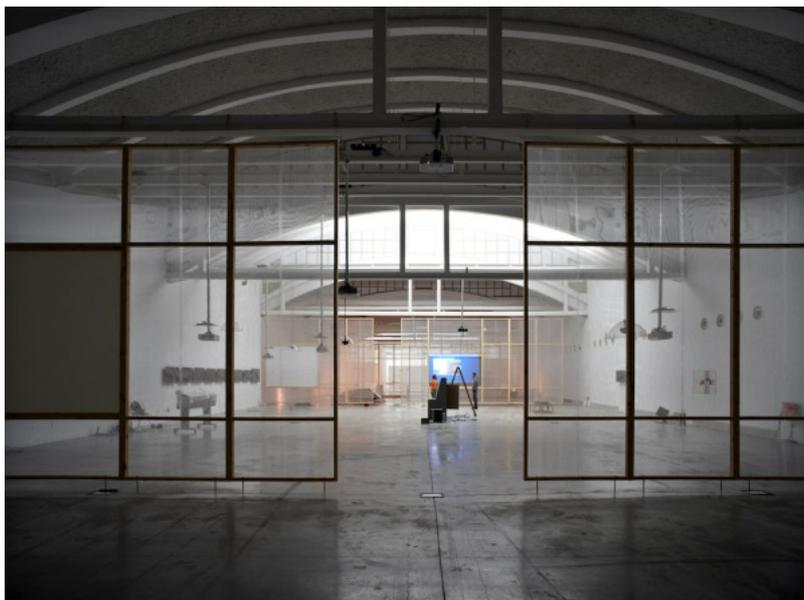
Tamiiko Thiel es titulada en Ingeniería de Diseño de Producto por la Stanford University (1979), y en Ingeniería Mecánica por el MIT (1983). Es también diplomada en arte por la Academia de Bellas Artes de Munich (1991). Desde 1983, Thiel viene creando obras que atraviesan las fronteras entre el arte y la tecnología, que ha expuesto en espacios como el International Center for Photography, Nueva York; Siggraph; Museo Metropolitano de la Fotografía de Tokio; o el ICA de Londres. Desde 1994 se centra en el desarrollo de las posibilidades interactivas y narrativas de la realidad virtual como vehículo de contenidos culturales y sociopolíticos.

Peggy Weil (EE UU, 1953)

Peggy Weil es una artista digital y diseñadora de medios interactivos. En su condición de componente del Architecture Machine Group (M.I.T. Media Lab) original, trabajó en los primeros trabajos interactivos que integraron la animación con bases de datos y reconocimiento de voz, dedicándose después a crear títulos para The Voyager Company, Broderbund, Electronic Arts, Von Holtzbrinck y Ravensberger Interactive. En 1996 diseñó la web original del Roden Crater para la DIA Art Foundation y James Turrell. El proyecto *MrMind*, un *bot* que efectúa una Prueba de Turing al revés, se encuentra accesible en la Red desde 1998. Entre sus trabajos en el ámbito de los "juegos serios" destaca *The Redistricting Game*, un juego que imita las manipulaciones territoriales en las circunscripciones electorales para el Congreso. Entre sus trabajos actuales mencionaremos *GONE GITMO*, una instalación de la Prisión de Guantánamo en *Second Life* y *Walljumpers*, una visualización de vallas fronterizas del mundo.

Carey Young (Zambia / Reino Unido, 1970)

Carey Young vive y trabaja en Londres. Su obra ha estado presente en muchas exposiciones, tanto individuales como colectivas. Entre las primeras, destacamos las celebradas en The Power Plant, Toronto (2009); Museum of Contemporary Art, San Luís (2009); Thomas Dane Gallery Project Space, Londres (2008); Paula Cooper Gallery, Nueva York (2005 y 2007); Henry Moore Institute, Leeds (2004); y John Hansard Gallery, Southampton y otras localidades (2001-2). En cuanto a las colectivas, ha estado presente en, entre otras, *A Short History of Performance Part II*, Whitechapel Gallery, Londres (2003); la 7ª Bienal de Sharjah (2005); *British Art Show 6*, BALTIC, Newcastle y otras localidades (2005-6); *How to Improve the World*, Hayward Gallery, Londres (2006); Bienal de Moscú (2007); *Soft Manipulations*, Casino Luxembourg, Luxemburgo (2008); y la serie de performance *Hey Hey Glossolalia*, comisariada por Creative Time, representada en Nueva York (May 2008). Está representada por Paula Cooper Gallery, Nueva York.



Marcos Morilla

Aspecto del montaje de la exposición con el diseño realizado por Ángel Borrego-Office for Strategic Spaces

DISEÑANDO LA DESAPARICIÓN DEL DISEÑO

Por **Ángel Borrego**-Office for Strategic Spaces. Madrid

El diseño de exposiciones tiene los mismos problemas conceptuales, multiplicados, que el diseño de museos de arte contemporáneo. ¿Cómo se puede afrontar el diseño o la adaptación de un contenedor para una serie de obras de arte? Una exposición parece necesitar de un orden o una disposición determinada de las piezas en el espacio, un espacio con una forma determinada. ¿Debe esta forma del espacio ser diseñada para adaptarse mejor al discurso de éstas? ¿No es cualquier diseño la superposición de un argumento que distrae de la lectura de las piezas, incluso cuando parece apoyarlas?

La esquizofrenia propia de la función del arquitecto del museo y, a menor escala, del diseño de una exposición, radica en que investigar las posibilidades espaciales y conceptuales que una exposición ofrece, parece aumentar la distancia entre el espectador y la obra expuesta. Si la cantidad y profundidad del diseño aleja proporcionalmente al espectador de la experiencia y lectura directa de la obra, ¿cómo se puede afrontar dicho encargo? ¿Cómo se puede diseñar una exposición prescindiendo de, precisamente, esa imposición indeseable del diseño? ¿Cómo se puede, a la vez, diseñar la desaparición del propio diseño?

Feedforward. El ángel de la Historia nos ha proporcionado la segunda oportunidad de enfrentarnos a este problema fundamental y, lo que es más importante, un atisbo de solución. Tanto los comisarios, Christiane

Paul y Steve Dietz, como nosotros en OSS, nos oponíamos tanto a separar radicalmente las piezas en grupos temáticos aislados, como a renunciar por completo a la capacidad de ofrecer una lectura ordenada de estos temas. Lo queríamos todo: el orden superpuesto a las obras, pero queríamos también la convivencia de todas las obras en un paisaje único. *El ángel de la Historia* de Walter Benjamin, en el que se basa la exposición, ofrece una de las traducciones más físicas e intensas del avance del tiempo en el espacio. Hemos intentado que cualquier visita a la exposición, cualquier movimiento del público, sea una representación del ángel de la Historia, una vista del pasado que se apila a sus pies y que domina.

Hemos hecho desaparecer de forma parcial las típicas paredes de separación de una exposición, convirtiéndolas en semitransparentes. Si no estamos seguros de nuestra capacidad como para hacer desaparecer el diseño de forma metafórica, al menos lo intentamos conseguir de forma física, haciendo de las paredes una presencia menos física, como en proceso de desaparición. Esta transparencia, junto con la forma de ejecutarlas, con un derecho y un envés claramente diferenciados, hace que el camino a través de la exposición tenga una cualidad direccional definida y no discutible, no subjetiva, que la emparenta con la irreversibilidad del paso del tiempo.

El público domina la exposición al completo desde la misma entrada, pero intensifica la atracción del descubrimiento de cada pieza.

Las paredes en proceso de desaparición pesan menos, se montan fácilmente y permiten alcanzar una cierta economía en los medios, produciendo una idea del progreso conscientemente cuidadoso, de destrucción y destrozo inevitables, pero menores.

MIDIENDO ALTERACIONES. LA MIRADA DE LOS *MEDIA* SOBRE EL MUNDO

Por **Christiane Paul**. Directora de los Programas de Grado de estudios de Nuevos Medios, The New School, Nueva York, y Comisaria Adjunta de *New Media Arts* del Whitney Museum of American Art

El término *feedforward* se aplica a un tipo de sistema de control que reacciona a cambios detectados en su entorno. Al contrario que el sistema de *feedback*, que adapta su *output* a las variables que lo alimentan, el control *feedforward* se basa en la medición de las alteraciones, iniciando una acción correctiva antes de que el propio sistema se vea afectado de forma adversa. Por lo general, el objetivo del control *feedforward* se centra en mantener el sistema en las condiciones estimadas como deseables; su funcionamiento alcanzará el máximo de efectividad cuanto mejor se comprenda el proceso o el comportamiento de la variable controlada.

Contemplando los 'sistemas de control' en el sentido más amplio posible, la exposición *Feedforward* aborda ese concepto de dos maneras íntimamente interconectadas. Las obras de arte presentes en la muestra reflexionan sobre aquellas fuerzas, ideas e ideales -políticos, económicos y sociales- globalizados que nos conducen hacia el futuro y que, como condición previa a la acción, exigen una medición de las alteraciones que se registran en sus estructuras. En su mayor parte, los proyectos expuestos consisten en obras de arte de los nuevos medios. Hay que tener en cuenta que los propios medios constituyen una forma de medir alteraciones que, en condiciones idóneas, es susceptible de ayudar a las sociedades a ajustar estructuras. De hecho, dada la capacidad de los medios para registrar, refocalizar, editar y reproducir tecnológicamente el mundo que nos rodea y, con ello, alterarlo y, al mismo tiempo, reflexionar sobre él, sería posible considerarlos, por sí mismos, como una alteración de la realidad.

La observación de la situación del mundo en el otoño de 2009 podría conducirnos a la pregunta de si no nos encontraremos ante un nuevo fracaso de los ideales del control *feedforward*: ¿será que no hemos comprendido el comportamiento de nuestro entorno (=las variables controladas) lo suficientemente bien como para percibir las alteraciones y adoptar medidas correctivas, evitando así precipitarnos a una crisis económica y una ruptura de sistemas de carácter mundial? ¿Tal es la magnitud de la alteración creada por el paisaje contemporáneo de los medios que nos impide medir las alteraciones del propio mundo exterior? ¿Avanzamos, *twitteando*, hacia la inconsciencia?

Las cerca de treinta obras expuestas se enfrentan, en formas muy

diferentes, al actual momento histórico y a su potencial, abordando los acontecimientos históricos, las interdependencias económicas y las posibilidades de acción y de democracia. En su tratamiento de las sociedades contemporáneas, más que explorar preocupaciones formales, la exposición plantea interrogantes sobre los objetivos de las obras de arte y el papel que desempeña la creación artística en la reflexión sobre el cambio social, o en su consecución; tarea que, por lo general, corresponde arte activista, un tipo de creación en la que la obra misma suele incorporar la participación activa del público en el tratamiento de una causa determinada. Y, sin embargo, la mayor parte de los proyectos reunidos en *Feedforward* no son explícitamente activistas, sino que reflexionan sobre las actuales condiciones y crean conciencia sobre ellas, lo que sí podría considerarse como al menos uno de los aspectos clave de la agenda activista. Una de las características fundamentales del arte -y de los proyectos presentes en la exposición que nos ocupa- es su capacidad para abrir espacios a la exploración, experimentación y reflexión crítica sobre el mundo que nos rodea y sobre la función y la estética del propio arte.

Valiéndose de un amplio espectro de medios -de la fotografía o el vídeo, a los mundos virtuales y la instalación- los proyectos presentes en *Feedforward* se encuadran, en su mayor parte, dentro de la categoría de las *media arts*. En tanto que piezas artísticas de los medios que se ocupan de las condiciones políticas y sociales, no pueden eludir la reflexión sobre su propio estatus, es decir: sobre el medio utilizado y su relación con las estructuras de poder. Que el control sobre los medios y su distribución constituye un poder político es algo que teóricos como Herbert Marcuse o Jean Baudrillard señalaron hace ya décadas; por eso mismo, *Feedforward* no se limita a analizar el momento histórico presente, sino también el lenguaje y la estética de los medios de nuestro tiempo.

Storm from Paradise (1999), una instalación de Margot Lovejoy en la que se representa el "ángel de la historia" de Walter Benjamin contemplando escenas de destrucción del siglo XX, encarna la condición y paradoja inherentes a los *media arts*. El propio vídeo, que muestra los efectos del progreso tecnológico -desde la maquinaria bélica hasta la polución medioambiental- no existiría sin esa misma evolución tecnológica, una complicidad de la que la artista es plenamente consciente y que plantea especiales dificultades al *new media art*. Las tecnologías digitales, desde la informática a Internet, se encuentran inextricablemente vinculadas al aparato militar, industrial y del entretenimiento, una circunstancia que muchas obras de *new media art* abordan de una manera crítica. Ello no implica que los aspectos problemáticos de la historia del progreso tecnológico conviertan al *new media art* en algo en sí mismo contaminado o imperfecto. Se podría argüir que el *media art* ofrece un espacio perfecto para explorar la situación de las complejas estructuras de los medios. Como un gran número de los teóricos de los medios han explicado, cualquier forma de implicación crítica o de intervención en los medios se verá obligada a recurrir a ellos.

Y aunque las obras expuestas en *Feedforward* no se embarcan de forma explícita en una crítica de los medios, sí reflexionan implícitamente sobre las características del paisaje mediático contemporáneo. Los efectos de

las realidades simuladas, las relaciones entre medios y consumismo y la emergencia de los medios sociales y participativos son algunos de los temas que afloran en la exposición y que utilizan el lenguaje de los *new media* de hoy.

La muestra contiene cuatro obras que construyen mundos simulados, virtuales. Las cuatro reflexionan sobre aspectos y efectos de simulación muy diversos. Por una parte, las tecnologías digitales han originado cambios en el ámbito del *collage*, el montaje y la composición, dando lugar al surgimiento de un perfecto poder de fusión de elementos visuales, más centrado en una nueva forma de realidad que en la yuxtaposición de elementos dotados de una historia espacial o temporal diferenciada; por otro lado, los medios digitales permiten crear mundos virtuales simulados que, bien recrean los entornos físicos existentes, bien generan realidades alternativas. Por simulación cabe entender la representación imitativa (imagen o semejanza artística) del funcionamiento de un sistema o proceso mediante el de otro. Por ejemplo, un simulador de vuelo sustituye la realidad funcional de navegar en un avión por la simulación digital de ese proceso. En la actualidad, las simulaciones son un elemento habitual del paisaje de los medios; nos las encontramos en los videojuegos, en la publicidad, o en las recreaciones de conflictos, o de desastres, sean guerras, sean accidentes de tráfico. Durante la guerra de Iraq, los informativos de la televisión recurrieron frecuentemente a simulaciones para ilustrar estrategias militares o para recrear misiones. Normalmente, las simulaciones intentan aproximarse en todo lo posible a la realidad física, y su cualidad representacional se ha convertido en objetivo fundamental de la ciencia, así como de las industrias del juego y del entretenimiento, inmersas en una continua lucha por emular la apariencia de los objetos físicos, reales, o de los seres vivos.

Gone Gitmo (2007 – en proceso), de Nonny de la Peña y Peggy Weil; *The House of Osama bin Laden* (2003), de Langlands + Bell; y *Virtuelle Mauer / ReConstructing the Wall* (2008), de Tamiko Thiel y Teresa Reuter, son simulaciones de arquitecturas reales, que analizan la representación simulada desde diversos ángulos. De la misma forma que *Gone Gitmo*, el cuarto proyecto de esta exposición que utiliza la simulación, *Invisible Threads* de Stephanie Rothenberg y Jeff Crouse, opta por la Second Life virtual como marco, pero para analizar el punto de contacto entre la economía mundial virtual y la real más que las cualidades de la representación *per se*. Todas las simulaciones presentes en *Feedforward* exploran rasgos de la representación con los que nos topamos en los entornos simulados, abordando el estatus de lo real, la recreación e intermediación del pasado y el presente y la simulación como mercancía. Como tales, miden las alteraciones creadas por los medios en su fabricación de realidades.

Y aunque la simulación 3D no sería la forma de representación más habitual con la que nos tropezaríamos en el paisaje actual de los medios, el concepto de simulación en su sentido más amplio -como realidad fabricada- se ha vuelto omnipresente. Del cine a la publicidad, pasando

por la información, la representación de la "realidad" (tal como la experimentaríamos físicamente) se ve cada vez más aumentada, manipulada y embellecida por un recurso a las tecnologías digitales que, cabe pensar, influye profundamente en nuestra manera de entender conceptos de autenticidad e historia. Y aunque, tal como la presentan los medios, la realidad siempre habría estado ideológicamente configurada, las tecnologías digitales han llevado las potencialidades de una realidad simulada a un nivel más sofisticado, dificultando así la distinción o localización tanto la manipulación de la realidad como el impulso ideológico que dicha manipulación oculta.

El hecho de que las tecnologías y las redes de medios creadoras de nuestra propia realidad sintética se hallen inextricablemente interconectados con el mundo del comercio y del entretenimiento contribuye a difuminar aun más los límites. Como sostiene Norman Klein, términos como "consumismo" y "cultura de masas" nos resultan hoy ingenuos, ya que, en esencia, habitamos unos "espacios guionizados",¹ cuidadosamente diseñados para inducir en nosotros ciertas experiencias y un determinado comportamiento orientado hacia el consumo. A mayor velocidad que nunca, todo intento de reflexión "desde fuera", o de reescritura "del guión", queda cooptado por, e integrado en, la corriente dominante y en la próxima línea de producto. El vídeo de Carey Young *Product Recall* (2007) aborda humorísticamente esa adquisición empresarial de la imaginación, mostrándonos a la artista durante una sesión de psicoanálisis en la que trata de emparejar de memoria empresas con unos conocidos eslóganes publicitarios que su analista va leyéndole. Como ilustra *Product Recall*, el impulso a "pensar diferente" o a "sólo imaginar" se encuentra ya en manos de las empresas (Apple y NEC respectivamente), al menos en lo concerniente al lenguaje descriptivo de la creatividad mental.

El vídeo de AES+F *Last Riot* (2007) refleja a la perfección esa coincidencia de comercio y realidad simulada dentro del paisaje de los medios contemporáneos. Fundiendo lo fotográfico con la animación digital, el vídeo superpone escenarios de colapso a un elenco de jóvenes modelos - evocando los anuncios de Abercrombie & Fitch, o Calvin Klein- que flotan sobre bloques de hielo en un paisaje ártico. Blandiendo oníricamente palos de golf y pasando sus espadas por delante de los cuellos de sus compañeros, las pálidas y angelicales criaturas nos hacen pensar en un mundo mediático en el que la decapitación de víctimas del terror se da la mano con el *branding* de "estilos de vida". *Last Riot* evoca una imagen distópica de un mundo sintético, brillante y narcisista, con el interés individual como único objetivo imaginable para la rebelión.

Y si *Last Riot* podría sugerir una visión distópica del mundo y de los medios que representa, el actual paisaje de los medios lleva también aparejado niveles nunca vistos de participación y capacidad de acción. Los medios de hoy se hallan considerablemente afectados por los conceptos de la Web 2.0 y las redes sociales, un contenido creado mediante unas

¹ Norman Klein: *Inside the Stomach of The Dragon: The Victory of the Entertainment Economy*.

http://www.integr8dmedia.net/viralnet/2005/2005_klein_viral.html

tecnologías de edición altamente accesibles y escalables que confían, para el acceso a dicho contenido y su distribución, tanto en herramientas basadas en Internet como en dispositivos móviles. Aparentemente, blogs, wikis y sitios de redes sociales tales como FaceBook, MySpace, YouTube, Flickr o el sitio de micro-blogging Twitter, han acrecentado la importancia del contenido generado por el usuario. Entre los proyectos expuestos en *Feedforward, Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* (2008), de Christopher Baker, es el que se ocupa de una manera más explícita de las posibilidades y las realidades de la Web 2.0. Consistente en una pared con miles de diarios videográficos recopilados en Internet, el proyecto plantea la cuestión de si la oportunidad de hacer que nuestra voz se escuche en el mundo y de tener capacidad de acción no acabará convertida en una cacofonía de miles de voces disonantes que dificulte la extracción de sentido. Los sitios de Web 2.0 configuran un entorno de emisión empresarial repleto de enlaces que, a la vez que permite a las personas construir redes y compartir información, cede a las empresas importantes derechos sobre los contenidos generados por los usuarios. Los medios sociales amplían la idea de los espacios comunes de información cultural, los llamados *cultural commons*, y sus plataformas - ayudando a las comunidades culturales a mantenerse informadas y a mejorar las políticas que dan forma a la vida cultural- proporcionan una reserva informativa susceptible de ser explorada en busca de datos con fines comerciales.

De alguna manera, la promesa utópica de las tecnologías en red como sistema de emisión "de muchos a muchos", generador de una simetría entre el productor y el consumidor -o "prosumidor", por utilizar el término acuñado por Alvin y Heidi Toffler durante los ochenta- opaca los temas, más complejos, del poder y el control sobre los medios. Podría argumentarse que aquellas estructuras de las economías, las industrias y las instituciones en las que las tecnologías digitales se insertan y que se orientan, ante todo, a la obtención de beneficios, contradicen la creencia idealista en un cambio desde la base y en un activismo impulsado de abajo arriba, más que de arriba hacia abajo. Sin embargo, ambas direcciones, han demostrado ser interdependientes. Las empresas desarrollan herramientas que son cuidadosamente calibradas para satisfacer la ambición personal y cultural de una producción creativa con el fin de generar beneficios.

Al mismo tiempo, no hay duda de que las redes de comunicación digital han posibilitado formas inéditas de acción colectiva. Las tecnologías en red han hecho del "periodismo ciudadano" un actor de peso dentro del paisaje de los medios. Así, las tecnologías Web 2.0 desempeñaron un papel clave en la campaña electoral del presidente norteamericano Obama (como herramienta para la organización a nivel de base, la distribución de la información y la captación de fondos) y en el levantamiento que siguió a las elecciones iraníes de 2009 (como instrumento para la organización de eventos y su narración), con la revolución retransmitida a un mundo

espectador. La *Citizen Science* o ciencia ciudadana², que enrola a ciudadanos para que reúnan información ecológica, ha cobrado un nuevo impulso a través de numerosos proyectos de activismo que transforman los dispositivos móviles en instrumentos de medición móviles personales en red, pugnando por otorgar a los ciudadanos una mayor capacidad de acción en sus aportaciones al proceso de toma de decisiones sobre su entorno.

Y, aunque el foco de las obras de *Feedforward* pueda variar considerablemente, muchas de ellas se ocupan, implícita o explícitamente, del estado de los medios de hoy, bien se trate de la naturaleza de las realidades mediatizadas, bien de las intersecciones entre arte, medios y comercio, o de las redes sociales. En formas diferentes, los proyectos de la exposición miden las alteraciones que tienen lugar en el mundo actual, desde los sucesos políticos y las nuevas condiciones sociales o económicas, a las que se derivan de la reflexión sobre el mundo realizada desde los propios medios. Las obras en *Feedforward* ilustran las complejidades de un nuevo paisaje de los medios en el que la interdependencia de la ideología, la imagen y el comercio es cada vez mayor y en el que las redes se han convertido en capital social. Y, aunque es posible que el arte no sea capaz de controlar las variables de nuestro mundo, continúa siendo una plataforma perfecta para una comprobación de la realidad que resulta muy necesaria, que nos facilite visiones de la naturaleza del mundo y de cómo se mediatiza.

² <http://www.living-environments.net/projects/citizenscience>

SOBRE ÁNGELES, HISTORIAS Y PROGRESOS

Por **Pau Alsina**. Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades. Director de *Artnodes*. Un iversitat Oberta de Catalunya. Barcelona

Decía Benjamin que la historia, hecha de instantes más que de un *continuum*, es objeto de una construcción cuyo lugar no es el tiempo homogéneo y vacío, sino el que está lleno de "tiempo del ahora". Ese "tiempo del ahora", donde el pasado reaparece en el presente, se opone pues a la idea de una historia como progreso continuado, para presentárnosla llena de saltos. Mientras, nos insta a que los humanos asumamos el desafío de ser co-partícipes en la construcción de la propia historia.

Así, la acción humana aparece como una fuerza que se rebela frente a la desolación del ángel de la historia, que contempla las ruinas de la historia, arrasada por el huracán del progreso construido sobre las cenizas de la humanidad. Un ángel que se ve empujado a un futuro incierto, del que ya no espera nada. Ciertamente el temor de Benjamin respecto a la modernidad provenía de ese progreso que, en su afán por borrar todo pasado en favor del futuro, elimina precisamente a la humanidad misma.

Sobre la idea de progreso podemos afirmar que es una de las bases teóricas de nuestra modernidad constitutiva; que implica una concepción lineal del tiempo, con un sentido de la historia, y orientado al futuro; que, a su vez, presupone la idea de una unidad fundamental de la humanidad, que evoluciona en la misma dirección. Pero la metafísica del progreso que prometía la posibilidad de una mejora en la condición humana contrasta con la realidad destructora y aniquilante del ahora, nos decía Benjamin ya en sus tiempos.

Si bien la idea fue formulada en el siglo XVII por los primeros teóricos del progreso, que oponían los balbuceos de los antiguos a la sabiduría de los modernos, o el posterior desarrollo de las ciencias y las tecnologías, es cierto que muchas de las ideas que se hallan inscritas en la idea misma de progreso estaban ya presentes en el cristianismo. En la Biblia se puede encontrar ya el recurso a una temporalidad lineal, donde se excluye toda concepción cíclica de la historia que ahora se orienta progresivamente a lo mejor, instalado en el futuro. La secularización de muchas de estas ideas de progreso a su vez se fundieron con el desarrollo de la ciencia y la tecnología y su renovado optimismo, que llevó a teóricos, como Francis Bacon, a afirmar que el papel del hombre era nada más y nada menos que controlar la naturaleza mediante el conocimiento de sus leyes. Este optimismo tecno-científico se sumaba a una voluntad de control de la naturaleza y de expansión económica en el territorio.

Seguidamente, la constatación de la acumulabilidad del conocimiento científico llevó a deducir la superioridad de los modernos frente a los antiguos, donde la tradición deviene entonces un obstáculo a superar por el empuje de la razón. Lo nuevo es mejor por el hecho de ser nuevo, y es hacia lo que se debe tender, hacia la producción de lo nuevo como garantía de perfección y progreso. De esta manera el progreso, resultado de la evolución, se erige a la vez como principio de esa evolución. Así, para los progresistas modernos, aquello que se opone al progreso, es decir la tradición, los prejuicios etc., debe ser rechazado porque precisamente impide el desarrollo del sentido mismo de la historia. Esta idea se extendió a todos los ámbitos hasta transformar al mismo hombre, que asocia de esta manera progreso material a progreso moral y humano.

Pero inevitablemente frente a estas ideas de progreso surgen preguntas como las que hacen referencia a la dirección atribuida a este progreso: ¿encontramos una sola dirección?, o ¿hay muchas más direcciones?, ¿desde dónde se marca la dirección del cauce de ese progreso?, ¿existe una fuerza directriz de ese progreso? O, por ejemplo, si resultara que ese progreso tuviera una determinada dirección, entonces ¿se podría llegar a una meta final que permitiese cumplir todos los objetivos marcados? O aún más, si resultase que hubiésemos llegado a esa meta final, ¿significaría eso la desaparición de la historia misma? ¿Significaría esto que ya no podría ocurrir nada nuevo? Y si así fuese, ¿tendría entonces sentido estudiar la historia?

Ciertamente el recurso a la historia para conectarla a un presente, con el fin que éste pierda su carácter gratuito y sin sentido, no significa que mediante esa conexión con los antecedentes se estén descubriendo, a su vez, los fundamentos que explican el presente. En este sentido, podemos decir que la teleología que asoma en la narrativa de los orígenes parte de una metáfora donde la idea del progreso actúa como ropaje discursivo metafórico de un cierto evolucionismo, introduciendo una direccionalidad en la historia, un fondo de continuidad sobre el incesante flujo de modificaciones y discontinuidades que se halla en los acontecimientos.

Pero también podríamos concebir el tiempo como una espiral y no tanto como una línea, una espiral que se contrae, o se pliega, conectando con mil formas inéditas, lo cercano y lo próximo, lo lejano y lo distante. Cabe recordar que aquello que ya ha pasado no siempre queda inmerso en un pasado inmemorial y dispuesto a ser olvidado, sino que más bien ese pasado pervive reactualizándose de mil y una maneras diferentes. Frente a esta teleología implícita en la idea de progreso, cabe preguntarse sobre qué es lo que permanece aislado e invisible en los márgenes de ese discurso que presupone un componente de direccionalidad.

Se trataría entonces de una historia incapaz de aprehender la concreción singular de la adaptación local de una variación en sí misma, porque la adscribe a una metanarrativa del progreso. Aparece, una vez más, la vieja matriz epistémica que imposibilita pensar el devenir y la multiplicidad, neutralizando las diferencias sin ahondar en el espesor de la novedad. Frente a ello cabría oponer una historia intempestiva como contramemoria, en la que no se trataría tanto de dar cuenta de la verdad

de la historia, sino más bien de la historia de las verdades, una arqueología crítica que expone la forma en que aquello que se presenta como nuevo a menudo no tiene nada de nuevo, y en ese dar cuenta de aquello que permanece oculto permite dilucidar lo viejo que hay en lo nuevo, y lo nuevo que hay en lo viejo.

No obstante, con la idea de progreso otra vez toma cuerpo el supuesto de la existencia de una continuidad explicativa en la historia, una suerte de causalidad preexistente, en la que se obvia la pregunta clave sobre el lugar teórico del enunciante, en el que sea posible dominar la totalidad desde una supuesta superioridad ontológica. El hombre lleva en sí la historia que explora, de la misma manera que la idea de progreso lleva adjunta un determinado ideal de hombre. Progreso ¿de quién?

“Progreso” y “civilización” parecen confundirse como sinónimos cuando se da por supuesto que cuando se habla de “civilización” nos referimos, desde un habitual etnocentrismo implícito, a nuestra civilización occidental. Mientras tanto, en nombre del progreso se legitiman todo tipo de prácticas neocolonialistas, que ejercen una supuesta misión civilizadora sobre aquellas civilizaciones “necesitadas” de una intervención. Pero, aunque las desilusiones que se erigen de los escombros de la historia de nuestra civilización merman todo optimismo desinformado, la idea de un progreso universal, orientado al futuro por encima del pasado o el presente, sigue plenamente vigente, con su consiguiente culto a la novedad *per se*. Una vez más, nos hallamos basculando entre un renovado optimismo y la cruda visión de los escombros del siglo pasado ocupando nuestro incierto porvenir.

PRODUCCIÓN ESTÉTICA Y VIDA ECONÓMICA

Por **Tiziana Terranova**. Profesora de Comunicación, Universidad de Nápoles 'L'Orientale'. Italia

La afirmación de que las políticas neoliberales han dado forma a la globalización económica que ha alterado la existencia de la mayor parte de los habitantes de nuestro planeta parece librarse, al menos por el momento, de toda controversia. Tampoco parece haber grandes desacuerdos a la hora de evaluar la fuerza de dichas políticas, definidas como la extensión de la economía del mercado a cuantos lugares sea posible y siempre que se pueda, si bien de una manera que no implique un cambio total en las relaciones de poder establecidas, como las existentes entre el Norte y el Sur o entre el capital y el trabajo. Más que una implementación uniforme, esas políticas han generado un espacio planetario de circulación modulada, permitiendo el paso de ciertos flujos (como el del capital o el de las élites globales) al tiempo que intentan bloquear otros (como el de los emigrantes). En sí mismo, ese espacio desterritorializado y modulado de circulación global depende, con toda claridad, de ciertas disposiciones espaciales contingentes que son el origen de la emergencia de unas relaciones específicas entre soberanía política, regulación económica y vida cotidiana.¹

A mediados de los setenta, el filósofo y genealogista galo Michel Foucault fue de los primeros en preguntarse por el posible significado de esa *marketización* contenida en el discurso de los economistas neoliberales mostrando, al hacerlo, que lo que los autores neoliberales estaban teorizando era un pensamiento político al servicio de un tipo de gobierno que lo que intentaba era una regulación generalizada de la sociedad en base al modelo del mercado.

El mercado neoliberal, argumentaba Foucault, es, ante todo, una esencia, un *eidós*, una forma ideal a la que sólo es posible acercarse desde la distancia mediante una aproximación contingente.² Desde su perspectiva de economista neoliberal europeo, Walter Eucken explicaba que se trata de “una suerte de mecanismo sutil y muy fiable, siempre que funcione bien y que no se vea perturbado por intervención alguna”.³ Como Foucault,

1 Saskia Sassen: *Territory, Authority, Rights: from Medieval to Global Assemblages*. Princeton University Press: Princeton, NJ, 2008
Aihwa Ong: *Neoliberalism as Exception: Mutations in Citizenship and Sovereignty*. Duke University Press: Londres, Durham, NC, 2006

2 Michel Foucault: *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France 1978-1979*, editado por Michel Sellenart, Arnold I. Davidson, Alessandro Fontana y François Ewald. Traducción inglesa de Graham Burchell. Palgrave MacMillan: Basingstoke, 2008

3 Citado en Francesco Guala, “Review of Michel Foucault’s *The Birth of Biopolitics*” en *Economics and Philosophy* 22 (2006), pp. 429-439

no sin generar controversia argumentó, la esencia de ese mercado neoliberal no es, en primer lugar, el intercambio, sino la competencia. En tanto que tal, el *homo oeconomicus* del neoliberalismo no es ya un sujeto de producción o intercambio, sino el sujeto de la empresa: el poseedor, internamente escindido, de una cierta cantidad de capital humano móvil y variable, en competencia con otros poseedores de capital humano, para su triunfo en el mercado neo-darwiniano. En consecuencia, lejos de limitarse a un *laissez-faire* generalizado y ocioso, la tarea de los gobiernos neoliberales consistirá en una activa política dirigida a suscitar las condiciones para la emergencia de mercados (incluyendo el orden social que los apoye y el tipo de subjetividades competitivas que los animen), superando la crítica de mitificación fetichista del capital de los marxistas, que intentaban representar la producción del valor económico como algo generado exclusivamente en el momento del intercambio y no en el lugar que legítimamente le corresponde dentro del proceso de producción, es decir, en la relación entre capital y trabajo. En este caso, estamos ante una racionalidad política y una tecnología de poder que, lejos de prometer la igualdad, se desarrolla con fuerza sobre unas desigualdades que se lo juegan todo a única promesa: la de un crecimiento global, jalonado por las crisis, pero infinito, basado en una continua innovación desencadenada por los mecanismos de la competencia; todo trabajo está llamado a desaparecer de forma gradual dentro de un capital humano planetario, móvil y flexible.

La primera crítica en contra de la idea de que los procesos económicos son, en esencia, autoorganizados y espontáneos fue formulada, claro está, por Karl Marx, quien defendió que en el núcleo de las relaciones económicas nos encontramos con una fuerza subjetiva antagónica, la del trabajo vivo, que constituiría la fuente real de valor y cuya existencia sería intrínseca a la explotación a la que ese trabajo vivo quedaría sometido dentro de una relación de conflicto con el capital.⁴ El marxismo autónomo italiano renovó la crítica marxista argumentando que la subjetividad del trabajo vivo impulsa los progresos de reorganización capitalista, por vía de la negación, mediante su resistencia a la explotación, y de la afirmación a través de su anhelo productor de nuevas formas de vida.⁵ De acuerdo con ello, la composición y recomposición del trabajo vivo actuaría como motor no reconocido de una política de emancipación de la explotación (y de su reconfiguración a un nuevo nivel). Y, si la globalización económica se inició como una vía que permitiera sortear el poder del trabajo organizado en las naciones industrializadas, ha dado también lugar a una nueva resistencia a la explotación global y a una nueva aspiración a una riqueza global común cuyas instituciones están aún por inventar.⁶

4 Karl Marx: *Capital*. Oxford University Press: Oxford, 1995

5 Steve Wright: *Storming Heaven: class composition and struggle in Italian autonomist Marxism*. Pluto Press. Londres, 2002)

6 Michael Hardt y Antonio Negri, *Commonwealth*. Harvard University Press. Cambridge, MA, 2009

La crítica al neoliberalismo que afirma que el mercado autorregulado basado en las acciones milagrosamente coordinadas de agentes individuales libres ignora, deliberadamente, la intensificación de la explotación, quedará incompleta (o limitada a la acción de lo negativo, es decir, a la crítica) si no aborda un poder productivo, constituyente. Un poder constituyente que, a lo largo de los años de hegemonía neoliberal, se ha expresado, sobre todo, a través de una exploración teórica y práctica de las formas peculiares de una multiplicidad de asociaciones cuyo poder emana de la ontología de las redes y que se plasma, por ejemplo, en las teorías de la 'producción social' y de las 'filosofías igualitaristas' basadas en el principio de asociación y cooperación solidaria entre individuos libres.⁷

Dichos movimientos se presentan, ante todo, como unas nuevas organizaciones de producción susceptibles incluso de ser vistas como complementarias de las formas existentes de organización económica (tales como los mercados o las empresas), ocupando nichos concretos dentro de una ecología económica general estable. Con todo, ¿se puede ver en los principios de la producción social, no sólo un complemento seguro de formas económicas existentes, sino también a los portadores de una posible reconfiguración general de principios económicos y, con ello, de la propia existencia en el siglo XXI? Si la cooperación en red aspira a desempeñar el papel de poder constituyente de una nueva subjetividad global, tendrá que plantearse una nueva teoría de valor que, como Maurizio Lazzarato ha afirmado, sacaría la economía política de su espléndido aislamiento y revelaría la inextricable interrelación entre el valor económico y los valores de otra índole (estético, cultural, epistemológico, etc.).⁸ Deberá mostrar que la fuente del valor económico no reside, ni en una relación de explotación de la naturaleza, ni en la racionalidad de los agentes económicos individuales, sino en los poderes de cooperación social. Tampoco le bastará con proclamar que esa cooperación se alcanza por vía de una misteriosa armonización de acciones individuales, debiendo, en cambio, demostrar que el valor económico depende enteramente de unas poderosas fuerzas subjetivas: de flujos de creencias, deseos y afectos que circulan entre las subjetividades y que condicionan la naturaleza de su asociación. Después de todo, no faltan sociólogos que, como Karen Knorr Cetina, defienden la posibilidad de considerar los mercados financieros como otra expresión más de la cooperación de unas subjetividades interconectadas en red que, literalmente, actuarían y reaccionarían los unos con los otros a distancia y mediante dispositivos técnicos.⁹ Si así fuera, ¿podría el hundimiento

7 Michel Bauwens, "Manifiesto: Peer-to-Peer and Human Evolution" (2007); (<http://p2foundation.net/Manifiesto> (consultado el 29 de agosto de 2009))
Yochai Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press. New Haven, CT, 2007

8 Maurizio Lazzarato: *Puissances de l'invention: la psychologie économique de Gabriel Tarde contre l'économie politique* (2002)

⁹ Karen Knorr Cetina y Urs Bruegger: *The Market as an Object of Attachment: Exploring Postsocial Relations in Financial Markets*, en *Canadian Journal of Sociology* 25 (2000), 2, pp. 141-168
Karen Knorr Cetina, "The Market" en *Theory, Culture and Society* 23 (2006), 2-3

financiero de 2008 ser también una manifestación de esta subjetivación del valor económico y de las creencias, deseos y afectos específicos expresados por las subjetividades neoliberales que la impulsan? ¹⁰

De acuerdo con lo anterior, la cooperación social no contendría ninguna salvaguarda interna que la convirtiera milagrosamente en progresista, sino que dependería en gran medida de la composición concreta de las fuerzas subjetivas que la componen y de una evaluación ética de los valores así generados; una evaluación que tendrá que ser inmanentemente producida y que no podrá quedar reducida a una medida abstracta, trascendente. Si la producción social se plantea encontrar su propia racionalidad política, no simplemente como complemento de la *marketización* neoliberal, sino como vía para desplazarla radicalmente y superarla, tendrá que hacerlo recurriendo a otra teoría de valor y a nuevos medios para su producción. Y si el valor económico no es una medición objetiva, sino el resultado de una evaluación intersubjetiva, la obra de arte podría ser algo más que el reflejo o la crítica de un orden económico existente: podría ser otro poder de importancia capital dentro de la constitución y evaluación ética de un valor económico que habrá dejado ya de extraerse de una multiplicidad de formas de vida diferentes e interrelacionadas. Ayudaría a inventar y a difundir nuevos modos de sentir, de percibir y de creer, engendrando nuevas formas de asociación y cooperación. ¿Acabará –por consiguiente– la producción estética afectando de verdad al curso de la vida económica?

(Problematizing Global Knowledge: Special Issue), pp. 551-556

10 Terranova, Tiziana "New economy, finanziarizzazione e produzione sociale nel Web 2.0" en Andrea Fumagalli y Sandro Mezzadra eds., *Crisi dell'economia globale: Mercati finanziari, lotte sociali e nuovi scenari politici* (Ombre Corte/Uninomad: Verona, 2009), pp. 135-150

EL MARCO DE LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

En marzo de 2000, el Consejo Europeo extraordinario de Lisboa determinó impulsar las políticas comunitarias en un momento en el que el mapa económico de los Estados miembros de la Unión Europea apuntaban un prometedor y competitivo desarrollo. El compromiso de los líderes que participaron en esta Cumbre fue situar a Europa en primera línea de la Sociedad de la Información (SI).

La universalización de la economía y el crecimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ponen de manifiesto la evolución y tendencia de la sociedad contemporánea, también en el campo de la cultura, el entretenimiento y el ocio. El reto tecnológico consiste en garantizar que la transición económica y social no deja al margen a ninguna categoría de ciudadanos y sus frutos se comparten de forma equitativa. Este es el principal objetivo de las iniciativas “e-Europa”, organizadas por esta Comisión.

La Sociedad de la Información define el nuevo modelo social que busca capacitar a toda la ciudadanía para generar, consultar, compartir, utilizar y obtener información y conocimiento desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Con el objetivo de impulsar esta nueva sociedad, el Gobierno del Principado de Asturias ha diseñado la “Estrategia para el desarrollo de la Sociedad de la Información en el Principado de Asturias”, e-Asturias 2007, programa que integra los principios europeos e internacionales comúnmente aceptados y ratificados en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (Ginebra, diciembre de 2003), adaptado a la realidad de la comunidad autónoma asturiana.

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se enmarca en este programa y sienta sus bases en la idea de fomentar la producción y el consumo de arte de nuevos medios.

La actuación se lleva a cabo desde tres puntos de vista:

- Creación de un entorno de desarrollo en el que participe una red abierta de creadores multidisciplinares y usuarios que trabajan en el Centro de Arte.
- Realizar labores de investigación, producción de exhibiciones y obras, eventos, y coordinación y documentación relativas a la prueba teórica y práctica de nuevos medios.
- Generar canales de comunicación abiertos al público a través de la Web que le permitan involucrarse en el proceso creativo del artista.

EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN ESPAÑA Y ASTURIAS

La Sociedad de la Información en España continúa mostrando una evolución positiva, tal y como reflejan los indicadores relacionados con el porcentaje de usuarios de Internet. En 2008, el 51% de los hogares españoles disponían de Internet, con un crecimiento superior a un millón de hogares en el último año. El nivel de equipamiento tecnológico está transformando los hábitos de ocio y la configuración de los hogares españoles, según muestran los datos registrados por el Instituto Nacional de Estadística (INE) en 2008.

Los principales servicios de internet utilizados por motivos particulares han sido la búsqueda de información sobre bienes y servicios (el 82% de los internautas), el correo electrónico (81,9%) y la utilización de servicios relacionados con viajes y alojamientos (61,8%). En cuanto a servicios de comunicación avanzada por internet, el uso de mensajería instantánea (por ejemplo, messenger) es utilizado por el 53,8% de los internautas, el 31% ha realizado lectura de blogs y el 25,6% de los usuarios de internet en los últimos tres meses ha enviado mensajes a chats, grupos de noticias o foros de discusión *online*. Respecto a las actividades de ocio relacionadas con contenidos audiovisuales, en 2008 el 52,4% de los usuarios de internet se ha descargado y/o ha escuchado música en sitios distintos a radios emitidas por internet, el 41,6% se ha descargado y/o ha visto películas o vídeos en sitios distintos a televisiones emitidas por internet y el 41,1% ha sido radioyente o telespectador de radios o televisiones emitidas por internet. El 45,3% de los internautas españoles ha reemplazado la lectura de noticias impresas, periódicos, revistas por lectura en línea al menos en alguna ocasión y el 37,6% ha sustituido el contacto personal con los servicios públicos y las administraciones por contactos on line. Estos nuevos usos se realizan en un tiempo elevado de consumo (131,9 minutos en el hogar y 81,9 minutos en el trabajo).

En Asturias, el último estudio hecho público por el INE indica que un 60,2% de los habitantes del Principado han utilizado el ordenador en los últimos tres meses y un 54,9% se ha conectado a Internet en ese mismo período, mientras que un 47,5% se conecta una vez a la semana. Los datos indican que el uso de Internet en Asturias se ha intensificado en los últimos años hasta el punto de superar la media nacional (52%). Por comarcas, Oviedo (55,9%), Gijón (58,2%) y Avilés (60,3%) se sitúan por encima de la media regional, en contraste con los valores de Cuencas y Alas. Según el Instituto Nacional de Estadística (INE) el pasado año, la mitad de la población asturiana entre 16 y 74 años utilizó Internet. No existen diferencias en función del género, pero sí se aprecian si tenemos en cuenta el nivel de estudios y la situación económica de los hogares, que marcan la diferencia de acceso a los nuevos equipamientos tecnológicos y, por tanto, a las nuevas TIC.

Asturias encabeza el ranking nacional en acceso a Internet mediante red de cable y ocupa un tercer puesto en el ranking de hogares con conexión por banda ancha, liderado en este caso por la comunidad canaria.

LA FUNDACIÓN LA LABORAL

La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad de carácter cultural, declarada de interés general, que rige los destinos del Centro de Arte. El objeto de la Fundación se determina en el artículo 6.1 de sus Estatutos como “la promoción y difusión del arte y la creación industrial a través de la gestión de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial”.

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

Principado de Asturias, representado por Juan Cueto Alas y Agustín Tomé Fernández

Ministerio de Cultura, representado por Guillermo Corral van Damme
Ayuntamiento de Gijón, representado por Paz Fernández Felgueroso
Autoridad Portuaria de Gijón, representado por Fernando Menéndez Rexach

Caja de Ahorros de Asturias, representado por Cesar José Menéndez Claverol

Sedes, representado por Jesús Manuel Hevia-Aza

Telefónica, representado por Francisco Serrano Martínez

Miembro Corporativo Estratégico

Alcoa, representado por José Ramón Camino de Miguel

Miembros Corporativos Asociados

Dragados

FCC

Duro Felguera

Secretario

José Pedreira Menéndez

EL EQUIPO

Directora: Rosina Gómez-Baeza Tinturé
Teléfono: +34 985 185 584
E-mail: rosina@centrodearte.org

Comisario Jefe: Benjamin Weil
Teléfono: +34 985 130 464
E-mail: benjamín@laboralcentrodearte.org

Coordinadora General: Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@centrodearte.org

Responsable de Exposiciones: Ana Botella Díez del Corral
Teléfono: +34 985 330 776
E-mail: anab@centrodearte.org

Asistente Área de Exposiciones: Patricia Villanueva
Teléfono: +34 985 131 308
E-mail: exposiciones@laboralcentrodearte.org

Responsable de Servicios Generales: Ana Isabel Menéndez
Teléfono: +34 985 134 244
E-mail: anai@centrodearte.org

Asistente Servicios Generales: Lucía Arias
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: serviciosgenerales@laboralcentrodearte.org

Responsable Técnico: Gustavo Valera
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: gustavo@laboralcentrodearte.org

Asistente Área Técnica: David Morán
Teléfono: +34 985 185 577. Ext. 105
E-mail: soporte@laboralcentrodearte.org

Responsable de Programas Educativos: Mónica Bello
E-mail: monica@laboralcentrodearte.org
Teléfono: +34 985 331 907

Comunicación: Pepa Telenti Alvargonzález
Móvil: +34 689 436 976
Teléfono: +34 985 185 582
E-mail: comunicacion@laboralcentrodearte.org

Mediación: Iván Tobalina
Teléfono: +34 985 185 577. Ext. 115
E-mail: mediacion@laboralcentrodearte.org

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es un espacio para el intercambio artístico. Nace con el fin de establecer una alianza entre arte, diseño, cultura, industria y desarrollo económico y quiere ser un lugar para la interacción y el diálogo entre el arte, las nuevas tecnologías y la creación industrial. Entre sus paredes se abre cauce a la producción, la creación, formación e investigación de los más recientes conceptos artísticos.

LOCALIZACIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se ubica en Gijón, Asturias, a unos tres kilómetros del centro urbano de la villa de Jovellanos. Unas naves destinadas inicialmente a la formación profesional acogen los más de 14.400 metros cuadrados útiles que se dedican a la exposición, la investigación, la formación y la producción de las nuevas formas de arte y creación industrial.

Dirección: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados 121
33394 Gijón (Asturias)

Cómo llegar

En coche

Autopista A-8. En Gijón tomar la Ronda. Salida km. 385 Viesques. Seguir indicaciones a Hospital Cabueñes y Jardín Botánico. En la tercera glorieta tomar la tercera salida.

El Centro de Arte dispone de aparcamiento público.

En autobús desde Gijón

El Centro de Arte cuenta con una parada de autobús "Parada Universidad Laboral". Las líneas son las siguientes:

- Línea 1 Cerillero- Hospital de Cabueñes
- Línea 2 Rocés- Hospital de Cabueñes
- Línea 4 Cerillero- Viesques- Hospital de Cabueñes
- Línea 18 Nuevo Gijón- Hospital de Cabueñes

En avión

El aeropuerto más cercano es Asturias (Castrillón). A unos 40 km.

Por carretera. Autopista A-8 dirección Gijón.

HORARIOS

ABIERTO

De miércoles a lunes de 12.00 h a 20.00 h

CERRADO

Todos los martes del año (excepto festivos)

1 de enero

25 de diciembre

TARIFAS

Público general	5,00 €
Tarifa reducida	2,00 €
Para estudiantes (carné universitario o carné joven o su correspondiente internacional), mayores de 65 años y desempleados	

Entrada Gratuita

Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos) y el IAC.

Días de acceso gratuito: todos los miércoles del año y el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos)

Sábados y domingos de Julio, Agosto y Septiembre

Visita conjunta Ciudad de la Cultura

Tarifa general: 6,00 €

Tarifa reducida: 4,25 €

SERVICIOS

LABlounge

Zona de descanso en el vestíbulo del Centro diseñada por Patricia Urquiola.

LABinfodesk

Mostrador de información y venta de entradas situado en el vestíbulo del Centro. En este mostrador también pueden recogerse los diversos folletos con la programación del Centro.

LABguardarropa

El Centro dispone de un servicio de guardarropa gratuito para todos los visitantes.

LABshop

LABoral dispone de una tienda en la planta baja, donde se pueden adquirir publicaciones especializadas, catálogos de las exposiciones del Centro, así como originales objetos de edición limitada concebidos por artistas y artículos promocionales. Además todos los productos pueden ser adquiridos a través de la tienda online www.laboralcentrodearte.org.

Oficina de Proyectos

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial pone a disposición de los distintos agentes (creadores, docentes, comisarios y otros especialistas) esta oficina con el fin de llevar a cabo la producción de los proyectos seleccionados. El Centro, busca, con esta propuesta tan novedosa, el diálogo constante con el mundo artístico y la puesta en marcha de nuevas ideas y proyectos.

LABcafetín

Refrescos y café en un espacio intervenido por el artista Juan López.