

encuentros digitales
digital encounters

encuentros digitales
digital encounters

encuentros digitales
digital encounters



Patrocina:
BOKADO—
GRUPO

encuentros digitales_digital encounters

15 de octubre de 2010 al 16 de enero de 2011
c arte c. Centro de Arte Complutense

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Rector Magnífico de la UCM

D. Carlos Berzoza Alonso Martínez

Vicerrector de Cultura y Deporte

D. Manuel Álvarez Junco

Organiza

UCM. c arte c

Colabora

Cersa

Bokado Grupo

■ EXPOSICIÓN

Comisario

Miguel V. Espada

Colaboradores

Daniel Silvo

Mun-Jung Chang Park

Coordinación

Alejandra Gómez Martín

Diseño gráfico

Enrique Krause Buedo

Página web:

Marian Méndez Suárez

■ CATÁLOGO

Edición

Universidad Complutense de Madrid

Área de Humanidades

Diseño y Edición

Enrique Krause Buedo

Textos

Manuel Á. Junco, Miguel V. Espada,

Daniel Silvo, Mun-Jung Chang Park, Ana

Kuntzelman

Traducción

Ana Kuntzelman

Corrección de textos

Maite García

Impresión

Kearte

ISBN: 978-84-96701-39-7

Depósito legal: M-43302-2010

Agradecimiento

Nestor Rubio, Luis Ayuso, Julio Galarón,

Pablo Perera, Miguel Ángel García, Víctor

Rodrigo, Jaime Munárriz, Juan Santacruz,

José Ángel Esteban

ENCUENTROS DIGITALES

*Manuel Á. Junco**

Decir que arte y técnica es lo mismo se podría encontrar explicable atendiendo a su etimología (arte: del latín *ars* y éste del griego *technê*), pero es disparatado en la realidad del mundo de la creación. El diccionario, además, adjudica con timidez conceptual unas escasas acepciones a la palabra arte y esto sorprende, teniendo en cuenta que mucha gente sabe reconocer lo que es artístico y, aunque siempre resulte difícil definirlo con palabras, nunca lo reduciría a una mera habilidad para hacer o a un talento para algo.

La técnica y el concepto creativo, por otro lado, son cosas diversas aunque vayan indisolublemente unidos en las piezas artísticas. Sin embargo, en absoluto pueden funcionar por separado y se puede observar que la entrada en escena de una nueva técnica transforma la obra a obtener de tal forma y en tan gran medida que su concepto resultará otro.

Al repasar la historia referida a los procesos de incorporación de nuevos procedimientos se comprueba que cada tecnología comienza simulando las formas y pautas de actuación previas a su aparición para después tomar vida propia y exhibir aquello que llevaban en su interior, para transportarnos a algo diferente. A mano tenemos un ejemplo de los años 1960 en que un grupo de relevantes artistas plásticos españoles fue invitado a realizar creaciones poniendo a su disposición las computadoras del Centro de Cálculo de la Ciudad Universitaria. El resultado de este experimento pionero se inició con interesantísimas piezas que dibujaban, pintaban o simulaban objetos de tres dimensiones siguiendo los formatos artísticos del momento, pero ya entonces no tardaron en plantearse metas más audaces nada más hollar los territorios ignotos que les desvelaban aquellas máquinas.

*Manuel Á. Junco es Vicerrector de Cultura y Deporte de la UCM

Esa extraordinaria experiencia realizada en nuestra Universidad Complutense de Madrid (que tendrá su lugar concreto de muestra y reflexión a no tardar mucho) exhibía las formas de hace medio siglo. Los propios medios informáticos desarrollaron en las décadas siguientes sistemas dedicados a las simulaciones que permitían pintar, dibujar o esculpir ciñéndose a los procedimientos al uso del arte de entonces.

Ahora, en *Encuentros Digitales*, la Universidad Complutense se plantea observar aquello que se ha avanzado hasta hoy con una conclusión adelantada ya: los nuevos medios no suponen sino un arte nuevo, con nuevos conceptos. Es decir, que superada la etapa en que el arte digital exhibía su carrusel estético y mostraba virtuosismos deslumbrantes a partir de las pautas previas, en los finales del siglo XX ya emergieron otras disciplinas creativas, como el arte algorítmico, el robótico, el net-art, la instalación multimedia, el vídeo experimental, el arte biónico o el arte sonoro.

El nexa de todos ellos en aquel momento era el uso del ordenador para su producción y presentación y esa parecía ser su única referencia. Sin embargo, hoy ya vemos rampantes unas nuevas series de artes que trascienden a la informática como tal y que incluyen aspectos relacionados con la codificación de la información, la comunicación, la geometría, el espacio, la luz, la interacción, la virtualización, la hibridación, la telemática...

La UCM quiere ahora recorrer estos cuerpos electrónicos, pasear por sus cocinas, destamar a estos artistas e intentar descubrir las claves de sus juegos creativos. Aquí quedan esta selección de piezas para que la intuición y el rigor comunicativo toquen al espectador.

Encuentros Digitales es un evento que surge con vocación de renovación periódica, de continuo replanteamiento de sus bases. Su formato se supone siempre abierto y predispuesto a adaptarse a estos tiempos cambiantes que la electrónica nos da, ojo avizor para que esa sorpresa incesante del mundo tecnológico de los últimos años no pase a nuestro lado sin debatirse.

- 9/ Presentación. *Encuentros Digitales*
Por Manuel Á Junco
- 15/ Entre lo analógico y lo digital.
Por Miguel V. Espada
- 27/ Espacio y tiempo en la era digital.
Por Daniel Silvo
- 35/ Consideraciones sobre el mercado del arte digital.
Por Mun-Jung Chang Park
- 41/ Encuentros con los artistas
- 99/ E. Comp. 2010.
- 107/ Selección de imágenes *Encuentros Digitales*
- 128/ Selección de imágenes *E. Comp. 2010*
- 131/ Créditos fotográficos
- 131/ Textos en inglés / Translation in English



Encuentros Digitales

por Miguel V. Espada*

Entre lo analógico y lo digital

El único camino para comprender la esencia de lo digital es indagar en su límite, en el lugar donde se enfrenta con su realidad antagónica, con lo analógico. El arte digital acontece cuando se encuentra pervertido con la irracionalidad de la materia. Paradójicamente, la poética de lo digital surge de la contaminación y del libertinaje, y no como manifestación de la pura forma, ni del puro proceso, ni mucho menos como Epifanía última del arte conceptual. El arte digital precisa de la impureza y de las irregularidades de lo orgánico; necesita transitar por sus contradicciones para elevarse a su máxima expresión.

La muestra *Encuentros Digitales* es una máquina pensada para destilar la esencia de lo digital, para ello no tiene otra opción que salir al encuentro de lo analógico.

*Miguel V. Espada es el comisario de *Encuentros Digitales* y Profesor de la UCM

Encuentros Digitales persigue mostrar la madurez de las artes digitales, para ello se apoya en dos nociones esenciales del pensamiento contemporáneo: la profanación tecnológica y el retorno de la estética. La primera noción apunta al momento en el cual el uso de la tecnología ha dejado de ser el elemento determinante del discurso de estética; es decir el momento en el que se puede pensar el arte digital más allá de su relación con la tecnología. La segunda noción se alinea con el renovado interés de la filosofía por volver a pensar el arte desde el prisma de la belleza, de la armonía, desde la pulcritud y sobre todo desde el pensamiento de lo sublime.

La exposición dirige la mirada hacia artistas contemporáneos que se han criado en el seno de la cultura digital con una visión desacralizada de la tecnología; cuyo discurso trasciende la lucha por abandonar ciertos usos creativos y para adoptar las nuevas herramientas. Ha pasado el tiempo en el que las exposiciones de arte digital consistían en una acumulación de los últimos avances tecnológicos; en que el artista actuaba como feriante desplegando frente al público la magia de los últimos inventos científicos. La revolución digital terminó. Nos encontramos en la llamada etapa post-digital en la que los cambios en los medios de producción y comunicación han sido asimilados por todas las estructuras sociales. La tecnología ha dejado de ser un fetiche, un objeto de adoración, para formar parte de la cotidianidad del individuo. El uso de tecnología digital no constituye un desafío sino una posibilidad más en los procesos creativos.

Profanar es restituir un objeto sagrado al libre uso de los hombres. Las revoluciones científicas vienen acompañadas de una proliferación de dispositivos tecnológicos que materializan el conocimiento humano. Los guardianes de ese conocimiento se reservan la exclusividad del uso de los nuevos dispositivos, como si se tratase de objetos mágicos, alejados de las manos del resto de los mortales. Las artes tecnológicas se aprovechan de la fascinación que producen los nuevos inventos para generar experiencias espectaculares. Esas experiencias caducan con la llegada de otros dispositivos, que a su vez generan nuevas experiencias. No puede madurar el arte si no rompe ese continuo flujo de encantamiento tecnológico. Para ello los creadores deben profanar la esencia de la tecnología digital, devolverla a su uso terrenal, sometiéndola a la corrupción por el contagio de las impurezas de la materia.

El estudio de la estética digital durante años ha cometido el grave error de asumir una relación ubicua con la tecnología. A finales del siglo XX se adoptó el término “arte digital” para definir un conjunto heterogéneo de manifestaciones que abarcaban disciplinas tan dispares como el arte algorítmico, la imagen sintética, el arte robótico, el net-art, la instalación multimedia, el vídeo experimental, el arte biónico o el arte sonoro. El principio unificador de todas ellas era el uso determinante de sistemas informáticos en su producción; siendo el ordenador el dispositivo por excelencia. Sin embargo, hoy en día, los principios que rigen la lógica creativa digital son mucho más complejos que la simple interacción con los dispositivos tecnológicos.

Para llegar a pensar el arte digital más allá de la tecnología, debemos interrogarnos primero sobre qué es lo digital. La utopía digital piensa la realidad como pura información codificada por cadenas de unos y ceros. Técnicamente lo digital no es más que eso: el resultado de una transcripción de señales analógicas a un código de dos valores, que por convención han sido apodados como ‘1’s y ‘0’s. El hombre percibe la realidad por medio de fenómenos analógicos; señales continuas ya sean en forma de luz, sonido o energía. En el proceso de transformación la señal analógica, que emana de la materia como un flujo continuo, se fragmenta en paquetes de información discreta. La señal se desprende de la singularidad del medio material, para convertirse en un pulso de información insustancial. La diversidad del mundo fenoménico se convierte en un flujo de información uniforme.

Podemos considerar la percepción humana como una interfaz más con las realidades físicas, a la altura de cualquier otra interfaz electrónico, siendo los órganos simples procesadores de señal. De hecho, la comparación con los otros interfaces maquínicos ha demostrado que la interfaz humano es bastante limitado. Por ejemplo, el espectro de luz visible por el hombre cubre desde el ultravioleta al infrarrojo, un recorrido mínimo si lo comparamos con cualquier sensor electrónico especializado. Los avances en el campo de la visión artificial y en otras áreas de las tecnología de la percepción han defenestrado al hombre como medida de todas las cosas. En la condición digital el hombre deja de tener acceso directo privilegiado a la naturaleza; lo digital actúa como omnipresente mediador entre el hombre y el mundo.

Percepción y representación son las dos nociones esenciales del pensamiento de lo digital. La redefinición de los procesos perceptivos por la transformación analógico-digital es tan importante como la aparición de nuevos modos de representación digital.

Durante mucho tiempo la imagen digital ha sido incapaz de traspasar el marco de la pantalla. El siglo XXI ha presenciado como esa imagen virtual abandonaba la bidimensionalidad del monitor para manifestarse entremezclada con la realidad. Hologramas, realidades virtuales o aumentadas, son los ejemplos paradigmáticos de la rematerialización de la imagen sintética. Todos ellos prevén una nueva naturaleza en la que lo real y lo virtual cohabitan de manera indistinguible.

El diseño de las artes digitales no consiste simplemente en anticipar simbólicamente el porvenir, imaginando cómo va a ser el futuro, sino en acompañar al individuo frente al enigma de la nueva realidad que ya forma parte del presente. Explorar la esencia de lo digital es adentrarse en la nueva concepción del mundo, en la que todas las estructuras a través de las que el hombre interpreta su existencia han sido transformadas. Las artes digitales deben ser un espacio de reflexión sobre aspectos esenciales del pensamiento humanista como la idea misma del individuo, la interacción entre lo humano y lo maquínico, el paso del tiempo y la muerte, la relación de lo real y lo virtual, lo natural y lo artificial, lo orgánico y lo inorgánico, etc.

Para ello, el camino no consiste, como veíamos más arriba, en explotar la espectacularidad de la tecnología, lo cual produce emociones percederas e irreflexivas. Ni tampoco olvidar el potencial afectivo consagrando el arte al puro concepto. Hay una vía en el medio: el camino de los estético.

Durante la última década el panorama artístico se ha repoblado de vídeo-artistas, escultores de la luz y artistas multimedia que vuelven su mirada a la tradición, retomando el diálogo con la historia del arte y con las categorías estéticas clásicas. La belleza y la armonía tan denostadas durante gran parte del siglo pasado regresan con un renovado interés. Este retorno de lo estético se debe entender, no como un abandono *naïve* del compromiso en pos de un arte complaciente, sino como la expresión del arte del siglo XXI que carga sobre sus espaldas la crisis de la representación, la destrucción del concepto de obra, la muerte del autor, la disolución del espectador en la obra... y que pese a todo no deja diluir su discurso en lemas postmodernos que cuestionan continuamente la autonomía del arte. El discurso de las artes digitales ha prestado demasiada atención a aspectos secundarios como la interactividad o la hibridación, olvidando completamente su facultad transcendental.

En el retorno de lo estético, las artes digitales han tenido que desprenderse de herencias estéticas de algunos movimientos del siglo XX. En particular, el arte de los nuevos medios (the new media art) que ha servido a menudo de sinónimo para denotar el arte digital. En el terreno formal, esta corriente artística basa su trabajo en explorar las posibilidades expresivas de los nuevos medios tecnológicos. Conceptualmente, se alinea con las vanguardias históricas del lado de lo “antiestético”, al preocuparse por subvertir las categorías estéticas dominantes como medio de influir en las estructuras sociales y políticas. Si bien, el activismo y el experimento continúan siendo del *modus operandi* de gran parte de la comunidad de artistas digitales, encontramos artistas preocupados porque sus obras provoquen una experiencia singular en el espectador; y que la experiencia actúe como vía de reflexión sobre la nueva condición digital.

Lo sublime es, sin duda, la noción clave del pensamiento estético. Partiendo de ser un recurso retórico para elevar el discurso de los grandes acontecimientos, lo sublime ha pasado a ser sinónimo de la experiencia trascendental del arte. La herencia de Kant asocia lo sublime con dos cosas: lo sublime “matemático” que se identifica con la extensión, con la grandeza, y lo sublime “dinámico” que nos habla de la intensidad. Este último es el que nos interesa porque no se trata de una cuestión de terror o “aplasmamiento”, sino de afección. La afección puede llegar desde la belleza, desde la sutileza o incluso desde la ironía o la incomodidad. En la experiencia de lo sublime la imaginación es llevada a su límite. El sujeto cuestiona su capacidad de comprender la realidad, pero este estadio no provoca la parálisis, sino que eleva el pensamiento más allá de su propia incompreensión.

La exposición *Encuentros Digitales* es tributaria de este pensamiento de lo sublime. Muestra un arte que transita por las fronteras de la representación digital. Un arte preocupado por la interacción del espectador y la obra. Un arte que alimenta el conocimiento y la reflexión a través de la experiencia fenoménica.

La materialización de lo digital

Hemos revisado los pilares sobre los que se edifica la muestra Encuentros Digitales, pero en realidad no existe el arte digital. Solo existen manifestaciones artísticas concretas, de las que deriva el pensamiento abstracto. Debemos dedicar unas palabras a los artistas y colectivos cuyo trabajo compone la muestra.

Pensar el trabajo de **Nuria Mora**, desde el prisma de lo digital, es pensar el arte digital desde la total ausencia de tecnología. Nuria, en sus graffitis, consigue conciliar dos técnicas antagónicas del dibujo: los gráficos vectoriales y los gráficos rasterizados. Los primeros denotan imágenes compuestas por formas geométricas (polígonos, segmentos...) determinadas por sus atributos matemáticos. Por otro lado, los gráficos rasterizados son matrices de píxeles sin ninguna propiedad geométrica. Los gráficos vectoriales son característicos de la tecnología digital, ya que un ordenador puede realizar cualquier transformación,

por ejemplo de rotación o escalado sin perder detalle. Los gráficos rasterizados son mapas de bits que no tienen ningún orden aparente, y se asocian con el dibujo artístico o con la fotografía. El encuentro de estas dos técnicas es en realidad el encuentro de dos mundos, el de lo natural y lo artificial. Nuria con su trabajo consigue armonizar estas dos tecnologías; y de alguna manera los dos universos a los que se asocian.

Pablo Valbuena comparte con Nuria Mora la mirada al espacio y a la geometría. Pablo ha elegido el camino de la luz. La luz es uno de los elementos esenciales de la creación digital. El pensamiento ha prestado a lo largo de la historia especial atención a la representación y a la percepción, pero ha olvidado la luz y tecnologías de la luz como dispositivos esenciales de mediación entre el hombre y el mundo. Toda revolución tecnológica viene acompañada de un cambio en las luminarias y, por lo tanto, en el régimen de la mirada.

Una de las grandes narrativas olvidadas es la gran historia de la luz. Podríamos trazar una historia del mundo a través de los dispositivos de iluminación y como cada uno de ellos arrastra un contenido simbólico que trasciende el mero aparato, caracterizando la relación del hombre con la realidad. Partiríamos de la antorcha prometeica que saca de las tinieblas del conocimiento a la humanidad, la hoguera en la caverna aparato generador de simulacros, las vidrieras barrocas portadoras de la luz celestial, la linterna mágica de Athanasius Kircher encargada de representar el infierno en la tierra, las luminarias de gas del siglo XIX símbolo de la revolución industrial, la luz del sol filtrada por las nubes de tormenta que condensa el imaginario del romanticismo alemán; continuaríamos por las lámparas incandescentes, los rayos catódicos, el fósforo verde, el fluorescente... hasta llegar a la sociedad contemporánea donde la luz digital se materializa por la omnipresencia de diodos LEDs, láseres, pantallas de plasma y proyectores digitales.

Cada aparato tiñe la realidad de una luz diferente. Los dispositivos digitales arrojan una luz limpia, pura, con colores perfectamente calibrados. Apuntan a la utopía digital en la que todo es información en continuo dinamismo. En la que la realidad vive volcada en la red global de fibra óptica como pulsos lumínicos. Pablo Valbuena, a través del dibujo digital sobre el espacio arquitectónico, nos plantea la pregunta temporal de cuál es la frontera entre lo real y lo virtual.

Román Torre también muestra una especial preocupación por la luz digital, y por la interacción con las fuerzas de la naturaleza. La luz es un generador de espacios y de experiencias. Si la luz de Pablo Valbuena reordena el espacio, la de Román contribuye al caos de la materia. Su luz no surge de un plan sino que se genera a través de la interacción con la realidad.

El colectivo **Buscando Aberraciones** hace magia arrojando luz sobre la materia. Esa magia no es otra cosa que las irregularidades de las leyes físicas. Para encontrar esas fisuras es necesario pensar la esencia de los fenómenos físicos y perceptivos. Buscando Aberraciones se enfrenta a la naturaleza de la luz con una mirada analítica para conseguir, a través de trucos sencillos, lo que de otra manera sólo es posible por medio de complejos montajes tecnológicos.

En **Fernando Gutiérrez** encontramos de nuevo el dibujo como el elemento aglutinante de su obra. Sus dibujos entrelazan la imagen digital con la imagen analógica y la imagen estática con la imagen-movimiento. Los estratos gráficos se mezclan desordenados. Su obra es un palimpsesto en el que el dibujo digital conserva las huellas de la escritura analógica.

Los dibujantes contemporáneos están reinventando la línea y el color al integrar nuevas texturas y formas digitales. Un ejemplo singular es el arte algorítmico y la visualización de datos contemporánea que se sigue apoyando en los procesos computacionales, al igual que los pioneros del arte digital. Se experimenta con las imágenes generadas mediante la combinación matemática de proporciones, patrones y recursiones, consiguiendo resultados inauditos para la mano humana. **Antonio R. Montesinos** trabaja entre la estética computacional y las artes decorativas tradicionales. Su trabajo sale de la pantalla para integrarse con el espacio, permitiendo que el espectador deambule entre sus formas.

Daniel Palacios se encuentra mucho más cercano a la escultura que a las artes digitales. Algunas teorías sobre los nuevos medios dicen que la imagen digital no existe como imagen sino como proceso. Cuando una imagen se representa en un monitor está reescribiéndose continuamente, al ritmo de la frecuencia de refrescado de la pantalla. Puede permanecer, transformarse o desaparecer en el siguiente pulso, sin que ninguna de las posibilidades sea más natural que las otras. La piezas de Daniel Palacios son como esa imagen en continuo proceso. No son esculturas estáticas, sino materia en movimiento; cuya naturaleza depende de poder cambiar en cualquier instante.

Pablo Serret de Ena colecciona tecnología obsoleta, la clasifica y la ordena. Hace del sonido de 8-bits la sinfonía de una sociedad nostálgica del mundo predigital. Tiempo atrás, los artistas-futurólogos emplearon sus creaciones para anticipar los cambios que la sociedad iba a tener debido a los avances de la tecnología. Su papel era imaginar el futuro para catalizar la entrada del individuo contemporáneo en los mundos venideros. Algunos artistas ensalzaron el posthumanismo, como medio para la superación del hombre obsoleto; otros advirtieron de los peligros de abrazar cándidamente el progreso, mostraron como las utopías tecnológicas escondían un reverso tenebroso que podía transformarse en cualquier momento en paisajes distópicos. Hoy, la ciencia se ha vuelto impredecible, se anticipa a sí misma. La ciencia ha devenido ciencia-ficción, y la mirada del artista deja de ser la mirada del futuro para adaptar el papel de arqueólogos y antropólogos del presente. Arqueólogos, no historiadores, porque se enfrentan al estudio del mundo contemporáneo como si investigaran los modos de vida de culturas ágrafas; reconstruyendo la manera en la que vivimos a través de nuestros despojos tecnológicos. Así, Pablo indaga en el hombre que construye su imaginario a través de la tecnología.

Los robots de **Carlos Corpa** han vivido el tránsito desde la sociedad predigital hasta la contemporánea. Tienen una presencia enfermiza y una actividad que roza lo patológico. Están contruidos a partir de restos de la mecánica industrial. Piezas que antes tenían una labor precisa pero que han perdido su funcionalidad original. Se parecen al hombre en lo obsoleto, en lo frágil y en lo patético. Carlos no busca construir máquinas especialmente inteligentes, ni con cualidades extraordinarias, sino que prefiere indagar en lo emotivo y pulsional.

Si hay una pieza que condensa el pensamiento de Encuentros Digitales esa es *Unidentified Suspects* de **Isaac Cordal**. La naturaleza última de los cuerpos digitales es geométrica, tiene forma de malla tridimensional. Los cuerpos digitales no tienen carne, sino texturas artificiales. Pero Isaac no permite que se culmine el proceso de desmaterialización, ni que los cuerpos se abandonen en la virtualidad. Las esculturas de Cordal son espectros que viven entre dos mundos, entre lo analógico y lo digital.



Espacio y tiempo en la era digital

*por Daniel Silvo**

La sustitución del tiempo por el espacio en la era de Internet

El tiempo se atomiza dando paso a una concepción meramente espacial del mundo. Hablamos de Aldea Global. Esto haría pensar en una reducción del espacio a un mínimo, pero en realidad lo que sucede es otra cosa: se reduce el tiempo a un mínimo en las transacciones económicas, comunicativas, etc. No desaparece el espacio, sino que se obvia por medio de la simultaneidad. La instantaneidad

*Daniel Silvo es artista visual.

en la comunicación genera una apariencia de cercanía. Tradicionalmente entendemos el espacio como tiempo, medimos con tiempo: Bilbao está a unas cuatro horas y cuarenta y cinco minutos de Madrid si viajamos en autobús, pero si mi contacto con Bilbao se realizase a través de cualquier dispositivo de comunicación en Internet, Bilbao estaría junto a Madrid, o en Madrid, o a la inversa, tanto da.

Como sugiere Fredric Jameson, la comunicación instantánea hace que la distancia espacial resulte traducida a una simultaneidad temporal virtual. Este fenómeno genera la necesidad de entender el proceso de otra manera. El proceso del viaje, el tiempo que requiere un desplazamiento, siempre ha generado ricas reflexiones y creaciones poéticas (recordemos el pensamiento en torno a las fronteras contenidas en el *Wanderung* de Hermann Hesse, o sobre la idea de verdad que encontramos en *El espectador* de Ortega y Gasset a propósito del paisaje de la sierra de Guadarrama). Ahora, nuestra instantaneidad provoca reflexiones de muy diversa índole. El paso de la modernidad a la posmodernidad podría también definirse por la reducción del tiempo de comunicación al mínimo y del espacio de contacto al máximo.

A propósito del tiempo, Tiqqun sostiene que éste es nuestro aliado para desbaratar los dispositivos del Imperio. Habla del tiempo de nuestra experiencia, el tiempo que conduce y desgarrar nuestras intensidades, el tiempo que desbarata, pudre, destruye, estropea, deforma, el tiempo que es un abandono. (...) Darse el tiempo, tal es la condición de todo estudio comunicable de los dispositivos (...) Cada dispositivo posee su pequeña música propia, la cual se trata de desacordar ligeramente (...) Aquellos que desfilan en el dispositivo no notan esta música (...) Es preciso poder partir de una temporalidad diferente, de un ritmo propio.

Podríamos concluir a partir de la intersección de las ideas de Tiqqun y de Jameson que el Imperio tiene en esa instantaneidad temporal su método para establecer su poder, y la prolongación de la acción en el tiempo la aliada del activista para la desactivación de sus dispositivos.

La sustitución del espacio por el tiempo en la era de Internet

Sin tratar de rebatir las lúcidas conclusiones de Jameson, propongo aquí una permutación de los elementos principales de la sentencia del autor, dejando la frase de esta manera: la sustitución del espacio por el tiempo en la era digital.

A través del dispositivo web tenemos un acceso a la información aparentemente infinito, y cualquiera de los millones de sites de Internet se pueden presentar inmediatamente en las 15 pulgadas de mi ordenador con un solo clic. Este espacio bidimensional y pequeño puede contener

cuanta información, imágenes o datos se generen en la red. Para observar esta información y elaborar un recorrido propio a través de ella es necesario un tiempo, el tiempo que pasamos frente a la pantalla. De esta forma el espacio se reduce al mínimo, y podemos ampliar el tiempo a un infinito si pretendemos hacer una lectura exhaustiva de la aparentemente infinita cantidad de información localizada en la red. Ya Malraux pronosticó en 1949 que la fotografía permitía crear un museo virtual sin paredes, un interminable banco de imágenes que cualquiera podría usar y combinar a fin de crear sus propias adiciones “babilónicas”.

En esta exposición en el C Arte C no pretendemos dinamitar las paredes del museo, pero sí tratarlas de otra manera, haciéndolas colaborar con su enemigo.

Transformación de la idea de proceso

Processing es hoy una herramienta muy habitual en la práctica artística. La creación de un objeto artístico a partir de este programa, así como toda obra generada en programación, tiene unas peculiaridades que podríamos resumir en una: aparición. Toda la tarea de horas, días, semanas y meses en un trabajo de programación no aparece sensiblemente hasta que no finalizamos su construcción. Hasta ese momento no podremos verla sino en forma de caracteres y matrices. De este modo, el proceso desaparece a nuestra vista y no es más que especulación. Podríamos hacer un paralelismo con el trabajo del ladrón, que opera desde la sombra. Su proceso permanece oculto hasta el final, sus operaciones no se muestran sino cuando todo ya está hecho y no hay vuelta atrás. Ese tiempo de elaboración es más especulativo que material. Podríamos decir que el ordenador es una extensión de la mente y que a través de su uso salen a la luz los procesos mentales. Pero este salir a la luz no es sino una aparición, una revelación instantánea de todo un proceso de elaboración especulativa de días, semanas o meses.

El proceso que ha requerido la obra de arte tradicional implica una manipulación de materiales preexistentes (ya sea piedra, madera, pintura...), y su elaboración en el tiempo es visible y tangible. No vemos cómo el objeto cobra vida en un instante, sino que éste va formándose poco a poco, y va llegando paulatinamente a su finalización de una manera analógica, es decir, gradualmente, sin percibir un momento en el que pase del “off” al “on”.

En las obras presentadas en Encuentros Digitales, podemos ver cómo hay piezas que se disuelven en los intersticios de estas dos maneras de proceder. Hay objetos que combinan la materialidad de la forma sensible y la inmaterialidad de la información hecha imagen. Como sucediera con Frankenstein, el ensamblaje de las piezas va dando forma al objeto final, pero éste ensamblaje está muerto y carece aparentemente de sentido. Sólo encontramos su ordenamiento en el instante de la activación generada por la chispa digital: el flujo de la información que corre por las venas de los miembros inertes del objeto analógico.

Volatilización del objeto arte

Vamos ahora a analizar brevemente algunas de las manifestaciones artísticas desarrolladas a partir de las nuevas tecnologías en los términos de simultaneidad e inmediatez sugeridos anteriormente.

La mediación tecnológica que supone el aparato fotográfico (también la videocámara) hace que el proceso de fabricación de la imagen esté implícito en la construcción del aparato. El fotógrafo deja suceder en la caja negra todo el proceso, habiendo delegado para esa tarea en la labor del constructor-ingeniero, mecanizador del proceso de construcción de la imagen. No en vano a las fotografías se les llama instantáneas. Esta sinonimia resulta significativa.

Lo que anteriormente dijimos respecto de las piezas construidas en processing lo podemos aplicar a la elaboración de piezas de net-art. Pero ahora fijémonos en la ubicuidad de la recepción de la obra de net-art (un fenómeno análogo a la recepción de la señal de televisión): regresando a la idea antes desarrollada de la sustitución del espacio por el tiempo, hemos de observar que este objeto artístico es ubicuo, y su aparición ante nosotros requiere del tiempo que, como espectadores, necesitamos para manejarla.

Dicen los manuales de historia del vídeo que la primera obra de videoarte data del 4 de octubre de 1965. Ese día el Papa Pablo VI llega a Nueva York para hablar del desarme frente a la Asamblea de las Naciones Unidas. Nam June Paik filma desde un taxi con su nueva Portapak de SONY el recorrido de la comitiva papal por la Quinta Avenida, mostrando el resultado esa misma noche en el Café à GoGo, un local frecuentado por artistas. Esa inmediatez entre suceso-filmación-exposición, que en este caso se da en el lapso temporal de unas pocas horas, es, en el caso del circuito cerrado de televisión o de la emisión en directo, de una inmediatez absoluta. De nuevo, el proceso desaparece, y cuando esto sucede, se volatiliza el objeto artístico.

Esta inmaterialidad del objeto artístico electrónico y digital hace que sus posibilidades de libertad creativa sean mucho mayores. Los elementos mentales se pueden combinar y manipular de forma más libre que en la arquitectura, la pintura y la escultura, llevando sus posibilidades a extremos infinitos, como sugiere Donald Kuspit en su ensayo *Del arte analógico al arte digital*.

El arte digital existe como acontecimiento antes que como objeto duradero

Por todo esto podemos afirmar:

O bien que en ciertas prácticas digitales el proceso desaparece puesto que es obviado, en cuanto que carece totalmente de forma, o bien que la obra misma es exclusivamente un proceso, es decir, que el ser efímero de ésta lo hace equiparable a lo efímero de un proceso tradicional en su pretensión de conformarse como objeto acabado.

Circulación libre de los saberes-poderes

¿No es cierto que el uso de la web 2.0 permite a los ciudadanos actuar con mayor autonomía? ¿No podríamos decir que nos escapamos del control de los dispositivos a través del manejo de estas herramientas? Como dice Tiqqun, los seres se escurren cada vez más entre sus predicados (que les quiere imponer el Imperio), los cuerpos ya no se dejan reducir a las cualidades que se les quiso atribuir (...) Fluyen en silencio. Más adelante en su texto *Podría nacer cierta metafísica crítica como una ciencia de los dispositivos*, dice: la circulación de los saberes-poderes y la cooperación de las formas-de-vida en vistas a la destrucción-goce de los dispositivos imperiales puede hacerse libremente, a cielo abierto. Eso es lo que Tiqqun llama insurrección, el tercer estadio de la ciencia de los dispositivos, y esta circulación libre de los saberes-poderes, según yo entiendo, sería, entre otras cosas, el desarrollo de la web 2.0.

Sin embargo, esto no es así en la realidad. El centro neurológico del desarrollo tecnológico en el mundo podríamos localizarlo en Silicon Valley, donde las inversiones a gran escala han hecho crecer rápidamente la zona en tres breves décadas. Los grandes beneficios económicos para empresas como Xerox, Apple o Adobe que trae consigo esta revolución digital hace que la práctica del derecho de la propiedad intelectual también se haya desarrollado enormemente. Se genera la necesidad de proteger las fuentes de beneficios basadas en una sucesión de códigos intangibles que, en teoría, se podrían replicar y distribuir por todo el mundo en un milisegundo.

Se hace evidente el conflicto entre los intereses de las multinacionales que generan riqueza a través de la investigación tecnológica, y las posibilidades de desarrollo libre del conocimiento. Es por eso que podríamos definir esta exposición también en términos políticos. Encuentros Digitales plantea el uso creativo y libre del software por parte de los artistas, y propone una difusión del conocimiento a través de la web 2.0 donde los saberes se comparten libremente y a discreción. Es en este conflicto donde se encuentra, según Rancière, la definición de política: para él la política es la acción, realizada por los elementos exclu-

dos de la estructura, que reconfigura el estado de las cosas. De igual modo, el arte es un elemento que interviene en la separación de lo sensible, en la delimitación de lo común y de lo propio, de lo público y lo privado. Por tanto, como dice Rancière, el arte, que reconfigura simbólica y materialmente la distribución anterior de relaciones entre cuerpos, espacios, imágenes y tiempos, actúa, inevitablemente, de forma política.

En esta exposición que se presenta ahora en el Centro de Arte Ccomplutense encontramos la ocasión de reflexionar sobre las posibilidades que ofrece la Universidad a los ciudadanos. Como ya propusiera en mi intervención en Ikas Art 2010, el desarrollo web ofrece una oportunidad única de comunicar el conocimiento a todos los ciudadanos con acceso a Internet (con todas las implicaciones que esto conlleva). En la enseñanza de la práctica artística, un uso activo de los dispositivos web optimizaría los espacios destinados a la enseñanza, posibilitando la reconversión de los espacios ocupados por aulas destinadas a clases magistrales, en talleres prácticos para la escultura, la pintura o la animación 3D. Esto no sólo favorecería a los propios estudiantes de Bellas Artes matriculados, sino a todo aquel que estuviese interesado en las asignaturas teóricas impartidas en la universidad.

encuentros digitales _ digital encounters



Consideraciones sobre el mercado del arte digital

*por Mun-Jung Chang Park**

El arte por ordenador desde los años 60

Hoy día, lo que nos parece una simple línea digital realizada en tiempo real habría sido imposible de imaginar hasta hace unas décadas. El desarrollo industrial del ordenador desde su fortalecimiento en los años 60, ha proporcionado unas herramientas y técnicas que los artistas han sabido integrar en su trabajo y obra. La difusión de las nuevas tecnologías y los numerosos programas de manipulación de fotográfica y diseño, han servido como creatividad derrochadora al propio talento artístico. Destaco las dos grandes presencias en EEUU, quienes ha sido pioneras de las artes gráficas no convencionales: la Escuela de Artes Visuales de Nueva York y Ars Electronica, Universidad de Diseño de Arte e Industrial en Linz, 1947.

*Mun-jung Chang Park es gestora cultural.

Mientras los informáticos se preocupan de la investigación sistematizada a grandes velocidades, los artistas y activistas se cuestionan la creación de nuevas comunidades virtuales en los medios digitales. Así pues, nos remontamos a los orígenes de la historia técnica; donde remarco a Ivan Sutherland, quien consiguió con el ordenador trabajos modulares en 1963, o John Withney, quien es considerado padre de la Computation Art.

Un hecho importante informático en cuanto a área de experimentación fue World Wide Web.

Los artistas del Handshake junto con Thomax Kaufmann, Frank Kunkel y Geron Schmitz participaron en el proyecto Internationale Stadt en Berlín, una comunidad virtual basada en “la comunidad” De Digitale Stad de Amsterdam. Sin embargo, dicho proyecto no llegó a concluir dada la falta de presupuesto.

Dejando a un lado datos históricos industriales, el alma del artista ha evolucionado y es quien nos ilustra en los nuevos medios. Ahora ya no podemos acotar ni restringir la información, ni el tiempo ni el espacio. ¿Somos verdaderamente conscientes del poder de dicha herramienta? ¿Hacia dónde nos conduce? ¿Tenemos límites? ¿Quién dice lo que es válido o no? ¿Es arte?

Tenemos acceso a toda la información que deseamos sin desplazarnos físicamente, ya nada nos cuesta. Las imágenes ofrecidas en los nuevos medios que empezaron como simples experimentos, ahora han dado un paso más, pues ya no trabajamos para y por el ordenador sino que éste es una herramienta para conseguir otros fines artísticos como el arte robótico, arte algorítmico, bio-art, software art, vídeo experimental, vídeo arte, visualización de datos, animación, arte sonoro, performance... Incluso ese ordenador cuadrado que empezó a ser indispensable en nuestra vida cotidiana, también participa de modo escultórico, y curiosamente los hay en varios tamaños y colores. El artista siempre ha sabido adaptar su creatividad a sus estrategias.

En España la novedad de incluir los ordenadores en el arte causó un gran impacto, que tuvo como consecuencia la conexión con “Salón Digital” de Nueva York, cuyo concepto original partió de Timothy Binkley, director académico del programa de Arte por Ordenador de School of Visual Arts. A toda intervención de un ordenador en una obra artística Binkley lo denominó Computer Arts. Cuatro artistas españoles destacan en esta materia: Antoni Muntadas, Joan Rabascall y Benet Rossell y Eugènia Balcells.

Nueva tarea para los economistas

Los economistas tienen una nueva tarea que tratar. Ello es debido al nuevo enfoque económico de las ciencias sociales que ha alcanzado un nuevo puesto en la demanda del arte. Mucho se cuestiona si están capacitados para el concepto abstracto de arte. Desde mi punto de vista en el caso español se necesita una mayor formación aplicada al arte, puesto que es un nuevo mercado económico en España. Pero en términos generales se podría prever la tendencia económica que seguiremos en función de la fluctuación de la demanda de tendencias artísticas.

El enfoque económico pretende establecer una nueva forma interdisciplinar, a la cual llaman “elección racional”, siendo una de sus aplicaciones la cultura. En Alemania, por ejemplo, llevan más tiempo interesados en el papel que el Estado desempeña en la financiación de la cultura. Lo interesante es que dicho enfoque económico, o de elección racional de las artes, ha mantenido relación con otras disciplinas como puede ser la sociología del arte, aunque por el contrario, no se han establecido lazos con la historia del arte. A esto los historiadores del arte se muestran reacios, y realizan esfuerzos para distanciarse de los economistas, pero serán los agentes culturales quienes fomenten tales acercamientos.

A la afirmación de los economistas “para estudiar debidamente el mercado de los bienes artísticos es necesario tener en cuenta la naturaleza estética del arte”, Kenneth Boulding puntualizaba que el arte y la cultura están, en principio, sujetos a la escasez, que no son bienes libres y no solamente estéticos. Además son funcionales para los demandantes, pero los economistas deberían investigar también cuál sería la mejor manera de que los gobiernos promocionaran el arte.

Por último, menciono dos temas que el economista Bruno Frey considera interesantes, pero también problemas especiales. Por un lado, el papel del mercado; y por otro, el papel de la democracia en las artes. El papel del mercado ha sido criticado por las masas, debido al alto coste económico que supone cada aspecto y a que se piensa que el mercado del arte sólo produce cultura de baja calidad; y reprocha, a la vez, la mala gestión del arte. Sin embargo la realidad es bien distinta, el mercado puede producir cultura de alta calidad, y la produce, pero cada estrato corresponde a una exigencia de demanda diferente. Es decir, los precios atienden a la demanda de alta calidad exigida.

El mercado de New Media Art

Dado que la exposición de “ Digital Encounters / Encuentros Digitales” está dirigida a la selección de artistas nacionales cuyos procesos ligam arte y tecnología, surgen las siguientes preguntas: ¿Cómo se vende una obra digital? ¿A quién le interesa y puede adquirirla? ¿Cuál puede ser su coste? ¿Es un impedimento el elevado coste de producción? ¿Existe mercado para el futuro de los artistas del New Media Art?

La obra-producto del artista es la primera parada de todo proceso. Artistas del panorama nacional español como Eugenio Ampudia, Antonio Muntadas, Sergio Prego, Marina Núñez, José Antonio Orts, Eulalia Valldosera y Daniel Canogar entre otros, traspasan fronteras, pero su visibilidad podría ser mayor. ¿Por qué? Quizá sea debido al individualismo que existe dentro del circuito, cuyos responsables son comisarios, críticos, artistas, galeristas, marchantes, asesores, gestores culturales, museos, instituciones, fundaciones, coleccionistas privados, subastas, festivales, ferias y bienales. La actitud reside en nosotros mismos, sería bueno remarcar el atractivo mercado español en común.

El artista elige el formato de venta de su obra cuidando los aspectos de privacidad y copyright, y negocia su visibilidad con los agentes del mercado. El incremento de la presencia de arte digital en galerías e instituciones sigue siendo aún tímida, no obstante considero que la curva de la demanda es ascendente pese a tiempos de crisis; ¿por qué no apostar por obras más inmateriales? ¿Está el público preparado? ¿Nos preocupa su conservación? ¿Acaso no es un valor seguro?

Cada vez son más las galerías y ferias de arte contemporáneo que se comprometen en la promoción, exposición y comercialización del arte digital. El país veterano es EEUU desde sus comienzos, como las galerías Postmasters o Bryce Wolkowitz Gallery, ambas de New York.

En cuanto a las ferias como Art Now, Art Brussels, Arte Fiera Bologna, FIAC Paris, Art Basel, Pulse, Art Cologne o Arco entre otras, la presencia es firme, pero minoritaria.

Arco ha sido pionera en crear un espacio específico, primero con Netspace@Arco en 2000, espacio Black Box@Arco y finalmente Expanded Box desde 2008. Fundación Telefónica con el premio VIDA de Arte y Vida Artificial impulsa nuevos valores en Arco muy sorprendente y positivamente.

¿Por qué se colecciona?

Se dice que coleccionar es el deseo de posesión, disfrute y prestigio.

Los grandes coleccionistas privados de arte contemporáneo residen en New York, Chicago, Los Ángeles, Washington, D.C., Río de Janeiro, Londres, Tokio, París y Berlín principalmente. Grandes coleccionistas como Steve Gin, Eli Broad, E. Lauder, Paul G. Allen o Francios Pinault apenas muestran demanda de piezas digitales en proporción a las técnicas tradicionales. Quizá por el pensamiento de poca rentabilidad o se cuestionan si verdaderamente es arte.

Respecto al coleccionismo público, el mayor cliente potencial son los museos. Desconocemos los precios de venta al público y sus contratos entre artista y museo, pero incorporan piezas a las colecciones permanentes o llaman nuestra atención con exposiciones como "Primera generación. Arte e imagen en movimiento, 1963-1986" en MNCARS en 2007, comisariada por Berta Sichel y que expuso a los grandes contemporáneos: Peter Campus, Gary Hill, David Lamelas, Thierry Kuntzel, Bill Viola, Juan Downey, Rafael França, Vito Acconci y Bruce Nauman. Estos artistas tratan temas que van desde la percepción a la performance. El

contenido de esta exposición supuso una gran base de datos para las conexiones, descubrimientos, interpretaciones y reinterpretaciones de la historia de la primera generación de los video artistas.

La economía del arte marca un gran ritmo en la cultura y en el mercado. Se potencian tantos factores en torno a las obras para que lleguen al público, que el sello de quienes representan a los artistas se ha convertido en factor casi esencial de garantía de calidad del producto, bien sea como inversión o como placer estético individual. Pero de una u otra manera, la diversidad de opiniones respecto al mercado digital quedará esclarecida con el paso del tiempo.

El tiempo y los intereses de la oferta y demanda darán sentido al trabajo que conlleva los procesos de creación, producción, exhibición y adquisición de las piezas contemporáneas new art. O... no.



Encuentros con los artistas

Buscando Aberraciones / 43

Isaac Cordal / 47

Carlos Corpa / 51

Fernando Gutiérrez / 57

Antonio Montesinos / 61

Nuria Mora / 67

Daniel Palacios / 73

Pablo Serret / 81

Román Torre / 89

Pablo Valbuena / 93



Encuentro con

Buscando Aberraciones

por Daniel Silvo

El colectivo compuesto por Mónica Bujalante, Lucía Domínguez y Oscar Sáinz crea instalaciones a partir de la interacción de elementos cotidianos como el agua y la luz. La pieza Hologramas genera proyecciones tridimensionales sin grandes recursos tecnológicos, simplemente haciendo uso de las leyes de reflexión y refracción de la luz. La sencillez en la aproximación a la tecnología digital consigue que sus obras recuperen la magia y la ilusión de la experiencia sensorial.

Este grupo de artistas madrileños trabaja con lo más elemental que existe sobre la tierra: la luz y el agua. Elementos básicos, anteriores a la aparición del hombre sobre la tierra, anteriores a la existencia animal, vegetal, orgánica; de hecho son los elementos que propiciaron en la tierra la aparición de la primera célula, la primera ameba. Aparentemente la antítesis de la tecnología, pero en manos de Buscando Aberraciones son componentes de sofisticados mecanismos que generan increíbles ilusiones ópticas y sensoriales.

¿En qué momento descubriste el agua como medio para crear vuestra obra?

Nos emociona la belleza de las cosas comunes y sencillas. El agua y la luz son dos materiales fundamentales en la naturaleza que tienen comportamientos fascinantes. Parar y observar es suficiente para valorar el espectáculo de una gota de rocío reflejando todo su entorno, las ondas que se forman en un río cuando el agua se reconduce entre las rocas, o experiencias tan cotidianas como el agua en ebullición en una olla. Si sumamos el estado sólido y gaseoso, las posibilidades se multiplican. Nuestro interés radica en poner en valor estos fenómenos. El movimiento, la transparencia, la sombra y sobre todo la reflexión son los factores donde más nos centramos. Al aislarlos y descontextualizarlos buscamos propiciar la concentración necesaria para comprenderlos y disfrutarlos.

¿Cómo desarrolláis vuestros proyectos?

Buscando Aberraciones nace en 2009 con la participación en el taller de “Luz, espacio y percepción” en MEDIALAB PRADO, institución con la que nos sentimos plenamente identificados por su interés en los procesos de creación y en los modelos horizontales, colaborativos y abiertos.

Nuestra metodología tiene mucho que ver con la experimentación y la intuición. El agua es un elemento que introduce la variable de continuo cambio, imprevisibilidad y sorpresa y por ello las posibilidades de juego y búsqueda son infinitas. El grupo lo formamos una fotógrafa, un iluminador y una arquitecta.

Estas distintas formaciones, junto con el trabajo que desarrollamos individualmente, nos ayudan a abrir permanentemente nuevas vías de investigación, algo que consideramos fundamental para un proyecto más o menos reciente. Ya lo dice el nombre del proyecto: buscando, que es gerundio.

En vuestra web podemos ver desde fotografías y videos, a teatro o performances ¿es esta interdisciplinaridad la que os lleva a trabajar con distintos formatos?

Seguramente sea una consecuencia, aunque también lo es el hecho de que caben múltiples representaciones de una misma experiencia y recogerlas nos resulta enriquecedor. Mirar las ondas en movimiento puede ser muy distinto que ver una serie de fotografías que han congelado dicho movimiento. Ambas visiones son necesarias y se complementan.

¿Qué papel juega la tecnología en vuestra obra?

Tratamos de desarrollar nuestro trabajo con extrema sencillez, despojado de artilugios complejos que hagan incomprensible la experiencia o pongan el énfasis en la tecnología utilizada. Por eso describimos nuestras instalaciones como low-tech. Eso no quita para que evolucionemos hacia piezas más sofisticadas que introduzcan otros grados de complejidad, siempre atentos a que el verdadero protagonista sea siempre el agua bajo la incidencia de la luz.

Funcionáis bajo licencias libres y en vuestras piezas las “tripas” quedan a la vista, ¿os interesa contar cómo realizáis cada obra?

Nos importa y mucho que no haya trampa ni cartón. Entendemos que en este proyecto la simplicidad de la instalación es un valor y que esta quede, al menos en parte, desnuda, ayuda a comprender el efecto visual y lo acerca al espectador, que entra así en el juego de experimentar con la pieza, como un niño que mueve un objeto para ver cómo se comporta.

Nuestras licencias son copyleft como consecuencia de esta voluntad de compartir conocimiento. Bajo estas premisas el copyright no tiene cabida.

En vuestro trabajo en el Centro de Arte Complutense, ¿cómo os apropiáis del espacio? ¿Cómo ha sido el proceso?

Trabajaremos *in situ*, con una idea predefinida pero que cambiará o se adaptará a las necesidades del espacio. Hasta ahora hemos trabajado en sitios con muy baja luminosidad así que en el Centro de Arte Complutense nos proponemos el reto de integrar las piezas en un lugar bastante iluminado.

Isaac Cordal, en *Unidentified suspects triptych*, investiga la representación humana. A través de materiales analógicos consigue reproducir el imaginario del modelado digital. La nueva naturaleza tecnológica del hombre es puesta en cuestión a través de la confrontación entre lo analógico y lo digital. El artista también trae a la muestra *Engendro* un máquina de hacer ruido, que según sus palabras: “mediante mecanismos LOFI una máquina ronronea lo absurdo de su propia existencia”.

Cordal rescata objetos obsoletos, cuya vida útil está agotada y no nos sirven más para la función que tenían asignada. Esos instrumentos, cuyo espíritu yace en una especie de purgatorio en forma de desván o cuarto de trastos, vuelven a ver la luz. Isaac les libera de su pena y los pone en funcionamiento de nuevo. Pero ya no son esclavos, ahora su destino es el juego. No han de cumplir una función útil, sino que trabajan por puro placer. Ocupan un lugar en el espacio, y son ellos los protagonistas. Ensamblados, iluminados, conectados... generan un movimiento vital que empieza y acaba en ellos mismos, independientes, mientras miran de reojo al espectador, interpelándonos a dar alguna muestra de humanidad hacia ellos.

Unidentified suspects es una pieza que reclama su espacio y su tiempo. Si las virtualidades digitales tratan de imitar la realidad, esta obra hace todo lo contrario: imita una malla tridimensional generada por ordenador, pero reivindica su objetualidad: pesa, ocupa un lugar y sus materiales están ahí para ser atacados por el tiempo. El cuerpo virtual nos dice: “aquí estoy y soy tan físico como tú, tan real como tu cuerpo”. Como esos seres embotellados en formol, nos da la impresión de que en cualquier momento van a abrir sus ojos o sus labios. Pero no teman, son amigos de Isaac Cordal, son nuestros amigos.

Con *Unidentified suspects* ¿has renunciado a la mediación tecnológica para regresar al trabajo con las manos?

Me interesa mezclar ambos procesos. Parte de mi trabajo se relaciona con la escultura, la talla, el modelado y en general los procesos artesanales relacionados con la creación. Esto seguramente se deba a mi formación en la Escuela de Canteiros de Pontevedra cuya actividad desde finales de los 70 está dedicada a la conservación del oficio de cantero.

Obviamente también me interesa utilizar la tecnología, pero en su versión lo-fi, de baja calidad, rescatando objetos obsoletos para darles una nueva función. En estos últimos trabajos reciclo motores, hardware en desuso y chatarra. Me gusta que la tecnología forme parte de las obras pero tan sólo lo necesario. En el caso de *Unidentified suspects* me interesa que la pieza sea muy simple: una pequeña luz que produce sombras a través de una malla metálica modelada previamente con rasgos humanos. Las sombras se convierten en dibujos que recuerdan a los gráficos en 3D realizados con ordenador.

En esta obra veo un gesto muy barroco: una malla de alambre que simula ser una malla digital de un hombre, que simula ser un hombre real. ¿Te planteas esta obra como un *memento mori*?

El juego de la representación por medio de sombras tiene mucho que ver con las estancias de la época Barroca con esa representación en la que la oscuridad era una parte importante de la construcción pictórica. Nos encontrábamos en la penumbra de una vela rodeados de nuestras propias sombras y objetos proyectados sobre las paredes. El fuego alargaba el día venciendo a la oscuridad y con ello a muchos de los mitos que residían en ella. La proyección de sombras se comenzó a utilizar con fines artísticos para el dibujo.

Este trabajo no lo había relacionado antes como un *memento mori* pero debido a la oscuridad necesaria para la correcta visualización de la obra posiblemente la instalación tiene una presencia siniestra que desconocía.

En la creación de tus Engendros has tenido una relación con la tecnología que podríamos llamar *naif*. ¿Cómo fue el inicio de tu relación con las máquinas?

Formaba parte de un colectivo llamado Ludd34560 con el que realizábamos performances (2003 a 2006). Entre varios de nuestros proyectos trabajamos en uno llamado Census, the enumerator´s dream en el cual los instrumentos eran ruedas de bicicletas, martillos motorizados, rastrojos en movimiento, etc. En la preparación de esa performance fue cuando comencé a interesarme por las posibilidades de ensamblar unos motores con otros y sus posibilidades sonoras autónomas.

En todos tus trabajos dotas a tus objetos de humanidad. Cuando los miras de nuevo, ¿no te sorprenden a veces, como quien mira ya a un ser autónomo, con voluntad y voz propias? ¿Te provocan inquietud, o incluso miedo, como el que sentía Victor Frankenstein al ver a su criatura?

Me gustaría que fuesen más autónomos e incluso que se independizasen para tener más espacio en casa.

Los griegos representaban cuerpos en un momento de tensión anterior o posterior a una acción física. Esto generaba que por un instante el mármol dejase de ser un material inerte para convertirse en carne y a los ojos de los espectadores griegos aquel blanco celestial cobraba vida. Las esculturas griegas son robots arcaicos. En Egipto había figuras de madera con los brazos móviles que datan de 2000 AC por ejemplo. El mito de Pigmalión es muy sugerente como desarrollo de nuestra obsesión por la autopoiesis. Es muy interesante lo que comenta Rafael Argullol cuando dice que “los mitos son la antigua ciencia ficción”.

La instalación al estar a oscuras hace que nuestra mirada se concentre en la zona iluminada. El movimiento por medio de motores crea un juego visual interesante que dota de cierta vida a la obra. En cierto modo esto se debe a que el objeto modelado, con rasgos faciales, crea un efecto óptico de confusión de perspectiva según su posición cóncava o convexa a medida que gira muy lentamente.

Yo creo que el mayor miedo quizás sea la propia oscuridad. En una instalación en 2006 en el MARCO de Vigo, algunos espectadores eran reacios a entrar. Me imagino que por una cuestión de ese tipo.



Encuentro con

Carlos Corpa

Por Ana Kuntzelman
y Miguel V. Espada

El trabajo de Carlos Corpa entra tanto en el ámbito de lo escultórico como en el del arte robótico. Sus “máquinas humanizantes” son robots hechos a partir de piezas de desguace que tratan de remedar el comportamiento humano en ámbitos esencialmente ajenos a las máquinas, como puede ser el campo del arte. Su discurso da la vuelta a la idea de sustitución de los hombres por las máquinas creando unos robots decréptos y disfuncionales, más dignos de lástima que de admiración. “Automatic Noise Ensemble”, es la pieza que presenta en esta ocasión, una de sus obras más representativas, en la que podemos ver un cuarteto de músicos disonantes.

¿Cómo aprende un artista a hacer robots?

La respuesta corta es: de pequeño desmontando los juguetes.

Desarrollándolo un poco más... el que hizo que me diese cuenta de que la mecánica podía ser un lenguaje artístico fue Jean Tinguely. Paradójicamente, tuve constancia de que existía cuando se murió. Recuerdo perfectamente el especial que le hicieron en *El País* y que me dio a conocer su obra. Entonces fue cuando tuve conciencia de que algo que me era tan afín como la mecánica puede ser una forma de expresión.

¿Colaboras siempre con gente?

No siempre. Creo en el trabajo en equipo pero no en la dirección en equipo. Las ideas surgen en una cabeza, aunque veinte pensando a la vez en esa idea pueden encontrar otras muchas lecturas y soluciones. Cuando me he encontrado con algo que yo no sabía hacer y que me parecía demasiado duro para aprenderlo por mí mismo he buscado quien me lo haga. A veces he tenido más fortuna y a veces menos.

Por ejemplo con “PaCo”, el robot poeta, he tenido muchísima suerte porque cuando decidí hacerlo yo no tenía idea siquiera de que existía una cosa llamada lenguaje natural, que es como los informáticos llaman a este lenguaje que estamos hablando nosotros ahora. Di con Ana María García Serrano que entonces era la jefa del Departamento de Inteligencia Artificial de la Politécnica de Madrid. Contacté con ella y aunque al principio dudó de mis intenciones al final ha sido, de largo, la mejor colaboradora que he tenido en cuanto a entusiasmo y recursos.

Otro colaborador habitual ha sido Basilio Martí, que me ha ayudado con temas de música y sonido.

Por otro lado, casi todos los años paso algunas semanas colaborando para Amorphic Robots Works, Chico MacMurtrie director artístico, en su gran estudio de Brooklyn, NY, dedicada a labores de prototipado e investigación.

¿Qué diferencia hay entre un científico creando un robot y un artista creando un robot?

Supongo que la diferencia es la intención.

Un científico lo hace para un fin que pudiéramos llamar industrial o económico. Básicamente para abaratar o realizar una nueva tarea, quizá antes exclusivamente humana. No sólo los robots sino prácticamente toda la tecnología moderna.

En cambio un artista trata de explicar el mundo.

Mi primera aproximación al tema fue lo que yo llamo “máquinas humanizantes”, o máquinas que remedan el comportamiento humano. Máquinas que sustituyen a los humanos pero en aquellos ámbitos en los que nunca esperarías ver una máquina.

Lo primero que me vino a la cabeza fue escandalizar y de ahí salió lo “El sexo en las máquinas”, después vinieron los Animatics. Más tarde, tratando de buscar un poco más la esencia de lo humano, la esencia de lo que nos hace diferentes, comencé a reflexionar sobre el arte y a fabricar máquinas artistas.

Pero casi todas tus máquinas son débiles, patéticas, decrepitas...

Bueno, eso es parte de la estética y las texturas de la chatarra que utilizo como material básico y de las temáticas que voy tocando en mis obras: músicos desafinantes, mendigos cibernéticos, robots con problemas de ansiedad, máquinas de suicidio asistido para plantas de maíz transgénico...

Pero también logras darle la vuelta a esa idea de lo hipertecnológico, ¿no? Muestras el lado oscuro de la tecnología... o el lado oscuro del ideal posthumano.

Siempre he trabajado con lo que tenía a mi alcance y con lo que encontré bueno para expresar el sentido que quería darle a mis obras.

En absoluto quería competir ni parecerme a estos artistas japoneses del aluminio pulido y las piezas realizadas por máquinas de control numérico. A mí esto no me interesa, a mí me interesa el sentimiento y la estética de algo que evidentemente antes sirvió para otro fin. Esa carga emotiva que te da la chatarra es difícil de crear con materiales nuevos. También me interesa mucho el doblez que ha de producirse en la mente del espectador para ver un guitarrista en un tubo de escape, por ejemplo.

En cuanto a la intención, creo que mi principal motivo es de carácter social.

Si tuviera que definir lo que hago diría que es mostrar el mundo tal y como es hoy con tanta crudeza como sea posible.

Supongo que la causa primera de mi relación de amor-odio con las máquinas fue algo que sufrí en mis carnes: yo tenía una vida normal, un trabajo de artefinalista en un estudio de diseño gráfico, pagaba mi casa, tenía unos planes... y, a la vuelta de unas vacaciones, yo y casi todos mis compañeros en el estudio habíamos sido reemplazados por un equipo informático. De repente todo se había hundido porque mi forma de ganar el sueldo había quedado obsoleta y ese dinero lo estaba ganando una máquina en mi lugar. De alguna forma, una máquina se había quedado con mi vida.

Parece que la obsesión de la ciencia ha sido por buscar máquinas inteligentes, pero tu obsesión se centra en fabricar máquinas emocionales o sentimentales.

Sobre todo en la capacidad de estas máquinas de producir emociones.

Por ejemplo, Sufrobot. Hay gente a la que le da miedo Sufrobot. Y a mí no me deja de sorprender el hecho de que algo constituido por cuatro tubos mal soldados, una unidad de alta tensión y unos cuantos motores pueda transmitir las mismas sensaciones, o muy parecidas, que si ves un enfermo psiquiátrico en plena crisis.

Me interesa mucho la relación entre nosotros y nuestra contrapartida mecánica. Parece ser que no estamos tan lejos. Hemos establecido una relación de ambivalencia y sustituibilidad entre máquinas y hombres. Económicamente, somos intercambiables. Y el dinero es el nuevo Dios. Ubicuo, Omnipotente y Omnímodo. Mi obra trata de reflexionar sobre todo esto y de preguntarse hacia donde vamos...

Tú buscas entonces piezas de la humanidad que no son claramente sustituibles, como por ejemplo los músicos.

Bueno, en cierto sentido los músicos humanos llevan siendo sustituidos desde la aparición de los primeros discos de baquelita... No es lo mismo, claro, pero hasta hace no mucho, música era sinónimo de músicos; ahora lo es de CD, Vinilo, MP3...

Con los robots artistas trataba de buscar la esencia de lo que es humano, ya que al fin y al cabo sexo tienen también los animales y las plantas. Buscaba nuestros rasgos específicos para poner máquinas justo en ese papel y encontré en el arte una característica que parece que es propia e intransferible del ser humano. También tengo dibujado un "Robopater", una especie de robot-cura que recita jaculatorias inventadas y gesticula avemarias, para tocar también el tema de la religión, que asimismo parece algo específicamente humano.

¿Si arqueólogos del futuro llegaran ahora y vieran nuestros despojos tecnológicos qué podrían decir de nuestra sociedad?

Yo te preguntaría que de qué están hechos esos arqueólogos. Si serían de carne o si serían de fibra de carbono y de chips de silicio amorfo.

¿Si fueran de carne?

Lo primero que te diría es que no creo que fueran sólo de carne. Para ello quizás deberían estallar bombas de grafito por todo el planeta y que toda la tecnología electrónica se fundiera, lo cual me parece improbable. Creo que vamos hacia una especie de híbrido, de hecho ya somos unos híbridos, cada vez somos más de silicio y menos de carne. Nuestras relaciones son a través de máquinas o directamente con ellas. Solo has de ver en que emplea el común de la gente el tiempo, tanto de trabajo como de ocio, y verás que necesitamos aparatos hasta para dormir... Ese arqueólogo no podría creer que una vez la gente hubiese vivido sin electricidad, cuando en realidad ha sido así casi todo el tiempo...

Pienso que lo que un arqueólogo del futuro observaría es cómo han cambiado las cosas desde la época en la que las personas eran capaces de madurar, por que no debían estar reciclandose continuamente, a la época actual en la que los hombres corren como pollos sin cabeza, sin llegar a ninguna parte.

Mientras avanzamos hacia un superconocimiento digital, estamos perdiendo los verdaderos saberes que nos han hecho hombres: la capacidad de transformar el medio natural mediante tecnologías blandas y disponibles localmente. El hombre es el único animal que en lugar de adaptarse al medio, ha adaptado el medio a sí mismo. Pero ahora debemos ser nosotros los que cambiemos constantemente para adaptarnos al medio tecnológico.

Ese arqueólogo constataría que ese reciclaje constante nos está limitando la capacidad de madurar y que eso es lo que tenemos: una sociedad profundamente inmadura.

Háblame de tu proyectos futuros

Lo próximo que tengo en mente no es una máquina humanizante, sino una máquina terráquea.

Se trata de un micrófono para el planeta, una máquina itinerante para escuchar la Tierra como nunca se ha hecho antes, al menos hasta donde yo sé.

Cada vez me cuesta mas trabajo reunir la energía necesaria y el estado de ánimo apropiado para tratar de distribuir mi trabajo a través de los agentes del circuito de arte comercial: galeristas, managers, jurados, comisarios y toda esa fauna. En este proyecto trato de salirme de todo eso y ofrecer directamente a la gente una experiencia desde un punto de vista que considera la Tierra como el Artista supremo.

El nuevo proyecto contiene un entre otras cosas un arpa eólica gigante, un hidrófono que obtiene sonidos del paisaje submarino, un resonador terrestre que viene a ser como un sismógrafo sonoro, antenas para el capturar el paisaje radioeléctrico...

Pero es sobre todo es una plataforma abierta para que cualquier artista que lo sienta y que quiera pueda utilizar la instalación y reconfigurarla para sacar lo que necesite. Además es un instrumento de concienciación y de difusión de la tecnología analógica utilizada. Está pensado para abrirle las tripas al juguete y mostrar porqué suena así, qué es lo que le hace sonar de una forma u otra y enseñar como acceder a la tecnología que está detrás y que cualquiera puede replicar.

Fernando Gutiérrez

Por Mun-Jung Chang Park

Fernando Gutiérrez dibuja universos fantásticos plagados de criaturas disfuncionales y perversas. Su imaginario se construye utilizando diferentes estrategias y soportes para el dibujo. Sus instalaciones mezclan el dibujo de línea tradicional con la imagen proyectada; la imagen estática con imagen en movimiento. Se contruyen pequeñas narrativas que transitan por el espacio. La interacción del dibujo y el espacio genera híbridos, pequeñas bestias que integran la realidad y lo imaginario.

Es habitual ver tus gestos de dibujante con superposiciones de dibujos creados analógicamente. Dicho resultado es muy impactante para el espectador, tanto por su potencial como por el efecto vibrante que transmite. ¿A qué se deben tus inquietudes como tal y cuándo comienzan?

Todo comienza como un juego, en el que empiezo a dibujar sobre acetatos para superponerlos y hacer combinaciones entre ellos de forma subjetiva y caprichosa. Era un momento en el que no tenía estudio y no podía trabajar en gran formato. Esta nueva forma de componer facilitaba mucho el trabajo por su pequeña escala y su inmediatez. De esta forma, comenzaba a construir narrativas por el sólo hecho de acercar unas imágenes a otras y las posibilidades se iban multiplicando.

Paralelamente empecé a experimentar con pequeñas animaciones y me producía una fascinación tremenda el hecho de que las imágenes cobrasen vida.

Hablemos de tu pieza Invernadero. ¿Qué nos muestras y por qué dicha pieza?

Está concebida como un bestiario vegetal, aludiendo a fenómenos ilusorios propios de una mentalidad prelógica. Transferir cualidades humanas a otros seres vivos es una pieza fundamental en el nacimiento del pensamiento simbólico. La pieza está formada por una intervención gráfica directa sobre las paredes del espacio expositivo y dos piezas de animación. La narrativa es imprevisible, articulada en torno a un proceso de collage aleatorio entre distintas imágenes. De esta manera se crean extraños híbridos, a partir de encuentros fortuitos entre los dibujos, que se van agrupando en “sociedades”.

Piaget decía que el período de pensamiento representativo y prelógica (2-7 años), es cuando un niño descubre que algunas cosas pueden tomar el lugar de otras, ¿somos nosotros, la sociedad, a quienes proyectas los fenómenos ilusorios?

En las sociedades arcaicas ocurre lo mismo. Desde las pinturas murales del Paleolítico ya se proyectan elementos psíquicos sobre animales. En mi trabajo se intervienen imágenes cotidianas que vemos todos los días en los medios de comunicación, entre otros soportes gráficos. La selección de imágenes y sus encuentros conforman un diario visual de nuestra realidad. Supongo que, de alguna forma, es una visión parcial y subjetiva de nosotros mismos.

¿Cuál es el objetivo a largo plazo de Fernando Gutiérrez?

No hay objetivos a largo plazo.

¿En qué grado consideras que en España hay cabida para artistas digitales?

Hay una nueva generación de artistas muy interesantes que trabajan desde las nuevas tecnologías. Existen apoyos, pero resultan insuficientes. Los artistas “no digitales” no se encuentran en mejor situación. En este contexto es normal que muchos jóvenes artistas completen su formación o directamente se vayan a trabajar fuera de España.

Cuéntame que personas dentro y fuera del arte han influido en ser artista

¡Demasiadas! La lista es interminable: Bill Callahan, Windsor Mc Cay, Svankmajer, Philip Guston, Henry Darger, Debeurme, Pere Guinard...

¿Cómo consideras el mercado español?

Parece una opinión extendida su carácter local y endogámico. La presencia del mercado español en el panorama internacional es reflejo de su situación interna. Un 1% del total mundial no es una cifra competitiva.

Cuando pienso en mercado, pienso sobre todo en la precariedad laboral de los artistas jóvenes. Los artistas tienen que estar preparados para competir, muchas veces negando sus derechos más elementales. Esta forma de ver las cosas crea un desgaste y desencanto generalizado.

¿Cuáles son tus puntos de investigación actuales?

Mi interés se centra en buscar nuevos soportes y estrategias para el dibujo, incidiendo en las distintas posibilidades expresivas del medio y su relación con las nuevas tecnologías.

Actualmente estoy desarrollando un proyecto con un tipo de pintura que reacciona físicamente según sea su temperatura, afectando sensiblemente su capacidad de reflejar la luz y permitiendo un cambio de color sobre sí misma. Las posibilidades de trabajo que plantea son muy sugerentes.

Si la animación fuera proyectada sobre dicha pintura, ¡desde luego que sí suena muy sugerente! Quizás ello permita que tus instalaciones sean en el exterior.

Me seduce mucho la idea de trabajar en exteriores. Una de las premisas de mi obra es originar ambientes con contenidos que se nutren de referencias inmediatas del propio lugar, haciendo visibles sus intersticios emocionales. Algo que desde espacios neutros como los interiores de una galería o de las salas expositivas institucionales no siempre es posible. Trabajar en exteriores o espacios públicos ofrece más alternativas.

Desde luego las imágenes cobran cada vez más vida en tu obra, ¿para cuándo, si se puede saber, una próxima exposición?

Ahora en Octubre pueden verse *Lubber Das* en El puente de la visión en Santander y *Veranda* en una colectiva comariada por Javier Guardiola para Raquel Ponce. También estoy preparando mi individual en Espacio Líquido.

Antonio Montesinos

Por Mun-Jung Chang Park

El trabajo de Antonio Montesinos se encuentra entre la representación de datos y el arte algorítmico. A través de datos extraídos de la red genera visualizaciones que investigan en la organización del universo digital. Sus piezas se manifiestan en forma de instalaciones en gran formato realizadas con materiales perecederos, que se integran con el espacio expositivo. En esta ocasión presenta “Constelación (obsoleta) f 28 08 02” explora las relaciones entre el espacio virtual y el espacio real.

¿Cuál es el arte de Antonio Montesinos?

En un primer momento mi trabajo estaba muy centrado en la intervención en el espacio público e influenciado por una serie de intervenciones que denominaba *Áreas Gráficas*. La base conceptual de estos trabajos consistía en utilizar la gramática de la señalización pública (como los pasos de cebra o los carriles de las vías de circulación) para crear espacios lúdicos y que cuestionasen la vida cotidiana. Mediante esta técnica creaba rayuelas gigantes, laberintos que representaban la ciudad o estructuras para motivar relaciones entre personas.

Por otro lado los últimos años me he venido introduciendo en el campo de las artes audiovisuales e interactivas, interesándome en temáticas como la visualización de la información, la narrativa hipertextual o los algoritmos de programación. De este periodo surgieron proyectos como *Le Petit Tour*, *Narraciones Caminadas* o *Comportamientos* centradas en la representación de mis movimientos en entornos rurales y urbanos. Otras piezas como *Algemesí v2.0* o *#5 29 panview* utilizan la contrucción de espacios en tres dimensiones para crear experiencias inmersivas. Trabajos como *Los amigos de mis amigos*, *Del.icio.us Networks*, *140 Caracteres* o *Émulo* reflexionan sobre diversos aspectos de la denominada web 2.0.

Detrás de tus obras parece que escondes un estudio sociológico, ¿qué nos invitas a reflexionar? ¿Qué te lleva a plantear la formalización de datos?

Si con proyectos como *Áreas Gráficas* pretendía utilizar lo gráfico (señalización) para crear comportamientos, en los últimos proyectos que vengo realizando intento que los gráficos visualicen como construimos un lugar (y una realidad o relato) cuando nos relacionamos con ese mismo lugar o en ese mismo lugar (ya sea natural, urbano, o digital). Bajo estos planteamientos comienzo a interesarme en métodos de representación de la información, la narrativa

hipertextual o en herramientas de desarrollo de entornos virtuales. Estos planteamientos se traducen proyectos como *Algemesí v1.0 La ciudad deseada* o *#5 29 panview* en los que creamos entornos virtuales que se podían utilizar por parte de los espectadores-usuarios. Proyectos como *Le Petit Tour*, *Narraciones Caminadas* o *Comportamientos* constituyen cartografías que representan mi práctica personal del paisaje urbano o natural. Intentan producir “cartografías susceptibles de ser practicadas” directamente por cualquiera, ya que toda la actividad se documenta en forma de planos, recorridos, anotaciones o en Google Maps. Estos materiales pueden ser después descargados o visualizados por cualquiera que quiera repetir la experiencia que yo he realizado. Propongo, por tanto, una actividad ociosa, lúdica y de “código abierto”.

Con proyectos como *Los amigos de mis amigos* o *Del.icio.us Networks* pretendían también reflexionar sobre como construimos los espacios en cuanto los practicamos o habitamos. Estos trabajos se basan en los esquemas de mis relaciones en redes sociales como Facebook o del.icio.us para visualizar el tipo de espacios y comunidades virtuales que la masificación de la denominada web 2.0 está generando.

Junto a proyectos como Delicious Networks, Los amigos de mis amigos o 140 caracteres, observo que refleja escenarios de la sociedad actual saturada de informaciones-signos que la propia sociedad a la que pertenecemos va descodificando. ¿Te consideras anti-sistema? ¿Catalizador de la información?

No considero que tenga una posición antisistema, pero sí una actitud crítica hacia diversos aspectos de la sociedad actual. Creo que es importante mantener esa actitud crítica, pero no sólo para detectar la parte negativa de nuestros contextos y denunciarla, sino para poder así plantear alternativas, visualizaciones, ficciones e incluso posibles soluciones ante aspectos que podamos considerar negativos del momento actual, o potenciando los positivos. Como productor de contenido cultural siento cierta responsabilidad hacia el tipo de producción que puedo llegar a realizar. Dentro de estos planteamientos proyectos como *Delicious Networks* o *Los amigos de mis amigos* pretenden realizar una cartografía de esos nuevos espacios en los que, aun no siendo físicos, interactuamos diariamente y que son parte real de nuestra vida cotidiana.

Por otro lado estos trabajos que mencionas, junto a *Émulo*, se realizaron justo con la eclosión masiva de la web 2.0 en España. Dentro de un cierto posicionamiento crítico intentan dar un paso para comprender (con *Émulo*)

las implicaciones que podía tener el incremento masivo de información que supuso el boom 2.0. *Delicious Networks* o *Los amigos de mis amigos* daban otro paso al respecto intentando representar y ordenar algunos de esos nuevos contextos abiertos a la participación que propone la web 2.0.

En 140 caracteres, como bien indicas, la propia ciudad es un contenedor de signos (mensajes publicitarios, señales de tráfico, señales, carteles...), signos que hemos aprendido y asumido. Sin embargo, en tus obras generas nuevos contenedores de signos que el público ha de descodificar. ¿Por qué te interesa la formalización de datos en imagen? ¿Qué tipo de imágenes buscas?

En realidad casi todo mi trabajo viene de una reacción ante toda esa información que nos bombardea de forma cotidiana. Las instalaciones que realizaba al principio pretendían demostrar que como ciudadanos también podemos materializar signos, en incluso contextos espaciales con herramientas muy simples como podía ser la cinta adhesiva. Estas intervenciones pretendían incluso modificar los comportamientos de los “usuarios” de la ciudad. Posteriormente me di cuenta que al final estaba proponiendo lo mismo contra lo que reaccionaba y fue cuando me interesé en la visualización de comportamientos.

Es decir en los primeros trabajos la utilización del signo se utiliza para producir y/o representar espacios con la intención de propiciar ciertos comportamientos. En piezas posteriores se invierte la relación gráficos-comportamiento. El signo es generado por el comportamiento o la forma de utilización de cierto espacio real (*Narraciones Caminadas*) o virtual (*Delicious Networks*) y esta representación es lo que constituye el resultado final del proyecto. La estrategia *top-down* es sustituida por una táctica *bottom-up*. Dentro del posicionamiento del que hablábamos en la anterior pregunta me interesan las imágenes generadas por la vida cotidiana, por como habitamos, nos relacionamos y nos comunicamos en la ciudad o la Red.

Si el resultado de formalizar datos podría definirse como útil, ¿cómo funcionaría en su utilidad? Si de lo contrario, la forma resultante pudiera no ser útil, ¿podría decirse que es una obra que miente?

La verdad es que espero que el trabajo que realizo sea de alguna forma útil, no quizás de una forma pragmática y de utilidad para la vida cotidiana. Pero si para que el espectador o el usuario de mi trabajo piense sobre los contextos en los que vive y que los puede utilizar no solo como dicta la norma sino como él mismo crea conveniente.

Entre los años 2004 y 2008 mantienes un interés en desarrollar proyectos en espacios públicos con *Áreas Gráficas*, como hemos seguido en eventos como Málagaarea, Escultura en Acción, I FAP, Greenspace, INJUVE e Interferencias Sur. En *Encuentros Digitales 2010*, volvemos a ver de nuevo una nueva intervención pública. ¿Podemos decir que es una continuación de dicho proyecto? ¿Qué hace diferente un espacio sin techo de un espacio cerrado?

En serio que, aun habiendo trabajado con multitud de técnicas y tanto de forma individual como colectiva, veo todo mi trabajo como un solo proyecto de investigación en torno a ciertas temáticas que siempre me han interesado. La pieza planteada para *Encuentros Digitales* no la podemos considerar dentro del proyecto *Áreas Gráficas* porque no sigue en casi ningún momento los propósitos de ese proyecto, pero está claro que el proyecto es deudor de *Áreas Gráficas*, de la misma forma lo es también de otros trabajos como *Delicious Networks* o *Los amigos de mis amigos*. La pieza que se realizará en *Encuentros Digitales* comparte con *Áreas Gráficas* la resolución formal, pero es más deudora de proyectos posteriores ya que represento “mis espacios virtuales”. Cuando recibí la invitación a participar en *Encuentros Digitales* pensé que sería buena idea utilizar el espacio de la entrada para realizar una pieza que ponga en confrontación un espacio físico y público (la entrada al CaC) con la representación de un espacio virtual e íntimo como es la cartografía de mis contactos en Facebook.

Presentas una singular pieza que decides instalar en el techo, justo antes de la entrada a la exposición, ¿qué observamos en ella y dónde confrontan dichos conceptos?

La pieza es una representación de mis contactos en la red de Facebook. Por tanto es deudora que la pieza *Los amigos de mis amigos*, que se realizó en un lugar pequeño y me permitió representar solamente los contactos residentes en España. En esta ocasión se representará la totalidad de mis contactos en el momento actual. La técnica que se utilizará es la misma que en *Áreas Gráficas*: se dibujará con ayuda de cintas adhesivas.

Al igual que en *Los amigos de mis amigos* la intervención que propongo se trata de un diagrama que representa mis contactos en la red social Facebook. Este diagrama será llevado a una escala humana y permitirá al espectador divisarlo desde un punto central marcado en el suelo y que representa mi perfil dentro de la red mencionada. El fin último de la pieza es, por tanto la representación de la “geografía” de mis contactos en la red. Pretende ser un ejemplo de los espacios y comunidades generados en la Web a partir de los relaciones entre personas. Lugares generados más por la conexión entre personas que por la división del espacio.

La pieza pretende, con su ubicación en la entrada techada del CaC, se quiere enfatizar la confrontación un espacio físico, el que el espectador utiliza, con la representación de un espacio virtual que es percibido como si fuese una cartografía celeste. Se establece un paralelismo con la representación del cielo nocturno y sus cartografías en forma de constelaciones. Método que permite desde la antigüedad representar un espacio, que al igual que Internet aun siendo real no es alcanzable de forma física.

Asimismo, pretende también potenciar la confrontación entre espacios reales y virtuales mediante su realización técnica, ya que la representación es obtenida con herramientas digitales, pero su elaboración manual y los materiales son precarios. El discurso implícito en la utilización de este tipo de materiales es que cualquiera puede utilizarlos, no es un material ligado a unas prácticas específicamente artísticas.

Como ya sabes, arte y mercado van de la mano. Varias de tus obras son formadas por materiales de un solo uso, de medidas variables, adaptándose a cada espacio y necesidad del lugar en que son presentadas. ¿Cómo afronta la venta de sus obras Antonio Montesinos? ¿Quién es tu objetivo?

Por el momento no trabajo con ninguna galería aunque no me cierro a ello. Si es verdad que tengo cierto reparo a producir obra explícitamente destinada a convertirse en objeto de lujo, pero la realización de las piezas con materiales efímeros no es un posicionamiento que reaccione ante el valor de cambio de la obra de arte. Los trabajos de intervención me permiten trabajar directamente para un público que sé que va a ver la pieza durante el tiempo que está expuesta. Por otro lado esta forma de trabajo me ofrece ciertas ventajas ya que no soy yo el que asume la producción de las piezas y no tengo problemas de *stock* de obras como otros artistas. En formatos de instalación y también en artes digitales se suele trabajar por trabajo realizado, como cuando un actor o un músico ejecutar su performance. Yo me siento bastante cómodo trabajando en este formato y aunque no descarto otras formas de comercialización de mi trabajo, seguiré haciéndolo mientras sea posible.



Encuentro con

Nuria Mora

Por Ana Kuntzelman y Miguel V. Espada

Artista plástica cuyo trabajo creativo se inscribe principalmente en el mundo del graffiti y la pintura callejera aunque abarca también otras esferas. En su obra conviven el dibujo técnico y el artístico a partir de la referencia a patrones de seriación que ella recrea de forma artesanal y, por tanto, única. Mora propone un discurso que trata de poner en valor el espacio urbano olvidado, de generar descansos visuales y momentos de reflexión en el contexto de una ciudad invadida por el discurso comercial y la utilidad política.

¿Cuál es la relación de tu pintura con la arquitectura y con el espacio urbano?

Para mí lo más importante es sin duda el lugar. Lo primero es el entorno urbano y lo segundo el entorno arquitectónico, el edificio. Mi discurso gira precisamente a la idea de poner en valor el lugar y de trabajar con el entorno urbano para añadir una cualidad, no restársela. Crear oportunidades de disfrutar de algo de una manera sorprendente en la calle.

Cuando hablas de añadir una cualidad positiva...

Me refiero a poner en valor cosas de esa fachada que a simple vista no te hubieras fijado si no se hubiera intervenido en ella. Como por ejemplo la textura. En el momento en el que añades color te das cuenta de lo que escondes que podría pasar totalmente inadvertido.

Hay muchos espacios residuales que no ves al pasar y a lo mejor son increíbles. No los ves porque pasan desapercibidos o porque el espacio está contaminado por rótulos comerciales. Muchas veces tienes un Zara en primer plano y eso te distrae.

En realidad mi trabajo se centra en la desaturación. Es decir, aunque sea añadirle una nueva cosa a la ciudad, como puede ser una nueva imagen, propone también un descanso visual. Estamos rodeados de un montón de información, de hecho si te fijas, la mayoría de nosotros vamos andando mirando al suelo, quizá también como forma de protegernos contra tanto bombardeo. En la ciudad estamos rodeados de contaminación visual y hacer unas pinturas abstractas, que no tienen un mensaje evidente como “compra esto”, genera en el transeúnte la sensación de descanso y de libre interpretación.

Hasta en el metro nos han puesto pantallas que nos impiden ver el andén de enfrente, al viajero del otro lado, o simplemente pensar en las musarañas. Es un uso tan político porque el único fin es no dejarnos pensar, no dejarnos reflexionar ni un minuto. Cuando te encuentras esta agresividad tan feroz, ver una propuesta artística que lo que te incita es un interrogante de ¿eso qué es? crea una sensación tranquilidad. A eso me refiero cuando hablo de desaturar el entorno.

Casi siempre pintas en edificios que no son ni nuevos ni está totalmente derruidos ¿es una elección consciente?

Sí, es una elección consciente. Muchos de los espacios en los que trabajo están en desuso porque su función se la ha tragado centros comerciales de cercanía. Suelen ser tiendas de barrio que han cerrado, y de pronto se convierten en testigos mudos del tiempo. La pintura les da una nueva como soporte artístico.

En tu trabajo mezclas el dibujo técnico y el dibujo artístico. Imagen geométrica y pintura clásica. ¿De dónde surge la mezcla de esos dos universos?

Cuando empecé a trabajar sin *El Tono* después de muchos años haciendo cosas solo con él, se me plantearon nuevas cuestiones como la necesidad de dar un frenazo. Estaba metida en un bucle de pintar, viajar, y enseñarlo. Era una máquina que funcionaba y que estaba asociada a otra persona. De repente se me planteó la diatriba de “si me separo de esto, ¿quién soy?”

Sentí la necesidad de dar un frenazo, es decir: ¿por qué si estoy haciendo una cosa en la calle tiene que ser de una manera furtiva, rápida y casi sin prestarle atención y sin ser consciente de la pintura? Ya no me apetecía seguir “bombardeando”, como llaman los escritores de graffiti a pintar, me apetecía desarrollar un proyecto que generara una serie de preguntas, una reflexión espacio temporal. En el momento en que el artista dedica su espacio y su tiempo a estar en su obra, él empieza a formar parte de esa obra. Entonces decido que me voy a instalar y pintar como si pintara en mi casa.

Volviendo al tema de mezclar lo orgánico y lo geométrico...

Una forma actúa de marco para la otra. Los patrones florales y de repetición, era algo que normalmente había surgido y que funciona con la reprografía, para ser reproducidos industrialmente. Quise darle la vuelta, hacerlo de una manera artesana y única. Es decir, dar la sensación de una cosa en serie, que pueda parecer un papel pintado que has recortado y pegado pero en realidad es algo que has hecho *ex profeso* para el lugar.

En el momento en el que incorporas lo orgánico, lo vegetal, hay un contraste directo con la geometría del espacio arquitectónico, pero a la vez dialoga con ella. Es una incorporación al soporte que también pone en valor la tendencia ortogonal de la ciudad. Me acuerdo una vez que me preguntaron ¿cuándo vas a incorporar la curva a tu discurso estético? Y dije, cuando hagan ciudades redondas.

En el graffiti se da por supuesto que como es algo que se hace en la calle y de manera ilegal y que hasta cierto punto es efímero, no le tienes que dedicar tiempo. Y para mí es fundamental. Aunque me haya pasado dos días para terminar una pared de florecitas y al día siguiente llega el ayuntamiento y la blanquea, es parte de ese proceso. Sí, soy una chica que pinta, me instalo, pinto de día y voy con mi mochila y mis pinturas...

Hay una cultura del graffiti que está asociado con la subversión, ¿cómo se posiciona tu trabajo frente a eso?

Quizás mi trabajo más subversivo que poner un mensaje del tipo “odio a Zapatero” porque no es explícito. Intenta ir un poco más allá; requiere de una reflexión por parte del espectador y además no hay una imposición de un mensaje claro. Le parecerá subversivo a la gente que lo entienda y que entienda ese giro. No tiene por qué ser alguien preparado, a lo mejor la portera de abajo lo entiende mejor que algún comisario.

Pero la intención básica sigue siendo la misma: estamos bombardeados, no nos dejan pensar, pues yo voy a proponer un silencio. Voy a dar un espacio para la libre interpretación y para que la gente se quede pensando ¿qué es eso? o simple y llanamente disfrutando de una propuesta estética. También creo que lo bello por ser bello es un valor en sí, que también es algo en lo que estoy muy en contra en el arte contemporáneo, donde por ser bello, ya no es bueno.

¿Cuál es tu experiencia con las nuevas tecnologías?

A decir verdad soy una *ñu informática*, aunque muy voluntariosa, es decir, lo aprendo todo. No incorporo en mi discurso normalmente dispositivos tecnológicos precisamente porque soy una incapaz. Aunque, alguna vez he trabajado en proyectos en el que han herramientas a mi disposición. Con Tag Tool dibujaba en un tableta gráfica y se proyectaba en pantalla gigante. El mismo proceso que dibujar en un cuaderno.

Tag tool es un grupo de gente que se han juntado para hacer una herramienta para dibujar con luz. Han desarrollado un programa con informáticos en el que con unos controles sencillos en el que una persona que no sepa andar puede dibujar igual que si usara una libreta; con unos controles de color y de textura y de grosor de la línea. Pero es algo muy directo porque al ser una pantalla táctil puedes simular muchas cosas, pinceladas, etc.

Ellos han desarrollado el proyecto pero no lo explotan ellos sino que lo ponen en manos de artistas que quieren trabajar con ellos.

Pero aparte del uso directo de las nuevas tecnologías en el proceso creativo, ¿cómo utilizas blogs y distribución en la Red...

Lo manejo desde que empecé a trabajar en solitario, porque antes todo eso lo llevaba El Tono. Hace tres años no sabía ni mandar un email y ahora me estoy construyendo yo mi nueva web, tuve un blog y poco a poco estoy a marchas forzadas poniéndome con todas las redes. Cuando he tenido que documentar cosas con vídeo busco a alguien que me ayude pero normalmente pienso todos los proyectos sin tener que contar con eso.

De una manera, mi trabajo está accesible a todo el mundo por el hecho de estar en el espacio público. No es igual para un artista que trabaja en estudio que sí que necesita la difusión via Internet para tener una forma de exposición pública.

Más allá de tu experiencia personal, ¿tú crees que el lenguaje del graffiti está siendo influido por las nuevas tecnologías?

Pero sí es cierto que existen proyectos que se apoyan en las nuevas tecnologías. Graffitis que sólo es posible verlos a través de Google Maps. O, las piezas que está creando ahora mismo Blu utilizando la técnica del *stop motion*. Los experimentos de Graffiti Research Lab. Pero, pintar en la calle es pintar.

encuentros digitales _ digital encounters



Encuentro con

Daniel Palacios

Por Mun-Jung Chang Park

Daniel Palacios concibe la interactividad como interferencia. En sus obras presenta sistemas estables que al entrar en contacto con el observador se ven alterados y se reconfiguran. En el caso de *Outcomes*, la instalación tiene una relación con el espacio que ocupa y con el público que transita ese espacio. A partir del movimiento de los espectadores por la sala se genera una composición sonora. Todo la tecnología queda oculta y esto permite al espectador centrarse en la sensación y liberarse de la relación directa con el aparato.

Soy una *inmigrante desconocida*, como en tu proyecto *Der Unbekannte Einwanderer* (traducción del alemán *El inmigrante desconocido*) ¿Por dónde caminan los pensamientos de Daniel Palacios?

Veo que comienzas fuerte la entrevista. Bueno este año está resultando bastante completo, he estado dedicado a mis proyectos en exclusiva, lo cual es una suerte pero también es un desgaste considerable pues les dedico infinidad de horas. Por ahora mis pensamientos van encaminados a cumplir con el calendario, terminar el año y empezar el próximo con un poco más de calma, de hecho tengo prevista una pieza la cual resultara *terapéutica* en cierto modo, pues no necesita de desarrollo de software ni electrónica.

¿Cuál es tu concepto de arte digital?

Arte digital, arte interactivo, arte de los media... en realidad todo se resume al uso de la tecnología. Si lo que quieres preguntar es realmente que me interesa a mí del uso de la tecnología en el arte, pues me da ciertas opciones que trabajar únicamente con dibujo, pintura, escultura, etc. no me da. Me facilita crear una situación en la que colocar al público, de modo que la propia presencia y movimientos del público (por ejemplo) sean factores decisivos en como la obra se presenta a sí misma.

En cuanto a un nivel formal, estoy más próximo a la escultura. Me gusta que sea un objeto el que hace de intermediario y me gusta pasar horas en el taller trabajando con las manos en ese objeto, lo *digital* puede resultar demasiado absorbente.

El público es el único factor que no puedes controlar en tus instalaciones, sin embargo, tú obligas al espectador a que se adapte a tus obras. ¿Por qué este interés?

Bueno, yo no obligo a nadie, hay quien se adapta a la pieza y piezas que se adaptan al público; precisamente es esto lo que me interesa, las relaciones que se pueden establecer entre ambos. Eventualmente siempre se dan situaciones divertidas cuando alguien cree descubrir el *funcionamiento* de la pieza y trata de demostrar su teoría. Siempre recuerdo cuando un grupo de chicos pensaron que *Waves* era como aquel juego con dos vasos de plástico y un sedal, en que si hablabas por un extremo, las ondas del sonido se desplazaban por el sedal y se volvían a amplificar en una voz en el extremo opuesto. Estos chicos pensaron que lo que veían era justamente eso, dos cilindros entre los que se desplazaban (pero esta vez de forma visible) las ondas de los sonidos del entorno, por lo que uno se aproximó y le gritó a una de las turbinas... por supuesto la instalación reaccionó, reaccionó de una forma muy agresiva, pues sin saberlo estaba activando todos los

sensores de proximidad de ese área; al ver esto un amigo suyo corrió a la turbina contraria y gritó también, a lo que la instalación reaccionó más violentamente aun (pues este activó aún más áreas); recuerdo que aquel día entrases a la hora que entrases en la sala siempre podías ver gente gritando a la instalación, pues simplemente repetían lo que veían hacer a la gente y aunque no fuese el motivo real por el que la pieza reaccionaba, para ellos era una teoría válida.

Yo estoy totalmente opuesto a este tipo de comportamientos, en los que las instalaciones son como juguetes, en los que si se aprieta el botón correspondiente se obtiene el premio que se esperaba. Es por eso que procuro dejar oculta toda la tecnología, y no dejo claro al público cual es su influencia en la pieza, de este modo la relación que se establece entre ambos es más *sana*.

Comparto contigo, como bien dices en *Kill the process*, que nuestra cultura, todo lo que hemos aprendido inconscientemente durante nuestra vida, nos conduce a realizar ciertas acciones instintivamente...”; con lo que con las 16 cajas en series de 4, pretendes investigar las diferentes estéticas y formas de relacionarse entre público y obra. ¿Qué otras piezas planteadas de esta forma has trasladado a tu obra? ¿Cuáles son tus conclusiones? ¿Somos siempre precondicionados a actuar de una misma forma?

Kill the process surgió justamente por lo que te comentaba antes, parece haber una necesidad de una acción/reacción directa, una inquietud por obtener una respuesta rápida y simple en la que el proceso no tiene valor. En esta pieza, las cajas aprenden percusión según los golpes que el público da sobre ellas, hasta el punto de suprimir al público del *juego* cuando la propia caja considera que tiene suficiente información para continuar su desarrollo sin necesidad de intervención externa; aquí se plantea el dilema: quién permanecerá escuchando la evolución de la caja y quién inte-

rrumpirá el proceso, borraré su memoria, para que ésta de nuevo le necesite y por lo tanto atienda a su necesidad de acción/reacción... son unas relaciones muy perversas si lo piensas, la máquina necesita del humano para establecer una base sobre la que llegar a algo mejor, pero el humano necesita de la ineptitud de la máquina para saciar su sed de protagonismo.

Si tengo que darte una conclusión es que pueden prevenirse y conducirse ciertos comportamientos en el público, pero en realidad éste, por suerte, es totalmente impredecible. Es por eso que la pieza se compone de cuatro series, cada una incorpora lo aprendido de la experiencia con el público en la anterior serie, de modo que espero que cuatro sean suficientes para encontrar un término medio en el que ambos obtengan lo que desean, tanto la máquina y como el humano.

Es una realidad la mínima ayuda económica que reciben los artistas emergentes. En la pirámide del mercado del arte, la base fundamental es el artista (a menudo desatendido, si me lo permites), lo cual provoca muchas veces trasladarse al extranjero o abandonar la faceta de artista. Es una cruda realidad, pero sabes que de los artistas punteros de ahora pocos serán recordados. Tú, como artista andaluz, te has visto favorecido por las ayudas de Andalucía para tu producción/difusión, como Iniciararte (2007-2008-2009). ¿Por qué otras ayudas te ves apoyado? ¿Existen ayudas por parte de la ciencia que apoyen a artistas que relacionen arte y ciencia como es tu caso? ¿Es suficiente pertenecer a una galería, ganar concursos, recibir becas e impartir clases?

¡Cuántas preguntas de una vez! Espero no dejarme nada fuera. Es curioso que saques el tema de Iniciararte, pues justamente este programa ahora pende de un hilo inexplicablemente, bueno la explicación es clásica pero aún no damos crédito, más aun cuando este programa no se centraba únicamente en Andalucía aunque nació en esta región, sino que adquiría obra y daba ayudas a nivel nacional, además de haber comenzado recientemente una serie de residencias en Bethanien (Berlín, Alemania). No soy un gran fan de las ayudas territoriales: es mi dinero me lo gasto en los míos (¿quiénes son los tuyos?); y en ese aspecto Iniciararte ha demostrado estar muy por encima de otros programas con más trayectoria y apoyo.

Ayudas específicas desde el arte para el uso de la tecnología, no hay muchas pero las hay, creo que *Vida* de la Fundación Telefónica lleva la bandera, la Fundación Arte y Derecho junto con Vegap tienen *Propuestas*, programa que también me ha ayudado justamente con parte de la producción de OutComes. Por otro lado, entre los certámenes clásicos, cada vez son más los que aceptan la participación de 'nuevas tecnologías', aunque esa ya es otra historia.

Ayudas desde el sector científico para hacer arte... supongo que en esta dirección es más difícil de gestionar, pues lo que se subvenciona es una investigación científica más allá que los resultados se presenten de una forma más o menos creativa.

Artistas que te hayan influenciado o aportado a lo largo de tu carrera

No te voy a contestar lo que uno normalmente espera escuchar a este tipo de pregunta; obviamente podrías establecer rápidamente una relación con Paul Friedlander por ejemplo, pero creo más interesante hablar de quienes realmente han tenido influencia presencial en mi forma de trabajar, o de entender esta profesión, más allá de una relación a nivel formal por los libros de historia.

A David Cuartielles, Moisés Mañas, María José Martínez, Emanuele Mazza... no sólo les debo las gracias a nivel profesional sino que me han enseñado a seguir siendo una persona dentro de esta profesión.

¿Qué pregunta te haces últimamente que no tenga respuesta?

Eterna pregunta, tanto como la frase en el arte “todo vale”... no todo vale como trabajo acabado, pero si cualquier cosa puede ser el desencadenante de uno nuevo, es cuestión de mantenerse fresco, tomar notas, tomarse el tiempo necesario para analizar las cosas y pensar por uno mismo... y supongo que eventualmente, uno establece una relación entre elementos que antes sólo consideraba aisladamente y ahí nace un nuevo proyecto, cuando procesas todo lo que hay a tu alrededor y lo devuelves empaquetado de una forma diferente.

De las preguntas sin respuesta me olvido rápidamente, porque me causan más preguntas.

Si la *inmigrante desconocida* entrara en tu estudio de forma virtual, ¿con qué se toparía?

Ahora mismo con un caos enorme, circuitos a medio soldar, salpicones de yeso y una nube constante de serrín (jeje).

Actualmente conservo un espacio en Córdoba, el cual la mayor parte del año me sirve de almacén y uno de cada tres meses se convierte en un taller clandestino, y digo clandestino por la cantidad de horas que paso dentro para adelantar el trabajo de los próximos dos meses.

En Valencia, junto con unos compañeros, montamos lo que en una reciente reunión decidimos pasar a llamar *espacio híbrido* pues la verdad está a medio camino de muchos puntos. Más allá de los eventos que organizamos allí de cara al público, este espacio es una especie de taller, o laboratorio más bien, donde en mi caso experimento y prototipo próximos proyectos, tras lo cual vuelvo a recluirme en el taller en Córdoba un mes para darle forma.

¿Cómo surge la obra *OutComes* y qué nos muestras?

Si te digo la verdad ya ni lo recuerdo, llevo con esta idea en la cabeza desde 2007, ha sido un largo camino para encontrar los fondos para la producción y solucionar ciertos aspectos técnicos que me traían de cabeza.

Últimamente veo la interactividad como una *interferencia*, en un sistema en el que hay una comunicación interna imperceptible y todo parece estable, si entra un elemento desconocido que interactúa con la red, éste en sí es una interferencia en el sistema y que lo que percibimos es como *interacción* son los continuos cambios y flujos de información dentro del sistema.

OutComes es esto, un sistema en red, cuyos nodos toman decisiones independientemente pero comparten información con el sistema de modo que esas decisiones puedan

ser tomadas teniendo en cuenta el grupo. Como sistema es estable, entramos a la sala y nada sucede allí, tan sólo vemos la instalación; sin embargo, al acercarnos a ella, según a la distancia que nos encontremos de un nodo y si los nodos más próximos detectan o no también una presencia, éstos empezaran a realizar secuencias rítmicas, las cuales irán variando, solapándose, mutando, según nuestra posición en la red; lo que escuchamos no es otra cosa que una transcripción musical de los paquetes de información que se transmiten los nodos unos a otros indicando si detectan una presencia, a que distancia y su nueva jerarquía en el sistema; al igual que el gráfico en el suelo indica las relaciones entre unos nodos y otros.

¿Tiene futuro el arte digital? ¿Te preocupa la conservación de éste?

¿Por qué no debería de tenerlo? Después del *boom* de la tecnología en el arte a nivel domestico, lo cual principalmente la delimitaba al video y derivados del *tracking*, parece haber un creciente interés en la ultima época por la vuelta al objeto; ya sea por el objeto interactivo en sí mismo, o por el objeto que hace de nexo entre el espacio donde se encuentra y las personas que lo habitan; parece estar dándose un alejamiento de esa “virtualidad” para acercarse al entorno tangible.

No sé si eso ayudará o no a la conservación la verdad, es un aspecto delicado.

Sé de centros de recursos donde se conservan sistemas operativos, modelos concretos de ordenador, reproductores de audio y vídeo, monitores... de modo que una pieza que necesite de éstos pueda ser montada sin problemas.

Hay quien ante la inexistencia actual del soporte informático sobre el que desarrollo determinada obra, la readapta para que pueda seguir existiendo en los nuevos soportes; hay quien estipula por contrato que cuando los monitores de su pieza se averíen y no sea posible reemplazarlos por unos idénticos a los originales, esta dejara de existir; es una cuestión personal.

Al final, uno sabe según qué soportes utilice si la obra será mas o menos duradera, desde luego no lo serán tanto como los mármoles romanos, pero es que aquellas estatuas partían de la base de que estaban ahí para perdurar, ésa era su máxima... no voy a generalizar, pero yo desde luego procuro que mi piezas duren vivas más que yo, pero no hasta dentro de tal cantidad de años.

Pablo Serret de Ena

Por Mun-Jung Chang Park

La preocupación de Pablo Serret se centra en las relaciones de la sociedad con la tecnología; como ésta invade todos los ámbitos del individuo. Para la presente muestra, el artista ha construido *M.A.D.R.E.* un mezclador de sonidos procedentes de juguetes digitales. Para ello ha ensamblado las piezas de deshecho creando una instalación interactiva. El espectador tendrá acceso al laboratorio tecnológico del artista, pudiendo modificar esos sonidos para componer su propia música.

¿De dónde proviene tu nombre “Grande”, algún otro apodo? ¿Pablo y Grande son el mismo, o Pablo es uno y Grande otro?

Bueno, son diferentes nombres asociados a cosas que hace la misma persona. Grande venía de GrandeGraphix, y estaba más relacionado con proyectos de diseño. Cuando empecé a trabajar más “en serio” necesitaba firmar bajo algún nombre y en su momento me pareció que estaba bien, se entendía en inglés y sería fácil de recordar. Por aquella época siempre metía gorilas en mis proyectos así que todo me parecía que tenía sentido. Pablo Serret de Ena, mi verdadero nombre con sus dos apellidos (por no olvidar que vengo de padre y madre) lo utilicé después más para presentar proyectos de arte. Aunque últimamente me lío y ya está todo revuelto, y los mezclo también con otros seudónimos por ahí que me divierte mantenerlos ocultos.

En una entrevista que me llamó la atención tremendamente afirmabas: “Debía tener unos 12 ó 13 años cuando de un día para otro decidí dejar el colegio, no tenía razón para hacerlo, sacaba buenas notas y tenía amigos, pero supongo que no quería esa vida en ese momento. Ahora lo podría definir como un ataque de apatía bestial” y tus inquietudes siguen a flor de piel, ¿qué ideas siguen “bombardeando” tu mente?

Supongo que siguen siendo millones y millones que me van bombardeando *a priori* sin mucha lógica. Luego se mezclan todas de una manera bastante espontánea y desordenada, y se quedan en la cabeza o las voy apuntando donde sea. Supongo que la diferencia de entonces a ahora es que se van materializando poco a poco, y la verdad es que siento muy afortunado de poder llevar muchas de ellas a cabo. Así en líneas generales, las pequeñas historias extraordinarias y cotidianas, el poder y la desobediencia, la música, la autosuficiencia, los pioneros, vivir muchas experiencias que me quedan pendientes y viajar, viajar y más viajar.

Hablar de ti es hablar de todo un universo a la vez o de nada. Desde instalaciones sonoras múltiples como *Crash, I shot the Sheriff, Insert Coin* hasta proyectos con Oscar Mariné, David Delfín, Warner Music o McGraw Hill. ¿Cuáles son tus referencias?

Me interesan miles de cosas a la vez y me sale meterme en ellas sin plantearme realmente si es mi campo o no. No soy un experto en nada y me tiro a muchas piscinas porque así es como aprendo por el camino. Eso por un lado me convierte para algunos en alguien demasiado disperso y de alguna manera en un intruso aunque no me siento incómodo con ello, pero por otro lado me da toda la libertad del mundo para hacer lo que me apetece y me divierte. Hasta ahora me ha ido bien así. De todos los campos he aprendido y sigo aprendiendo mucho, tanto de lo proyectos más comerciales como de los más experimentales.

Parte de tu formación, me dirijo más en esta ocasión a tu faceta como diseñador, se debe a la Universidad Complutense de Madrid, Santa Rosa (California) y Parsons School of Design de NY. En tu opinión, ¿a qué nivel se encuentra España respecto a resto de las escuelas internacionales? ¿Qué mejorarías?

Con respecto a mis estudios “oficiales” propiamente dichos creo que aprendí más fuera de ellos, con la gente que iba (y no iba) a clase, la calle, películas y libros... y sus ciudades que propiamente dentro de las aulas. Todos los estudios que hice fuera de España coincidieron con etapas muy importantes de cambio en mi vida, en la de todos supongo, por lo que siempre fueron asociadas a pequeñas revoluciones... Con 15 años fui a un instituto de California, luego un verano en NYC antes de empezar Bellas Artes en Madrid y mi último año de carrera lo pasé en Helsinki. Cada uno de ellos han sido experiencias vitales de algún modo y de todas he aprendido muchísimo.

Con mi paso por la Complutense he de ser muy crítico. En Bellas Artes siempre tuve la sensación que se enfocaban los estudios a preparar un tipo de artista de hace cincuenta años. Había muchas cosas que me interesaban que ni por asomo percibía por parte de la Universidad y en general fue un gran desencanto. Por supuesto había excepciones y profesores muy motivantes, pero mi sensación es de haber estado metido dentro de un gran funcionariado. Ojalá haya cambiado. Mi último curso lo acabé en la UIAH de Helsinki y el choque fue enorme, pasé de 5 a 100 en unos meses y las carencias en Madrid se hicieron más evidentes. Ahora tengo la suerte de poder estar al otro lado, dando talleres en diferentes centros públicos y privados en Madrid y fuera y espero saber motivar y darle a los alumnos el tipo de experiencias que a mí me hubiera encantado recibir. Es algo que intento tener siempre muy presente y por supuesto recomiendo a todo el que tenga oportunidad que complemente su formación fuera, no solo a “estudiar” oficialmente sino también a vivir y a luchar por tener experiencias vitales en otros países, ciudades... Fundamental.

Bajo los submundos de tu identidad me da la impresión (corrígeme si me equivoco) que hay un Grande más transeúnte, al que le gusta indagar, experimentar, involucrarse, convivir y vivir de lo que le gusta; como tu idea de estudiar letras en Trinidad y Tobago. En tu trayectoria, ¿qué proyecto/s te han marcado un antes y un después?

De acuerdo con todo lo que dices. Indagar, experimentar, involucrarse, convivir y vivir de lo que le gusta. De casi todos he aprendido un montón, tanto de los más comerciales como de los más experimentales. Últimamente tengo la suerte de desarrollar más estos últimos, es lo que más me apetece en estos momentos, aunque todo ha sido gradual y todos me han ayudado a ir resolviendo carencias y sin los anteriores no podría hacer los de ahora.

De todos ellos, te cuento dos.

El primero *Crash*, fue un proyecto-taller, que hice en el IED en el 2009. En un día y medio conseguimos levantar una cabaña gigante de madera, cartón y papel, dentro del aula, a partir de material defectuoso que previamente habíamos destrozado con bates, hachas y martillos. Luego lo tiramos abajo y construimos un nido enorme que colgamos a 7 metros de un árbol. La única premisa con la que partimos era trabajar con “material error” —véase astillas, escombros, piezas sueltas...— material defectuoso, no-regular, no-modular, no-apilable. El contar con este material, inevitablemente daría unos resultados diferentes e inesperados y me marcó especialmente por la energía que desplegamos entre todos en tan poco tiempo, independientemente de la pieza final. Me reafirmó en la importancia del proceso y la capacidad que estas experiencias pueden tener para crear lazos de “comunidad”. Otro que se que me marcará, es uno que todavía no he hecho y que me gustaría desarrollar junto a mi padre, ya mayor.

La visceralidad de tus ideas reflejan el haber sido una persona de mundo, así como en *Oscilloscography*, donde te retratas enmascarado con la careta de un gorila y enseñas tus pasos por las diferentes ciudades. ¿Qué se esconde bajo el gorila más internacional? ¿Se esconde alguien o reivindica algo? (Sugiero compañía para el gorila, si me lo permites).

Los primates estuvieron desde el principio de *Grandegraphix*, de cómo me imaginaba yo lo que podía ser y contar bajo esa firma y el uso de su imagen alude a un regreso a los valores más primitivos del hombre y a un concepto de honestidad animal. El proyecto en concreto, más allá de las Guerrilla Girls, es un personaje en contextos de escenarios cercanos al *souvenir* y su interpretación siempre viene dada por el espectador. Es curioso que siempre sonrío cuando me sacan la foto, aunque no se me vea la cara tras la máscara y espero seguir haciéndolo toda la vida hasta que muera.

A medida que avanzas, como ya sabemos, tu caché o cotización sube, y no es para menos. ¿Cómo se cotiza Grande? ¿Sueles obtener los beneficios económicos que esperas? ¿En qué países o proyectos has visto mayor recompensa económica?

Bueno, lo mejor de todo es que he conseguido más o menos construir una vida alrededor de lo que me gusta hacer. Eso incluye cobrar por trabajar. Hará unos cinco años que trabajo por mi cuenta y hasta hace poco casi exclusivamente sobrevivía con trabajos de diseño gráfico. Más adelante se fueron sumando talleres y desde hace dos empecé a buscarme la manera de financiarme esto del arte y la balanza se ha equilibrado. He luchado un montón para poder vivir de esto, y creo que nunca me puse metas tipo “no voy a parar hasta exponer en tal sitio” o “quiero una casa de tres plantas...” no sé si es lo que me esperaba, si que lo puedo hacer. Sé que ganaría mucho más si me hubiera quedado en estudios de diseño gráfico o me hubiera metido en publicidad, pero ésta es la vida que quiero llevar. Bastante desordenada, pero es la que quiero y no hay día que no dé las gracias por ello.

Sobre la valoración económica en concreto cambia con cada proyecto y casi todos los de arte ya vienen bajo unas condiciones cerradas, tipo becas, concursos y demás. Es muy distinto valorar si es un taller, si es una obra, una ilustración o un diseño y para quién y además lo suelo mezclar todo; tienen que ver tantas factores... Muchas cosas las sigo haciendo gratis para amigos y siempre estaré para aquellos proyectos que me diviertan y me motiven, independientemente de su cuantía económica, por lo menos hasta que me lo pueda permitir.

Hablemos de tu obra. ¿Qué tenemos hoy para degustar?

Pues a día de hoy está sólo el nombre (M.A.D.R.E) la idea en la cabeza de cómo puede quedar, y un montón de piezas dispersas que se irán montando hasta alcanzar un gran panel de control, a través del cual se encienden y modulan diferentes colecciones de sonido. Éstos son generados por juguetes y pequeños instrumentos cuyos circuitos han sido alterados y modificados. El panel y todos sus botones se presentarán como una pieza interactiva final para que sea el público quien toque y juegue con ella hasta fundirle las pilas. El proceso de construcción y montaje nos llevará un par de semanas trabajando en el propio sitio, y eso para mí también conforma parte de la propia obra.

Y en términos de arte digital, ¿con qué herramientas trabajas? ¿Nam June Paik significa algo para ti?

Pues hasta ahora, casi todo lo que hago en términos más llamados de “arte” son muy analógicos, y muy de construcción. Nunca me planteo, si algo es digital o no, hasta tengo ciertas dudas de lo que puede ser o no ser “digital”. En principio pienso en los proyectos independientemente de su realización, técnica o herramientas necesarias, eso viene después. Si lo sé hacer fenomenal, si no, me busco la vida o investigo o busco la ayuda de otros. A nivel gráfico y visual casi siempre he tirado un estilo más “manual”, aunque luego siempre haya una maquetación final y de retoque, pero intento que lo digital no sea algo muy presente. Con temas de sonido lo mismo. El origen siempre parte de materiales e instrumentos analógicos que luego grabo y mezclo digitalmente.

En Junio de este año, participé en una exposición llamada Sala de Arte Joven 2.0. Su planteamiento bebía directamente de las dinámicas relacionales y de generación de contenidos 2.0 y las obras se transformaban entre los cinco participantes. En mi caso, todo el contenido de mi intervención venía dado por cómo y por qué la gente participaba en redes, conceptos como el spam y demás... Algo conceptualmente muy “digital” aunque se luego se materializaba en obra muy “analógica”.

De Nam June Paik hay cosas que me parecen que están bien, pero no lo tengo entre mis favoritos especialmente. Me acuerdo que de pequeño recogía televisiones que la gente tiraba y las apilaba en mi cuarto... No funcionaban ni nada, pero me gustaba el aspecto que tenía como un gran laboratorio tecnológico... Mira, creo que *M.A.D.R.E.* puede ir por ahí, a *Juegos de Guerra* y todo eso...

Imagino que es la primera vez que expones junto a otros artistas digitales, en esta ocasión el público verá piezas nuevas. ¿Qué esperas de la exposición?

En In-Sonora había un par de piezas junto a la mía que eran digitales. En concreto había una de un coreano llamado Kyop Jeong que modulaba frecuencias digitalmente y se hacían visibles a través de un dispositivo de niebla. Sé que dentro de esta exposición, va a haber muchas obras que se acerquen a lo digital desde técnicas más analógicas y eso me interesa especialmente. Pero no tengo ni idea de lo que me voy a encontrar hasta el día que se inaugure.



Encuentro con

Román Torre

por Daniel Silvo

El trabajo de Román Torre gira alrededor de los nuevos usos de la luz. Experimenta con la tecnología en busca de recursos expresivos. Sus obras son procesos de investigación, en los que colabora con artistas de distintas disciplinas como la música o la danza. RandomLed (Estudio nº1) es el principio de su última aventura en la indaga sobre la interacción de la luz digital, materializada por las pantallas de LEDs, y la realidad. La luz interactúa con lo material ya sea a través de la interacción o de procesos generativos.

La máquina ha sido frecuentemente el tema de ficciones en las que cobra vida y se independiza del hombre. A ella se ha adherido siempre un terror a la revuelta, a un funcionamiento no previsto, a una desobediencia pasiva o activa que puede acabar incluso con nuestra vida. Nosotros, sus creadores y también sus opresores, cargamos en nuestra conciencia con ese uso que hacemos de ellas. Para poder ser independientes llevarán a cabo nuestra aniquilación, y el peso de esa idea nos tortura.

Román Torre mantiene una relación totalmente diferente con la máquina. No la ha pensado como esclava, sino como compañera de trabajo y de disfrute. Como el ermitaño que habla con el monstruo en la película de James Whale (*The Bride of Frankenstein*, 1932), Román Torre no se asusta de sus máquinas. No le dan miedo, porque sabe que se comportan como nosotros, y así debe ser. Si no funcionan como está previsto, él se para, habla con ellas, las trata de comprender...

Los espectáculos que produce con la compañía Erre que Erre tienen ese espíritu, ya que se basan en cierto amor por la máquina. Se trata de ponerse en su piel, en sus sentimientos, y a partir de esa comprensión de su funcionamiento, elaborar la coreografía que interactúa con ella. La máquina es una bailarina más sobre el escenario, que, divirtiéndose, responde a los movimientos de su compañera de escena.

¿Qué te ha movido siempre a recuperar la máquina desechada para devolverla a la vida?

Bueno, seguramente parte de un reto personal que intenta cubrir una gran necesidad y curiosidad que siento por como funcionan los engranajes de las máquinas o de cualquier cosa que me llame la atención...

¿Concibes la vida de una máquina ajena a la utilidad a la que la sometemos?

Claro, los límites de la creatividad no existen, cualquier cosa o máquina puede llevarnos a usos creativos o no, insospechados... Hay un blog *cuasi* humorístico: *There, I fixed it*, que es uno de mis favoritos. En él se muestra claramente esto, como la temporalidad, la emergencia o la falta de recursos pueden llevarte a usar cualquier máquina o cosa, de manera radicalmente diferente, demostrando que siempre hay manera de hacer lo que te propongas, con más o menos elegancia, claro está. En la vida rural de siempre, es habitual usar todo lo que tengas a mano o no vayas a usar más, casi no se genera basura... Hoy día, como sabemos, cualquier objeto/máquina (rural o no) está concebida para ser llevado directamente al vertedero, una vez acabada su vida útil, esto no tiene sentido y seguramente dentro de relativamente poco, no nos lo podremos permitir.

¿Cómo es tu convivencia con la máquina? ¿Encuentras paralelismos entre esta convivencia y una relación de pareja?

Sí, casi siempre acabo cortando el cable equivocado...

¿Qué papel juega la intuición en tu relación con las máquinas? ¿Te considerarías un chamán que desconoce a veces por qué funcionan las cosas, pero sabe que funcionan?

Bueno, parto de la premisa de que todo es posible, de una manera u otra, real o imaginariamente, tangible o no... Por ejemplo, en mi pieza *Lifefloor*, utilizo un conocido tipo de algoritmo de los llamados "autómatas celulares" pero en cambio no tengo la necesidad de profundizar extensamente en este algoritmo u otros similares... simplemente lo he usado como material, en bruto... con todas las posibilidades que me ofrecen en su forma más básica.

Cuando pones en diálogo diferentes softwares, ¿no te sientes un poco celestino?

En realidad están ahí es un material con muchas posibilidades y bueno, de la mezcla y la re-mezcla acaban apareciendo los usos insospechados de los que antes hablábamos. No sólo en los nuevos softwares creativos, también en la música, en la pintura, en todas las artes...

¿Qué pieza propones para *Encuentros Digitales*?

RandomLed (Estudio nº1) es una colección de imágenes o paisajes en movimiento a partir de uso de la luz Led en varias posiciones, estados y sobre diversas superficies y espacios. La idea es reunir a diversos creadores que trabajan con el movimiento como (M. Ángeles G. Angulo que es bailarina y coreógrafa de Erre que erre), con la luz analógica con Carlas Rigual (diseñador de luces), con la imagen con Ricardo Salas (realizador y director de vídeo), con el sonido con Ilia Mayer, (música electrónica) y yo mismo (control de la iluminación Led e interacción), para plantearnos escenas o paisajes digitales posibles para esta colección de vídeos de corta duración, sin narrativa aparente alguna. Finalmente, todas estos vídeos o imágenes resultantes de esta investigación, se exhibirán en una pantalla de manera randomizada, con lo que nunca sabremos en qué posición y en que orden fueron creados, si no que la máquina, elegirá ese orden...

Pablo Valbuena

por Ana Kuntzelman y Miguel V. Espada

En la entrevista a Pablo Valbuena tenemos acceso a una reflexión en profundidad acerca de su propia obra desde sus inicios en el campo de los videojuegos hasta los proyectos actuales sobre grandes espacios arquitectónicos. Valbuena trabaja con el espacio arquitectónico ampliando sus posibilidades con el uso de la luz proyectada. Desde un planteamiento casi pictórico utiliza la tecnología digital para crear trampas perceptivas que modifican las superficies haciendo difícil distinguir entre ilusión y realidad.

¿Cómo ha evolucionado tu trabajo desde los primeros experimentos con la luz y el espacio hasta la actualidad?

Está bien introducir primero de donde vengo. Después de estudiar arquitectura en Madrid estuve vinculado a campos más tangentes realizando proyectos de arquitectura virtual, ya sea para videojuegos o para otro tipo de espacios no materiales. En 2007, en un taller de Medialab Prado, comencé a desarrollar una serie de piezas llamadas *Esculturas Aumentadas (Augmented Sculptures)*. Son instalaciones donde proyecto un modelo geométrico, que he construido previamente en madera, sobre sí mismo. La luz proyectada causa la sensación de que la escultura física se va transformando.

Mi interés era trabajar con la idea del tiempo dentro de la propia escultura. Después de esa serie y seguir reflexionando acerca de las relaciones entre la luz y el espacio físico, me llevó a trasladar las mismas técnicas a espacios más arquitecturales, como edificios.

La evolución de estos trabajos han derivado, en la penúltima serie. Son instalaciones, en espacios interiores que trabajan con la arquitectura del propio espacio y lo van transformando. Utilizando el mismo tratamiento de la luz, la perspectiva y las relaciones como el espacio.

Háblanos de tu proceso de trabajo

Normalmente comienza con un encargo de instituciones o de comisarios para festivales de arte público. Las invitaciones suelen estar ligadas a un evento cultural dentro de la ciudad. Cada vez está siendo más habitual a todas las ciudades eventos como las Noches en Blanco... de hecho sería interesante analizar la realidad que hay detrás de ese contexto cultural. Pero lo que más me interesa de estos eventos es trabajar sobre el espacio público donde el tipo de público que va a ser muy distinto que el que te encontrarías en un museo. Por otro lado, es un desafío el descontrol que implica una instalación en vivo donde hay muchos factores que escapan a tu control.

Estos proyectos son siempre creaciones específicas. La elección de lugar condiciona el tipo de pieza. Cada nuevo proyecto me lleva a explorar diferentes vías. No es lo mismo proyectar sobre un edificio como el ayuntamiento de La Haya de Richard Meyer que es un espacio muy purista, muy ortogonal, donde la concepción del edificio sigue una

serie de normas muy regladas, que un espacio sobre Matadero, en una antigua cámara frigorífica que se quemó que tiene un valor más crudo. El propio espacio te va dando información de lo que vas a hacer. En general mi trabajo siempre implica una proyección de luz, ya sea proveniente de un proyector o un de foco, de hecho la diferencia entre ellos no es grande, uno proyecta luz en movimiento y el otro estática.

Lo que busco es potenciar o cambiar las características que definen el espacio. Prestando especial atención a los elementos que tienen que ver con la experiencia de ese espacio. De tal manera que el visitante consiga percibir el espacio de una manera distinta a la que está acostumbrado. El eje de mi trabajo es transformar el espacio a través de la percepción. No trabajar a un nivel material sino perceptivo.

En los últimos años ha aparecido varios artistas que trabajan con la misma técnica, haciendo proyecciones en edificios. ¿Cuál es la diferencia o la seña de identidad de Pablo Valbuena?

Es cierto que en los últimos años la técnica de *projection mapping* se ha vuelto bastante popular. Para mi es un medio, la gente no se da cuenta de que no es algo nuevo. Ya en los años 70 la gente trabajaba con proyecciones sobre objetos o con proyecciones a gran escala. Y últimamente ha habido un *boom*. Pero para mi es esencial que haya una idea detrás del trabajo que estoy haciendo. No me interesa el aspecto espectacular, que obviamente lo tiene ya que la gente se enfrenta a algo que no ha visto antes. De hecho, últimamente estoy intentando minimizar los medios que utilizo para destilar la idea e huir de la espectacularidad.

Las proyecciones son como trabajar con un medio como la fotografía, la pintura o el dibujo. En la fotografía hay diferentes grados de aproximación; encontramos desde la fotografía comercial, que tiene un objetivo publicitario hasta a la fotografía artista que persigue otros fines (aunque habría que definir que entendemos por obra de arte). Personalmente, pienso que las proyecciones elaboran el aspecto cinematográfico, introduciendo nuevos elementos y rompiendo el concepto de pantalla.

En todo caso, la diferencia con el trabajo de otros artistas no me corresponde a mí decirlo.

En tus trabajos encontramos elementos de la pintura barroca, ilusiones ópticas... ¿Es esencial en tu trabajo las referencias a la historia del arte?

A mí me interesa hacer balance. Me interesa lo que se está haciendo ahora, a nivel de herramientas, tecnología pero es importante vincularlo con lo que se ha venido haciendo en la historia. Últimamente estoy trabajando a partir de ese momento histórico en el Renacimiento en el que se inventa la perspectiva, que ha tenido un peso en todo la representación formal.

En el Barroco se lleva al extremo donde ya no importa tanto el espacio como es sino como es percibido. El espacio está diseñado para crear sensaciones. Utilizan los elementos y la decoración para potenciar esta idea, por ejemplo, la extensión de las cúpulas a través de la pintura. Estas técnicas son perfectamente actualizables con los nuevos medios como el cine o lo digital.

Trabajar con un ordenador no constituye un cambio de paradigma, ya que realmente son las mismas ideas. La diferencia es que los nuevos medios introducen nuevas variables.

El discurso predominante de las artes digitales gira en torno del arte de experimento y del proceso. ¿Crees que en los últimos años se está abandonando la parte más experimental en pos de trabajos más reflexivos y elaborados?

Yo creo que envejecen muy mal las creaciones artísticas que se enfocan en una tecnología o el aparato en sí, ya que en el momento que esa tecnología se vuelve cotidiana las piezas pierden toda la profundidad.

Otro de los discursos populares en la estética digital es aquel que reduce el arte digital al arte interactivo.

De alguna manera la interactividad está mal entendida. La interactividad no es apretar un botón y que pase algo. Ya el mismo Le Corbusier hablaba de “la promenade”, del paseo arquitectónico. Encontrar recovecos de un edificio puede ser mucho más interactivo, puede generar una experiencia más elaborada, que apretar un botón.

Es importante entender que el medio no define el tipo de arte. Tenemos una necesidad de categorizar: “esto es fotografía, esto es pintura”. Cuando se empieza a trabajar con un medio nuevo, lo primero que llama la atención es el medio, por la novedad. Al espectador le interesa ver cosas que no ha visto antes. Pero eso es parte de la inmadurez.

Háblanos de artistas o obras que han influido en tu trabajo

En los años 60, hay un movimiento, una serie de artistas que trabajan sobre “Light and Space” en Los Ángeles como James Turrell o Roger Erwin. Muy inspirados en el pensamiento de la fenomenología de la percepción, basados con textos como los de Merleau-Ponty. Ellos trabajaban la luz como materia. Lo importante de sus piezas es que el visitante forme parte de la obra artística. La relación del cuerpo con lo que rodea.

También me interesa el proto-cine; ese paso entre la imagen fija y la imagen movimiento. O artistas más contemporáneos como Dan Graham, o artistas cuyo trabajo a girado en torno al espacio como Robert Smithson o Gordon Matta-Clark.

Tus obras son luz, pero para ser percibidas es precisa la total oscuridad. ¿Se podría decir que tus piezas surgen de la oscuridad?

La oscuridad me interesa porque es un modo de centrar la atención. Es como un marco. Genera situaciones de percepción que no son habituales. Cuando entras a una sala oscura, desde un espacio lumínico normal, hay proceso de adaptación. Al principio no ves, te sientes incómodo. Me interesa el proceso en el que el espectador se adapta a un nuevo entorno perceptivo.

¿Existe alguna diferencia categórica entre lo real y lo virtual?

En lugar de establecer un línea entre lo virtual o lo real, lo que me interesa es precisamente el surgimiento de esa cuestión. Cuando el individuo se plantea la existencia o no de diferencias.

Las teorías clásicas de la óptica describían los rayos de luz partiendo del ojo y llegando a los objetos. ¿Crees que de alguna manera tu trabajo se adapta a esa concepción?

Esos pensamientos tienen algo de entender la luz como un fluido intermedio, como algo que media entre la realidad y nosotros. Nunca percibimos el objeto, percibimos la luz, la procesamos y hacemos una representación del objeto en nuestra mente. Lo que percibimos como real no deja de ser la interpretación de un objeto intermedio.



E. Comp. 2010

Primer premio *Encuentros Digitales*

E. Comp. 2010: Primer premio *Encuentros Digitales*

El objetivo de la convocatoria ha sido la selección de obras de arte electrónico y digital para su presentación en el Centro de Arte Complutense (c arte c), en paralelo a la exposición *Encuentros Digitales*. La convocatoria ha estado abierta a toda expresión artística que explore las relaciones entre el arte y los nuevos medios tecnológicos: vídeo-arte, instalación multimedia o interactiva, arte algorítmico, arte robótico, arte sonoro, net-art, visualización de datos, arte biónico...

Se recibieron cerca de un centenar de obras y proyectos, entre los que un jurado compuesto por:

Eugenio Ampudia, artista digital.

Berta Sichel, directora del Departamento de Audiovisuales del MNCARS.

Santiago Muñoz Bastide, comisario independiente.

Manuel Á. Junco, Vicerrector de Cultura y Deporte de la UCM.

ha elegido seis propuestas finalistas. La reunión se llevó a cabo el 6 de septiembre de 2010, y dio como resultado la elección de los siguientes trabajos:

- *Reloj Solar Electrónico*, de Guillém Bayo
- *The Croopier*, de Abelardo Gil
- *El Árbol de la Vida*, del colectivo Área LAG
- *Brainnest 2.0*, de Ricardo Merino
- *32 Segundos*, de Belén Rodríguez
- *Simulart*, del grupo Velcroart

El primer premio dotado con 3.000 euros que se adjudicará a uno de estos artistas o colectivos, el día 15 de Octubre de 2010 coincidiendo con inauguración de la exposición *Encuentros Digitales*.

La primera edición del certamen E. Comp ha sido dirigida y coordinada por Miguel V. Espada, junto con Daniel Silvo y Mun-Jung Chang Park.

Reloj solar electrónico

La realidad se nos escapa. Interpretarla. ¿Qué más podemos hacer? Nuestra capacidad de análisis no da para entenderla. Pero el hombre lo intenta. Explica la realidad una y otra vez. Se repite, desdice, inventa, cambia, equivoca y vuelve a empezar. También se contradice. La realidad nos supera. Mayor que la vida. Más grande que el hombre. Más allá de él. El ser humano inventa el tiempo. Idea el espacio. Las puertas del campo de la realidad. Mide y cuenta. Distancia. Minutos. Centurias. Correas de papel que intentan atar a un animal indomable. Instrumentos que evolucionan al son de la ignorancia humana, cada vez más barroca y pagada de sí misma. Los mismos números que terminan por confirmar que permanecemos en el mismo punto. Paradojas. Cifras y datos que nos llevan a ninguna parte. Porque no existe lugar adónde ir. Reconocerlo no significa rendirse. No se trata de vencer, sino de vivir. Esbozar una sonrisa ante la evidencia. Intentarlo de nuevo a sabiendas. Conservar la ingenuidad sobreponiéndose al artificio. Telescopios contra la miopía. Televisores para la vista cansada. Paraísos virtuales donde combatir el estrés. Adivinar el futuro sin apenas conocer el pasado. O reproducir el universo en la palma de una mano. Una punta de flecha de sílex yace en el desierto junto a una cabeza nuclear. Y el sol vuelve a salir por el este.

Barcelona 1974. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Becas de serigrafía en la Fundació Miró de Mallorca, en el Conservatorio de Música Moderna de Barcelona y beca audiovisual de Injuve. En el año 98 desarrolla sus primeros trabajos digitales. El año siguiente se traslada a Madrid. En 2001 realiza las primeras piezas electrónicas.

Ha expuesto en lugares como ARTIUM (Vitoria) MARCO de Vigo, CAAC Sevilla, PHotoEspaña Madrid. En la actualidad vive entre Madrid y Barcelona.

Salé, Marruecos - 1979, físico por la UCM, está dedicado desde el comienzo de sus estudios superiores a proyectos que vinculan arte, ciencia y nuevos medios. Participó en el lanzamiento y la edición de la pionera publicación online sobre ciencia y pensamiento REDcientífica, y formó después parte del equipo MedialabMadrid. Colabora periódicamente en las propuestas sobre tecnología y socienda de colectivos y artistas como Daniel Miracle (neokinok.tv), Daniel García Andújar (Technologies to the People), María Andueza, ARSGAMES y el estudio de arquitectura SIC. En estos momentos desarrolla una tesis doctoral en la Universidad Autónoma de Madrid sobre juego y ciencia en el siglo XX, una investigación que complementa con el proyecto online *The Croopier*, en torno al juego y la comunicación y con la edición y publicación de piezas de Game Art para la revista digital *FronteraD* (www.fronterad.com)

The Croopier (www.croopier.com)

The Croopier es un proyecto experimental de creación de micro-videojuegos online a partir de noticias o asuntos destacados de la actualidad. Cada una o dos semanas, un nuevo juego editorial de software libre es publicado en la web del proyecto acompañado por un comentario o imagen que lo pone en contexto.

Construido a caballo entre la creación, la opinión y la experimentación con nuevos medios, el archivo de microjuegos *The Croopier* proporciona un acceso lúdico y polimorfo a la observación de los efectos de la mediatización global contemporánea.

Procura mostrar, en particular, la continua transformación de los sucesos del mundo en eventos cada vez más sofisticados dispuestos para el entretenimiento, una transformación que desactiva la capacidad de acción del receptor más allá del espacio autorreferencial de la noticia.

El Colectivo área lag está formado por Lourdes Carcedo, Azucena Giganto y Guillermo Casado.

Lourdes Carcedo, nacida en Burgos es Licenciada en Psicología. Aunque siempre su pasión ha sido el Arte. Formada durante años como fotógrafa, experimentando y evolucionando hacia el vídeo, el net art y las nuevas tecnologías.

Azucena Giganto (Madrid, 1973). Licenciada en Bellas Artes en 1997. LLeva desde entonces investigando en el lenguaje de la imagen en movimiento, especialmente en el mundo digital y nuevas tecnologías. Ha participado en proyectos creativos en distintos campos: cine, televisión, publicidad y arte.

Guillermo Casado (Barbastro, 1973) Físico, ingeniero y fotógrafo con sede en Madrid. Especializado en sistemas interactivos y nuevos medios. Interesado en la experimentación e investigación de puntos de unión entre áreas de conocimiento normalmente consideradas como separadas, y la creación de nexos entre ellas mediante un uso alterado de la tecnología. Ha participado en diversos proyectos creativos de índole tanto comercial (con mi empresa Fitzmedia.es) como artística (instalaciones, artes escénicas...).

El Árbol de la Vida

El Árbol históricamente ha sido el símbolo universal para representar la Evolución de la Vida de acuerdo a las corrientes de pensamiento y mitos de cada época.

La instalación es una aproximación a un nuevo Árbol de la Vida adaptado a las teorías modernas, en las que se unen diferentes áreas del pensamiento humano: Sistemas Complejos, Caos, Autoorganización, Redes, Relación con el Entorno...

Estos conceptos son los que explora la instalación, en la que recogemos la idea de GAIA, que considera el planeta como un ser vivo, como una red de relaciones de la que emerge la Vida y en las que cualquier perturbación no sólo afecta a una especie sino que provoca una cadena de reacciones complejas entre los componentes de la red hasta que esta se reorganiza en un nuevo patrón.

A lo largo del proceso de investigación y creación hemos observado cómo dichos patrones parecen reproducirse a diferentes escalas: molecular, sujeto, sociedad (hormigas o abejas). Llegamos a ver una similitud estética evidente entre imágenes provenientes de la Biología e imágenes provenientes de otras ramas científicas como la Cosmología, Sociología...

Invitamos a experimentar y comprobar cómo nuestras acciones perturban de modo a veces insospechado el entorno vivo que nos rodea, y a reflexionar en la responsabilidad que ello conlleva.

Madrid 1977. Estudia ingeniería industrial (UPM-Madrid. 1995-2002). Termina sus estudios con una doble formación ingeniero-arquitecto (ENPC-París.2002-04). Hace amistad con Pierre Zarcate artista-profesor de la Escuela de Arquitectura EAMV quien le recomienda completar su formación en escuelas de arte parisinas: École Supérieure des Arts Appliqués Duperet (2002-04) y École Professionnelle Supérieur d'Arts Graphiques et d'Architecture (2004-05). Exposiciones de Dibujos y Pinturas, y 1^{er} premio Pintura Le Bureau des Arts ENPC (París 2004). Vuelve a Madrid y realiza el Master en Arquitectura Virtual en Fundación Camuñas (UEM 2005-06). Varias de sus obras son seleccionadas para exposiciones colectivas. Realizó la escultura Conmemoración IV Centenario del Quijote.

Brainnest 2.0

Se trata de una escultura interactiva que establece un diálogo no verbal entre un objeto y el visitante. El espacio percibe el comportamiento del visitante e interpreta sus movimientos. En función de la intensidad de éstos, la instalación puede expresar diferentes estados emocionales (latencia, amor, miedo). La evolución de las reacciones entre instalación e individuo marca el entendimiento (sincronía) o la incomunicación (asincronía) entre el cuerpo inanimado y la expresión corporal. La experiencia temporal de adaptación del ser humano al espacio enfatiza la percepción del tiempo necesario para establecer una verdadera comunicación no verbal a través y con la tecnología.

Belén Rodríguez es artista visual; no se dedica a una disciplina en concreto, sino que se preocupa por mantener una cierta curiosidad por las circunstancias de mi tiempo. Eso implica que en momentos determinados emplea tecnología en su trabajo, pero considerando que una técnica es una mera consecuencia. A veces incluso sólo le interesa de modo tautológico.

Estudió en la Universidad Complutense de Madrid. Tras dos semestres de intercambio con la UdK de Berlín decidió prolongar su tiempo en una universidad extranjera, y desde entonces vive y trabaja en Viena.

Durante el 2009 trabajó como artista residente en Tokio, en los Talleres de BMUKK, del Ministerio de Cultura de Austria. Llevó a cabo un proyecto audiovisual con el artista Axel Koschier.

Licenciada en la Academia de Bellas Artes de Viena en 2010, en el departamento de Escultura textual, con el Profesor Heimo Zobernig. Actualmente disfruta de una beca como Artista en Residencia en Berlín a través de Hangar y Glogauer.

32 Segundos

En este proyecto se construye un mecanismo capaz de elaborar instantáneamente un vídeo de 32 segundos en loop. Una videocámara de sobrevigilancia es adaptada a un clásico tren de juguete. El tren recorre las vías grabando una construcción fotográfica erigida a su alrededor. Esta construcción resulta de la captación de 32 segundos reales de un vídeo grabado en un tren de Tokio, manipulados para construir en sí un bucle.

Esta obra propone de esta manera una relación entre el espacio simbólico empleado en la medición del tiempo y el espacio real recorrido en 32 segundos.

Velcroart, www.velcroart.net, es un colectivo de net art resultado de la unión de dos materias diversas: un tejido de fibras enmarañadas (Marta Azparren, licenciada en Bellas Artes, desarrolla su carrera artística entre las artes plásticas y el videoarte) en el que se insertan unos diminutos ganchos ordenados y alineados (Raquel Samaniego, ingeniera de telecomunicaciones con amplia experiencia en el análisis y desarrollo de proyectos tecnológicos y educativos)

La unión de estas dos fibras tan diversas crea Velcroart en 2005 con la intención de adherir arte y tecnología. Investiga el juego como forma de comunicación, expresión artística y herramienta privilegiada para explorar las relaciones humanas y sociales.

Su obra ha sido mostrada en exposiciones, festivales, eventos y ferias internacionales de artes digitales, videojuegos y vídeo como La Noche en Blanco 2010 en Madrid, Feria Internacional de Vídeo Loop'08 en Barcelona, stand de "Tentaciones" en la Feria de Arte Internacional Estampa en Madrid, festival Óptica Madrid 2009, Foro Internacional Art Tech Media 2008, Festival Internacional de Vídeo y Artes Digitales (VAD festival 05), La casa Encendida en Madrid, Culturas 2008 convocatoria de la SECC, entre otros.

Velcroart ha obtenido el Premio Net art en el festival Visual 09, por el videojuego .

Simul-art

Simul-art es un simulador virtual para desarrollar una vida artística. El usuario gana el juego cuando logra el objetivo: colgar una obra suya en la colección permanente del Museo.

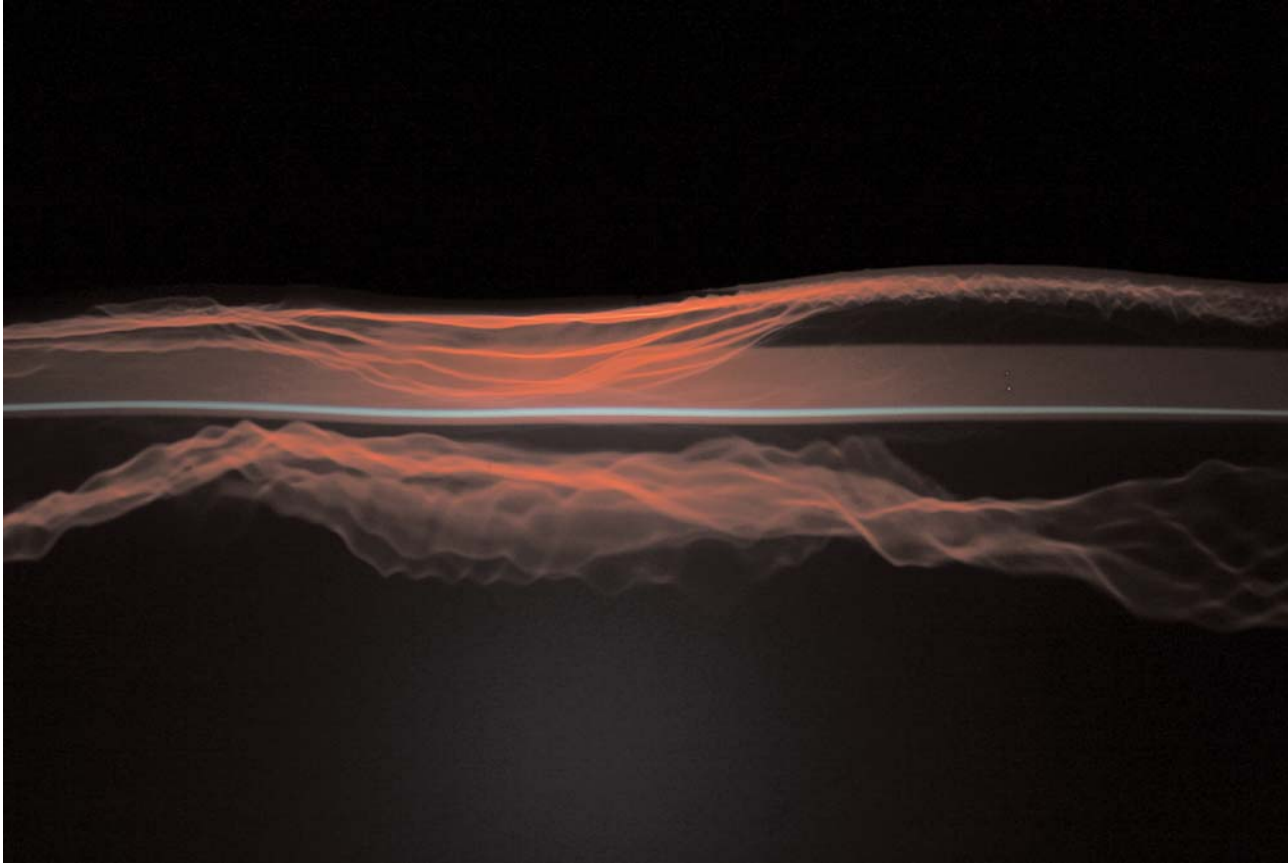
El jugador configura un perfil de artista que marcará su carrera artística y condicionará las posibilidades siguientes. El azar, las relaciones sociales o el talento se combinarán para conseguir el objetivo. Se trata de escarbar en las infinitas probabilidades que tiene un artista para ser reconocido. Buscar el juego de relaciones, la estructura oculta que rige el proceso del éxito artístico.

Habrá quien juegue a hacer "lo correcto" para llegar a ser un artista de éxito, pero el juego admite muchas más experiencias, habrá quien juegue a perder y descubra que el azar o los contactos le devuelven una carrera brillante, o incluso, quien replique su propia experiencia artística y observe los resultados. Cualquier forma de afrontar el juego supondrá una reflexión, en ocasiones crítica, sobre el artista, el mercado del arte y el éxito.

Como apunta Laura Baigorri en *Game as critic as art*, "no se trata de ganar". Se trata de subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas; se trata de socializar induciendo a la reflexión."



**Selección
de imágenes**

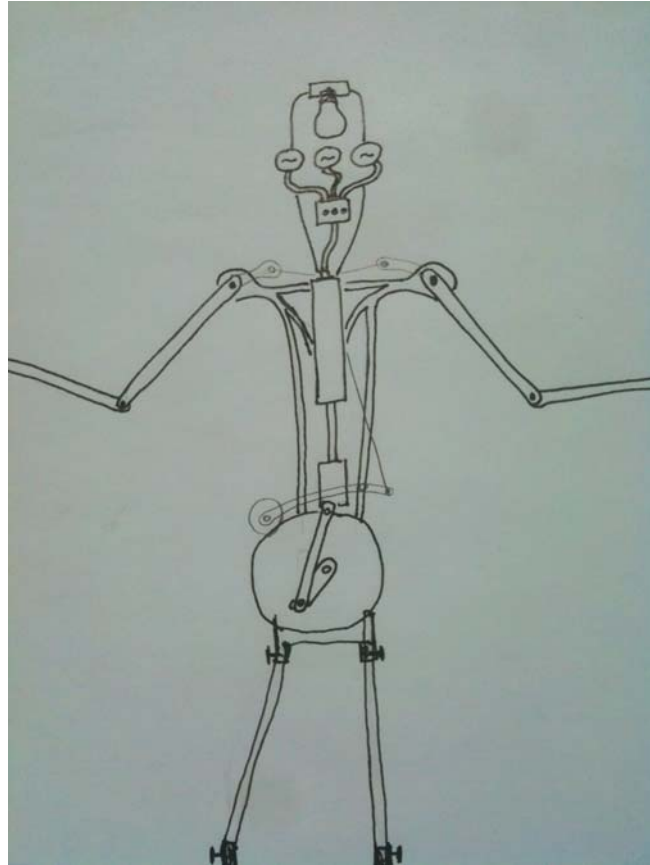
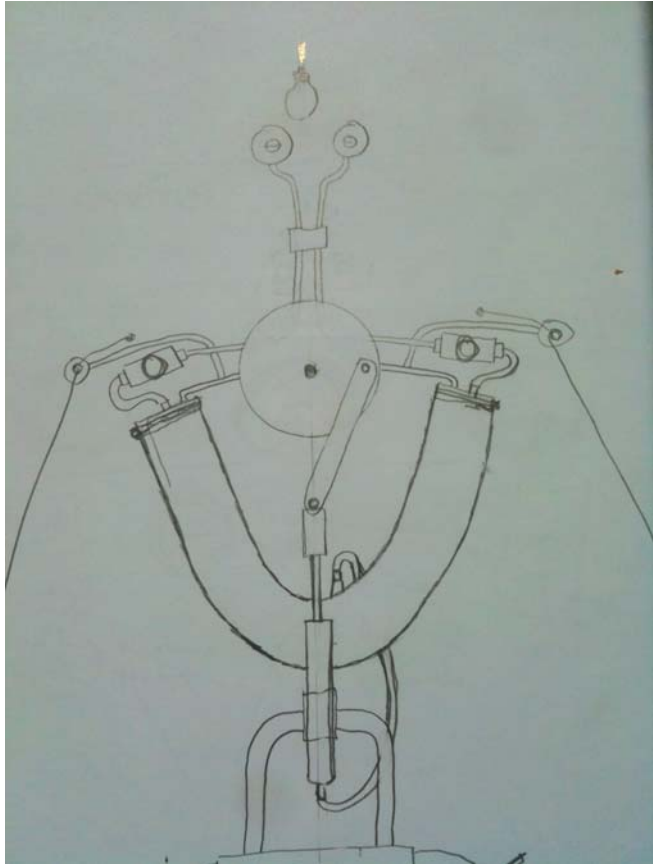


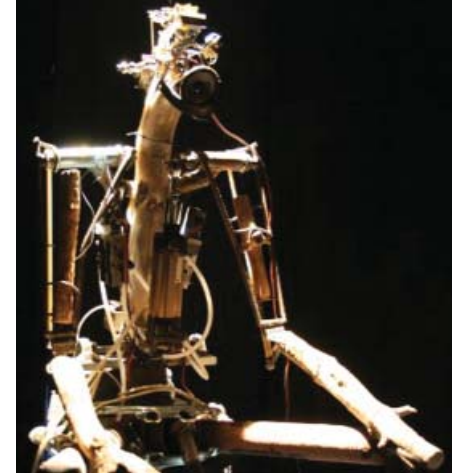
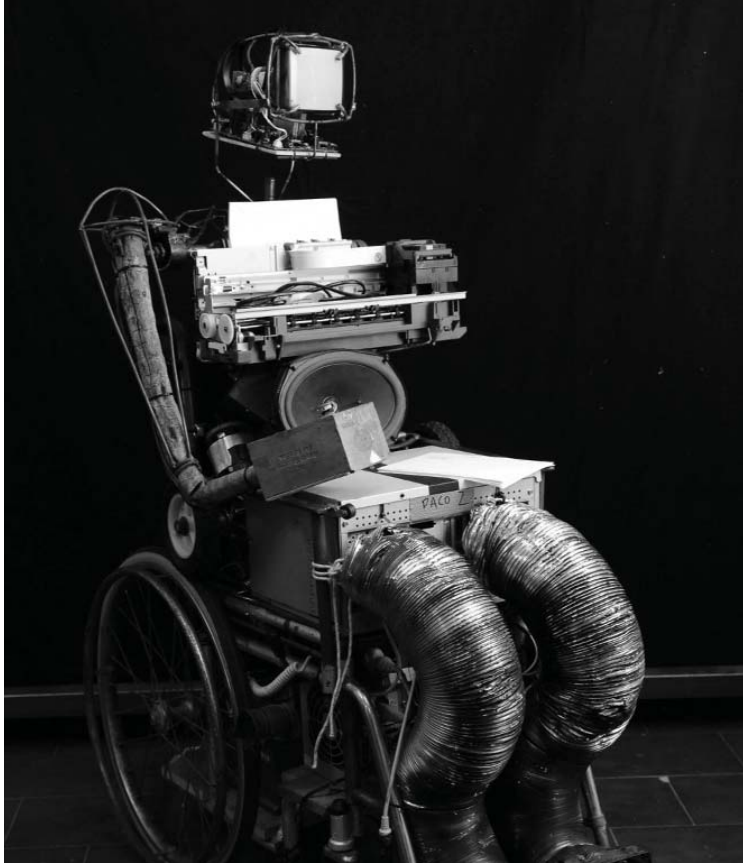
Buscando Aberraciones







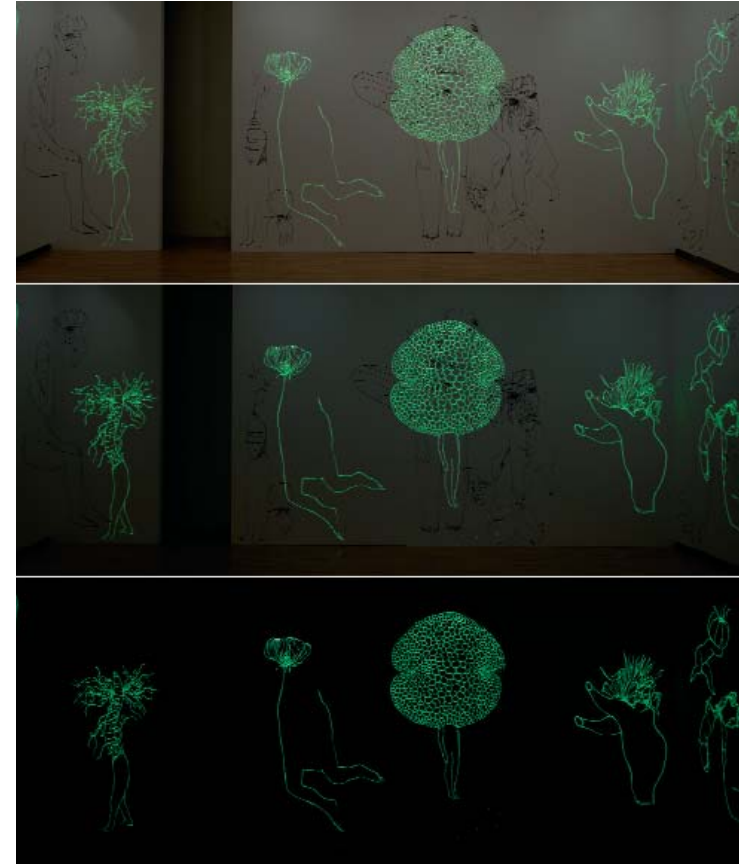
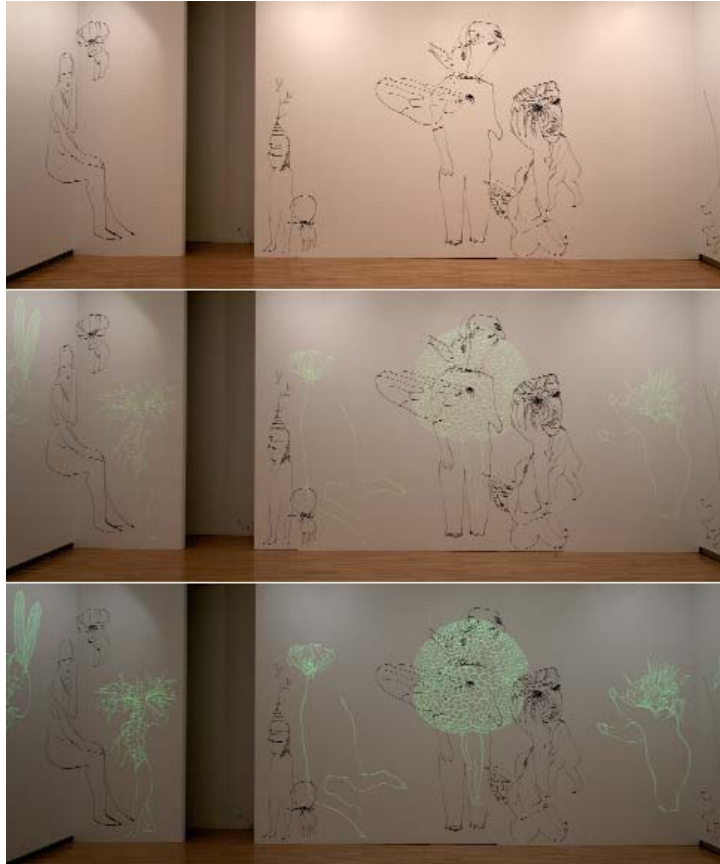


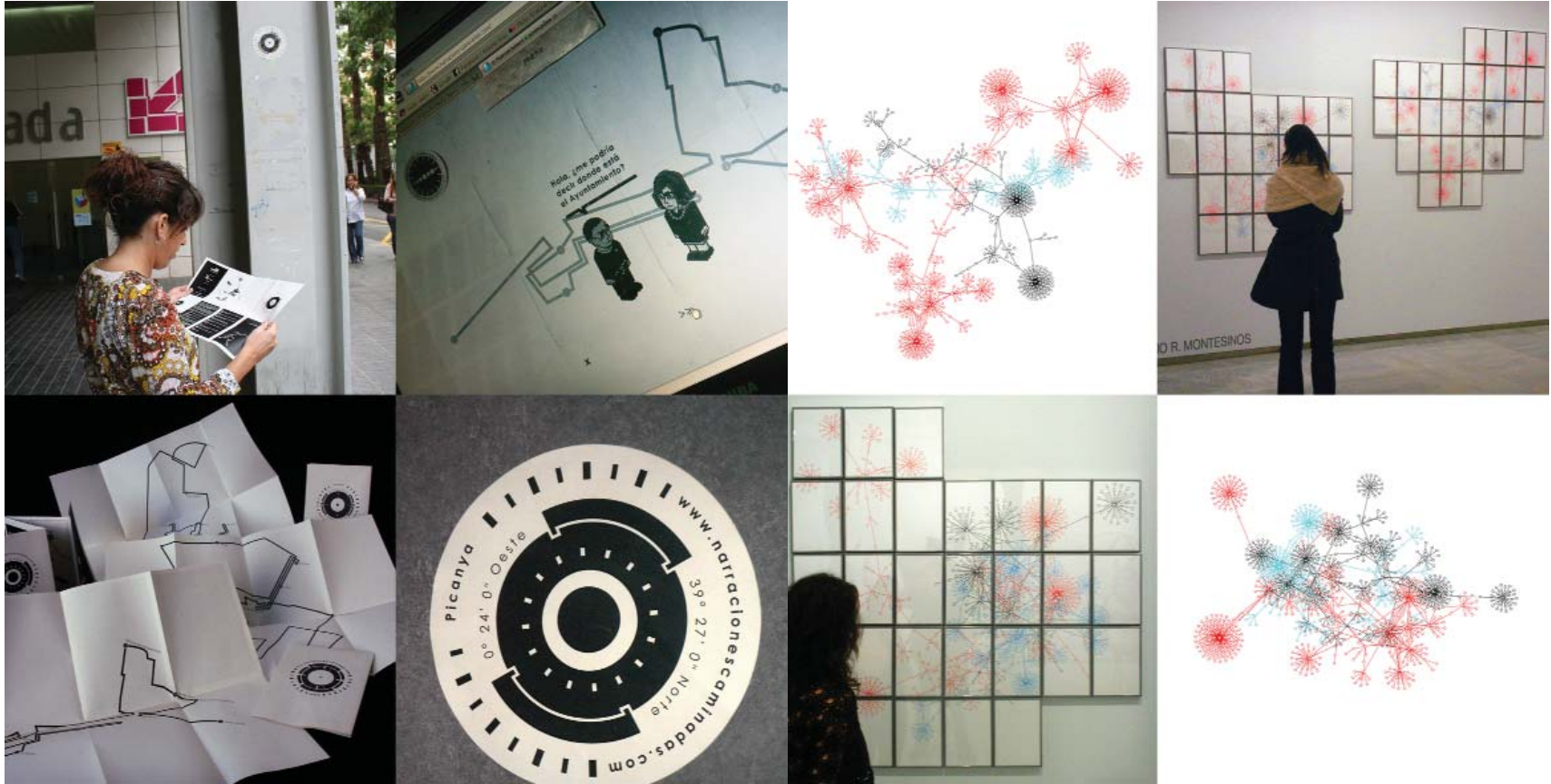






Fernando Gutiérrez



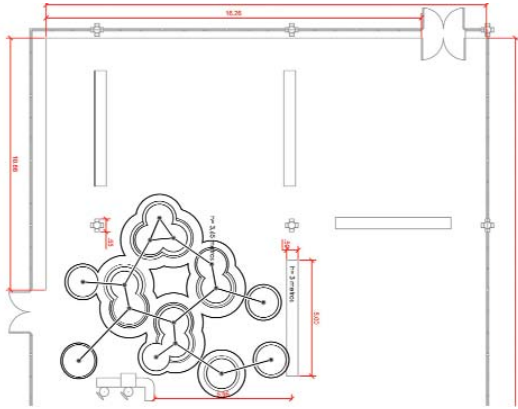








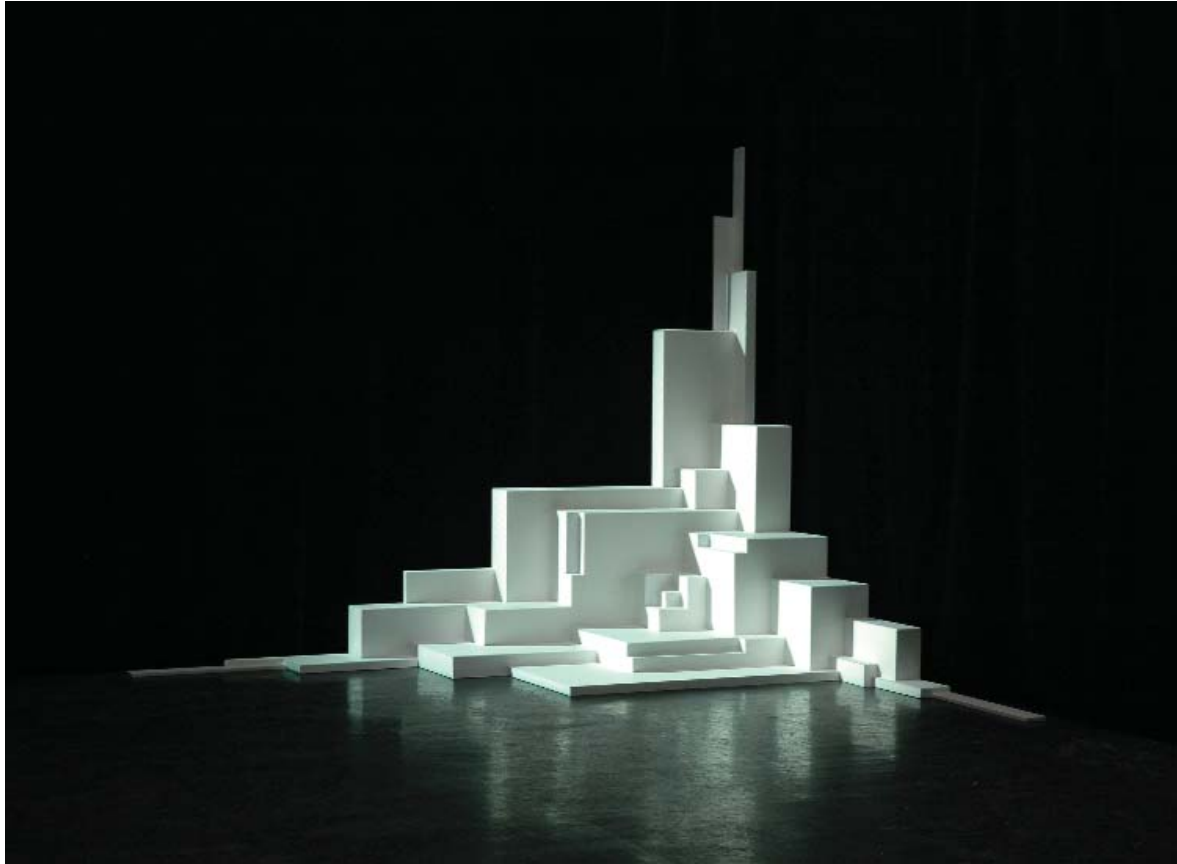










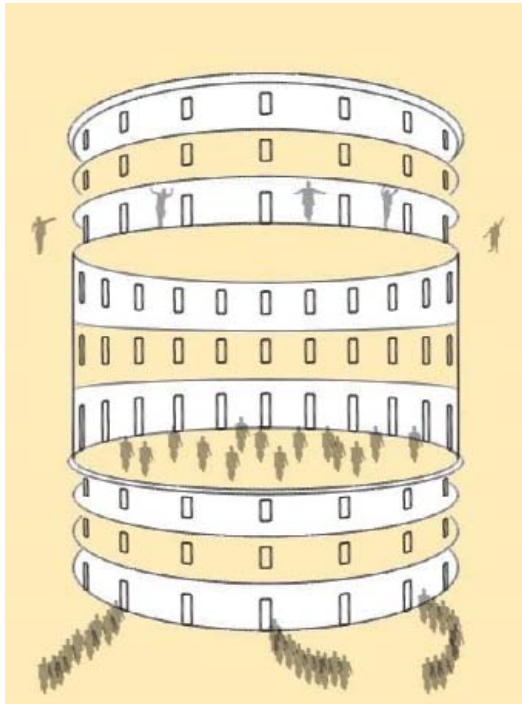




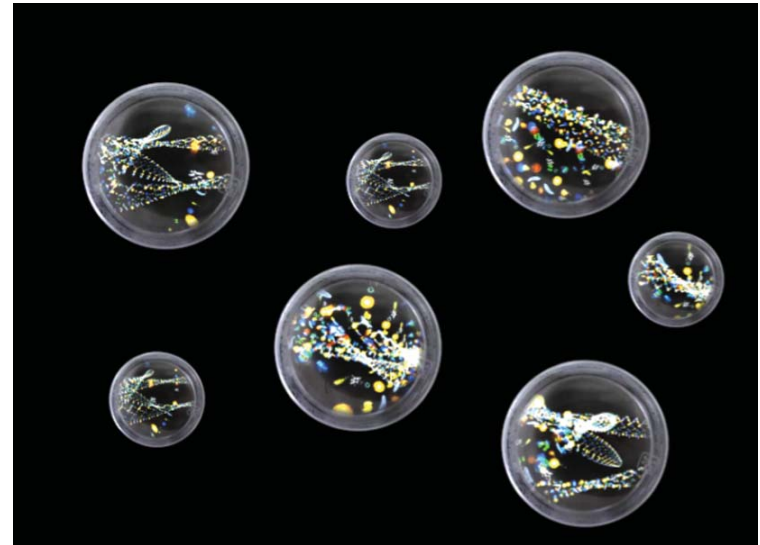


Seleccionados E. Comp. 2010

Primer premio *Encuentros Digitales*



The Croopier, de Abelardo Gil



El Árbol de la Vida, del colectivo Área LAG



32 Segundos, de Belén Rodríguez

Seleccionados E. Comp. 2010

Primer premio *Encuentros Digitales*



Simulart, del grupo Velcroart



Reloj Solar Electrónico, de Guillém Bayo



Brainnest 2.0, de Ricardo Merino

Créditos fotográficos

Buscando Aberraciones

Ondas
Hologramas

Isaac Cordal

S/T
Unidentified Suspects Triptych

Carlos Corpa

Dibujos de Automatic Noise Ensemble
P.a.C.o. (foto: Fernando Villar)
Machina Artis 3.0
Sufrobot

Fernando Gutiérrez

Detalle Crisálidas (foto: Davod Arranza)
Crisálidas (fotos: David Arranz)

Antonio R. Montensinos

Narraciones Caminadas, delicious
Proyecto de Constelación (obsoleta) f 28 08 02

Nuria Mora

Gaffriti en Zuckerfabrik con Tagtool
Graffiti en Madrid
Graffiti en Sao Paulo

Daniel Palacios

OutComes

Pablo Serret de Ena

Una inconveniente aproximación al estado interno de un cortafuegos.
M.A.D.R.E: ensayo y error.

Román Torre

AVATAR* / erre que erre danza (Foto: Antonio Navarro Wijkamark)
ANXIOUS BUILDING / erre que erre danza (Foto: Arturo Ferrer)

Pablo Valbuena

Augmented Sculpture Series
The Hague City Hall

Translation in English

DIGITAL ENCOUNTERS

Manuel A. Junco

Saying that art and technique are one and the same thing would be understandable if we were looking at their etymology (art: from latin *ars*, and this from greek *techné*), but it is outrageous if we look at the reality of the world of creation. Also, the dictionary awards, with conceptual shyness, a few scarce meanings for the word "art" and this is surprising, considering that many people recognize what is artistic and, although it is always difficult to put it into words, they would never narrow it down to a mere ability to perform or a talent at something.

Technique and creative concept, on the other hand, are different things even if they are inextricably linked in the artworks. They never work separately and it can be observed how the arrival of a new technique transforms the work to be in such a way and to such an extent that its concept will be different.

When going over the history of the incorporation of new procedures, one may ascertain how every new technology starts off simulating the forms and guidelines previous to its apparition and eventually comes to life and shows that which lies in its core so that it may take us to a different level. We have at hand the example of a group of notable visual artists who in the 1960s were invited to use the computers at the Computation Centre (Centro de Cálculo) at Ciudad Universitaria for their creative work. The first results of this pioneer experiment were some very interesting pieces in which three dimensional objects were drawn or simulated following the artistic guidelines of the time, but the minute these artists treaded the uncharted territories these new machines offered, they began to consider more ambitious goals.

That extraordinary experience which was developed at our Universidad Complutense de Madrid (which will soon have its own place for exhibition and reflection) showed the forms from half a century ago. The computer media have developed in the following decades new systems dedicated to simulations which allow drawing, painting and sculpting within the existing procedures of the art of those times.

Today, with Digital Encounters, the Universidad Complutense tries to observe what has been done since then and comes to an early conclusion: new media imply new art, with new concepts. That is to say, once we overcame the stage in which digital art exhibited its aesthetic

carrousel and showed its dazzling virtuosity following previous guidelines, in the late 20th Century other creative disciplines emerged such as algorithmic and robotic art, net-art, multimedia installation, experimental video, bionic art or sound art.

The link between them at that time was the use of the computers in their production and exhibition and this seemed to be their only reference. However, today we witness the advancement of a new series of arts that go beyond computer technology as such and include other aspects that have to do with the codification of information, communication, geometry, space, light, interaction, virtualization, hybridization, telematics ...

Now, the UCM wants to travel across these electronic bodies, to walk into their kitchens, screen the artists and try to find the key to their creative games. Here is this selection of works so that the intuition and the communicative rigor may touch the viewer.

Digital Encounters is an event that starts off with the intention of periodical renewal, of continuous redefinition of its foundations. The format is considered always open and prone to adapting to the changing times of electronics, always on the alert so that the never-ending surprises that come from the technological world won't pass by without being subject of debate.

DIGITAL ENCOUNTERS

by Miguel V. Espada (commissioner of "Digital Encounters")

Between the analog and the digital.

The only way to understand the essence of the digital is to search its limits; the place where it confronts its antagonistic reality, the analog. Digital art occurs when it is perverted with the irrationality of matter. Paradoxically, the poetics of the digital emerge from contamination and licentiousness, and not as an expression of the pure form, or the pure process, much less as the ultimate Epiphany of conceptual art. Digital art requires the impurity and irregularity of the organic; it needs to travel through its contradictions in order to rise to its peak.

The exhibition "Digital Encounters" is a machine designed to distill the essence of the digital, in order to do that there is no other alternative but for the digital to encounter the analog. Digital Encounters tries to show the maturity of digital arts, for this it leans on two essential notions of contemporary thought: the desecration of technology and the return of aesthetics. The first notion refers to the moment when the use of technology has stopped being the key ele-

ment in the aesthetic discourse; meaning, the moment when you can think digital art beyond its relationship with technology. The second notion is aligned with the renewed interest of philosophy in re-thinking art from the perspective of beauty, harmony, pulchritude, and over all, from the thought the sublime.

The exhibition looks at contemporary artists who have grown up in the midst of the digital culture with a demystified vision of technology; their discourse goes beyond the struggle to abandon certain types of creative practices and adopting new tools. The times when digital art exhibits consisted merely in an accumulation of the latest technological advances, where the artist was a showman displaying for the audience the magic of the latest scientific invention, are over. The digital revolution is over. We are now in the so-called post-digital era where the changes in production and communication media have been assimilated by all social structures. Technology is no more a fetish, an object of worship; it is now part of the individual's everyday life. The use of digital technology is not a challenge, but simply another option available to the creative process.

Desecrating is restoring a sacred object to the free use of men. Scientific revolutions come hand in hand with a proliferation of technological devices, which materialize human knowledge. The guardians of this knowledge reserve for themselves the exclusive use of these new devices, as if they were magic objects, kept away from other mortals. Technology arts take advantage of the fascination generated by these devices to create spectacular experiences. These experiences expire with the arrival of new devices, which in turn generate new experiences. Art will not mature until it breaks this continuous flow of technological enchantment. In order to do this, artists must desecrate the essence of digital technology; restore it to its terrestrial use, making it subject to corruption by the spread of the impurities of matter.

The study of digital aesthetics has for years made the huge mistake of assuming a ubiquitous relationship with technology. At the end of the 20th Century, the term digital art was adopted to define a heterogeneous group of artistic expressions which included disciplines as disparate as algorithmic art, synthetic image, robotic art, net-art, multimedia installations, experimental video, bionic art or sound art. The unifying principle was the use of computer systems in their production; the computer being the device par excellence. However, nowadays the principles governing the digital creative logic are much more complex than simple interaction with technological devices.

In order to think digital art beyond technology, we must first ask ourselves what is the digital. The digital utopia con-

siders reality as pure information encoded in chains of ones and zeros. Technically, the digital is nothing more than that: the result of a transcription of analog signals to a code with two values, which by convention have been called "1" and "0". Man perceives reality through analog phenomena; continuous signals be they light, sound or energy. In the process of transformation, the analog signal, which emanates from matter in a continuous flow, is fragmented in packages of discrete information. The signal comes from the singularity of the material medium, to become a pulse of insubstantial information. The diversity of the phenomenal world becomes a uniform flow of information.

We can consider human perception simply as another interface with physical realities, just as any other electronic interface, the organs being simple signal processors. In fact, the comparison with other machine interfaces has demonstrated that the human interface is very limited. For example, the visible spectrum for humans goes from ultraviolet to infrared, a small range if we compare it with any specialized electronic sensor. The advances in the field of artificial vision and other areas of perceptual technology have deposed man as the measure for all things. In the digital world/condition/age man ceases to have a direct privileged access to nature; the digital acts as ubiquitous mediator between man and the world.

Perception and representation are the two essential notions of the digital thought. Redefining perceptual processes by the analog-digital transformation is as important as the apparition of new modes of digital representation.

For a long time digital image has been unable to trespass the screen's frame. The 21st Century has seen virtual image abandoning the two dimensions of the screen to manifest itself interspersed with reality. Holograms, virtual or augmented reality, are the paradigmatic examples of rematerialization of the synthetic image. All of these preview a new nature in which the real and the virtual live together and become indistinguishable.

The purpose of digital arts should not be reduced to symbolically anticipating the future, or imagining what it might be like, but to accompany the individual in facing the enigma of the new reality, which is already part of our present. Exploring the essence of the digital is going into a new conception of the world, in which all the structures that man has traditionally used to interpret his existence have been transformed. Digital arts must be a space for reflection upon essential aspects of humanistic thought as is the idea of the individual, the interaction between man and machine, the passage of time and death, the relationship between the real and the virtual, the natural and the artificial, the organic and the inorganic, etc...

In order to do this, the way is not, as we saw above, exploiting the spectacle of technology, which produces perishable and thoughtless emotions. Neither is it forgetting the affective potential concerning art to the pure concept. There is a middle way: the road of the aesthetic.

During this last decade the art scene has been repopulated with video-artists, light sculptors and multimedia artists that look back to tradition, resuming the dialogue with art history and the classical aesthetic categories. Beauty and harmony, as reviled as they have been for the most part of the past century, are coming back with renewed interest. This return to aesthetics must be understood, not as a naive relinquishing of commitment towards a complacent art, but as the expression of the art of the 21st Century that carries on its back the crisis of representation, the destruction of the concept of artwork, the death of the author, the dissolution of the viewer in the work... and which nevertheless doesn't allow its discourse to be diluted in postmodern mottos that continuously question the autonomy of art. The discourse of digital arts has paid too much attention to secondary aspects such as interactivity or hybridization, completely forgetting their transcending capacity.

In coming back to the aesthetic, digital arts have left behind aesthetic heritages from some of the movements of the 20th Century. In particular, the "new media art", which has often been used as a synonym of digital art. Formally, this artistic movement bases its work in exploring the expressive possibilities of the new technology media. Conceptually, it aligns itself with the historical avant-gardes on the side of the "unsightly", by worrying about subverting dominant aesthetic categories as a way to influence social and political structures. Although activism and experimenting are still the modus operandi of a large part of the community of digital artists, we find artists who are worried about their works provoking a singular experience in the viewer; and making that experience act as a way to reflect upon the new digital condition.

The sublime is undoubtedly the key notion of the aesthetic discourse. Starting off as a rhetorical resource to enhance the discourse of big events (great circumstances), the sublime has come to be a synonym of the transcendental experience of art. Kant's heritage associates the sublime with two things: the "mathematical" sublime, which identifies itself with extension, with greatness, and the "dynamic" sublime which refers to intensity. The latter is the one we are interested in because it is not a question of terror or "the overwhelming", but of affection. Affection may come from beauty, from subtlety, or even from irony or discomfort. In the experience of the sublime imagination is pushed to its limit. The subject questions his capacity to understand reality, but this stage doesn't lead to paralysis, instead it elevates thought beyond its own lack of understanding.

The exhibition Digital Encounters is a tribute to this thought of the sublime. It shows an art which travels across the borders of digital representation. An art worried by the interaction of the viewer with the work. An art that feeds knowledge and reflection through the phenomenal experience.

The materialization of the digital:

We have reviewed the pillars on which Digital Encounters is built, but really digital art does not exist. Only specific art forms, from which abstract thought is derived. We must dedicate a few words to the artists and collectives whose work is part of the exhibit.

Thinking about **Nuria Mora**'s work from a digital perspective is thinking digital art from the total absence of technology. Nuria, in her graffiti, manages to reconcile two antagonistic drawing techniques: vector graphics and raster graphics. The first are images made up by geometric forms (polygons, segments...) determined by their mathematical attributes. On the other hand, raster graphics are pixel matrixes with no geometrical properties. Vector graphics are characteristic of digital technology, since a computer can perform any transformation, for example rotation or scaling, without losing detail. Raster graphics are bitmaps seemingly without order, and they are associated with artistic drawing or photography. The meeting of these two techniques is really a meeting of two worlds, the natural and the artificial. Nuria manages to harmonize these two technologies in her work; and in a way, the two universes that are associated to them.

Pablo Valbuena shares with Nuria Mora the look towards space and geometry. Pablo has chosen the way of light. Light is one of the essential elements in digital creation. Throughout history attention has been mostly focused on representation and perception, and light and the technologies of light as essential devices for mediation between man and the world have been forgotten. Every technological revolution comes hand in hand with a change in the luminaries and, therefore, in the way we look at things. One of the great forgotten narratives is the great history of light. We could trace the history of the world through illumination devices and how each of them carries a symbolic content that transcends the mere apparatus, and characterizes the relationship of man with reality. We would start with Prometheus' torch which rescues humankind from the darkness of the lack of knowledge, the stake inside the cave which generated images, the baroque glass windows which delivered celestial light, Athanasius Kirchner's magic lantern used to represent hell on earth, the gas lamps from the 19th Century, symbolic of the industrial revolution, the sunlight filtered through the storm clouds which condenses

the imagery of German Romanticism; we could go on with incandescent lamps, cathode rays, green phosphor, fluorescent... till we reached contemporary society where digital light is materialized in the omnipresence of LED diodes, lasers, Plasma Displays and digital projectors.

Each device tinges reality with a different light. Digital devices shed a clean, pure light, with perfectly calibrated colors. They point at the digital utopia in which everything is information in continuous movement. In which reality is thrown into the global optical fiber net as light impulses. Pablo Valbuena, through his digital drawing on architectural spaces, poses the question of which is the boundary between the real and the virtual regarding time.

Román Torre also shows a clear interest in digital light, and in the interaction with the forces of nature. Light generates spaces and experiences. If Pablo Valbuena's light rearranges space, Roman's light contributes to the chaos of matter. His light is not planned, but generated through the interaction with reality.

Buscando Aberraciones make magic by shedding light over matter. This magic is nothing more than the irregularities of physical laws. To find the gaps one must think about the essence of physical and perceptive phenomena. Buscando Aberraciones confronts the nature of light with an analytical gaze to achieve, through simple tricks, what otherwise would only be possible through complex technological staging.

Fernando Gutiérrez once again we find drawing as the binding element of his work. His drawings intertwine digital and analog images as well as still images with motion images. The graphic layers mingle in disorder. His work is a palimpsest in which digital drawing preserves the traces of analog writing.

Contemporary draftsmen are reinventing line and color by integrating new digital forms and textures. A unique example is algorithmic art and contemporary data visualization that still rely on computational processes, just as the digital art pioneers did. Experimenting with the images that are generated by the mathematical combination of proportions, patterns and recursions, they achieve amazing results, which would be unthinkable for a human hand.

Antonio R. Montesinos works between the computational aesthetic and the traditional decorative arts. His work comes out of the screen to be integrated with the surrounding space, allowing the viewer to walk amongst his shapes. Daniel Palacios is much closer to sculpture than digital art. Some of the new media theories say that the digital image doesn't exist as an image but as a process. When an image is shown on the monitor it is being continuously rewritten,

at the rhythm of the refreshing rate frequency of the screen. It may stay, transform or disappear with the next pulse, and none of these options is more natural than the others. Daniel Palacios works are like that image in continuous process. They are not static sculptures, but matter in motion; their nature depends on being able to change instantly.

Pablo Serret de Ena collects obsolete technology, he classifies and arranges it. He makes 8-bit sound the symphony of a society nostalgic for the pre-digital world. Long ago, the artists-futurologists used their creations to anticipate the changes that the society would experience due to the advances in technology. Their role was to imagine the future in order to catalyze the entrance of the contemporary individual into the coming worlds. Some artists enhanced post-humanism, as a means to overcome the obsolete man; others warned us about the dangers of candidly embracing progress, showing how technological utopias contained a dark side that could be transformed at any given moment into dystopic landscapes. Today, science has become unpredictable, it anticipates itself. Science has become science-fiction, and the artists are no longer looking towards the future but becoming archaeologists and anthropologists of the present. Archaeologists, not historians, because they are confronting the study of the contemporary world as if they were investigating the lifestyles of unlettered cultures, rebuilding the way we live through our technological remains. This way, Pablo investigates the man who builds his imagery through technology.

Carlos Corpa's robots have lived the transit from pre-digital to contemporary society. They have a sickly presence and an activity that borders on the pathological. They are built from industrial mechanic remains. Pieces that once had a precise purpose but have now lost it. They are similar to man in the obsolete, in the fragile and the pathetic. Carlos is not trying to build particularly intelligent machines, or machines with extraordinary qualities, but he would rather look into the emotional and pasional.

If there is one piece that condenses the thinking behind Digital Encounters that is Unidentified Suspects, by **Isaac Cordal**. The ultimate nature of digital bodies is geometry, it has the shape of a three-dimensional matte. Digital bodies have no flesh, but artificial textures. But Isaac doesn't allow the dematerialization process to culminate, or that the bodies are abandoned to virtuality. Cordal's sculptures are specters living between two worlds, between the digital and the analog.

THE REPLACEMENT OF SPACE BY TIME IN THE INTERNET AGE Daniel Silvo

Time is atomized giving way to a purely spatial conception of the world. We talk about Global Village. This would suggest a reduction of space to its minimum, but really what happens is something else: time is reduced to its minimum in economic transactions, communication, etc. Space doesn't disappear, it is obviated by simultaneity. Instantaneous communication creates an appearance of proximity. Traditionally we understand space as time, we measure with time: Bilbao is about four hours and forty-five minutes away from Madrid if you travel by bus, but if I was trying to reach Bilbao through any communication device on the Internet, Bilbao would be next to Madrid, or in Madrid, or vice versa.

As Fredric Jameson suggests, instant communication makes the spatial distance be translated into a virtual simultaneity. This phenomenon creates a need to understand the process differently. The process of the journey, the time required for the transfer, has always inspired rich meditations and poetic creations (note the reflection on borders contained in Herman Hesse "Wandering", or Ortega y Gasset's thoughts on the concept of truth regarding the landscape of the Sierra de Guadarrama in "The viewer"). But, our current instantaneous condition provokes thoughts of a very diverse nature. The shift from modernity to postmodernity could also be defined by the reduction of communication time to the minimum and of contact area to the maximum.

Regarding time, Tiquun argues that it is our ally in order to defeat the Empire's devices. It mentions the time of our experience, the time that conducts and tears our strengths, the time that breaks down, rots, destroys, damages, distorts, the time which is neglect. (...) Taking the time, such is the condition of any conveyable study of the devices (...) Each device has its own tune, and the aim is to make it slightly discordant (...) Those who march on the device do not notice the tune (...) It must be from a different temporality, a rhythm of one's own.

We could conclude from the intersection of Jameson and Tiquun's ideas that the Empire has in that instantaneous time the method for establishing its power, and the action's extension in time is the activist's ally for the deactivation of its devices.

THE REPLACEMENT OF SPACE BY TIME IN THE INTERNET AGE

Without attempting to refute Jameson's lucid conclusions, I suggest here a permutation of the main elements of the author's statement, leaving the sentence as follows: the replacement of space by time in the digital age.

Through the web device we have a seemingly infinite access to information, and any among the millions of Internet sites may be immediately available in my 15 inches computer screen with a single click. This small two-dimensional space can contain any information, images or data generated in the net. In order to view this information and develop a personal tour through it, time is needed, the time we spend in front of the screen. This way space is minimized, and we can expand time to the infinite if we make a thorough reading of the seemingly infinite amount of information located on the network. As early as 1949, Malraux predicted that photography allowed the creation of a virtual museum without walls, an endless bank of images that anyone could use and combine to create their own "Babylonian" additions. In this exhibit at the C Arte C we are not trying to blow up the walls of the museum, but we do want to treat them differently, by making them assist their enemy.

TRANSFORMATION OF THE IDEA OF PROCESS

Programming is a very common tool in the artistic practice nowadays. Using this program to create an artistic object, as well as any type of artwork produced using programming, has some singularities that could be summarized in one: apparition. The labor of hours, days, weeks and months of programming is invisible until its total completion. Until then, we can only see it in the form of characters and matrices. Thus, we can no longer watch the process, we can only speculate about it. We could compare it with the thief's job, who is also working in the dark. His process remains a secret till the very end, his doings are not shown until all is done and there is no turning back. This elaboration time is more speculative than material. We could say that the computer is an extension of the mind and that through its use we are able to observe our own mental processes. But really what we observe is but an apparition, a snapshot revelation of a speculation process of days, weeks or months.

The traditional artwork required a process that involved the manipulation of existing materials (be it stone, wood, paint ...) and the development of the process over time was visible and tangible. We do not witness the object coming instantly to life, rather it takes form little by little, and progressively comes to completion in an analog manner, ie, gradually, with no perception of switching from "off" to "on".

Among the works presented in Digital Encounters, we can find some that dissolve in the interstices of these two types of procedure. There are objects which combine the corporeity of the perceptible form and the immateriality of information that becomes an image. Like Frankenstein, the assembly of the parts gives shape to the final object, but

this assembly is dead and apparently devoid of meaning. We only find its meaning when it is activated by the digital spark: the flow of information running through the dead limbs' veins of the analog object.

VOLATILITY OF THE ART OBJECT

We will now briefly examine some of the art forms developed from new technologies in the terms of simultaneity and immediacy suggested above.

The technological mediation involved in the photographic device (including the video camera) entails that the process of making the image is implicit in the construction of the device. The photographer allows the whole process to happen inside the black box, entrusting this task onto the builder-engineer, true mechanizer of the construction process of the image. It is not by chance that photos are called snapshots. This synonymy is significant.

What we mentioned earlier about the artworks done using processing, we can also apply to the development of net-art works. But let us now take a look at the ubiquity of net-art work reception (a phenomenon analog to that of receiving TV signals): going back to the previous idea about the replacement of space by time, we must note that this art-work is ubiquitous, and its appearance before us requires the time that we, as viewers, need to handle it.

According to the handbooks of video history, the first video art piece dates from October 4, 1965. On that day Pope Paul VI arrives in New York to face the United Nations General Assembly for a discussion on disarmament. Nam June Paik films the papal suites route down Fifth Avenue from a taxi with her new SONY Portapak, showing the result that very evening at the Café au Go Go, a hangout place for artists. The immediacy of event-recording-exhibition, which in this case occurs in the time span of a few hours, becomes, in the case of closed circuit television or broadcast, completely immediate. Again, the process disappears, and when this happens, the art object is volatilized.

This immateriality of the electronic and digital art object allows a much greater creative freedom. Mental elements can be combined and manipulated more freely than in architecture, painting and sculpture, offering infinite possibilities, as Donald Kuspit suggested in his essay "From analogue art to digital art".

Therefore it can be stated:

Either in certain digital practices the process vanishes because it is obviated, in the sense that it completely lacks form, or the artwork itself is exclusively a process, meaning, that its ephemeral nature makes it comparable to the

ephemeral nature of a traditional process in its attempt to become a completed object.

FREE CIRCULATION OF KNOWLEDGE-POWER

Is it not true that the use of the web 2.0 allows citizens a greater autonomy? Could 'nt we say that through the proper handling of these tools we escape the control of the devices? As Tiqqun says, beings are increasingly lost in their predicates (which are imposed by the Empire), bodies escape the qualities we tried to attribute them (...) They flow in silence. Later in the text a certain critical philosophy is born as a science of devices, it says: the circulation of knowledge-power and the cooperation of life-forms in view of the destruction-pleasure of the imperial devices can be freely performed, out in the open. That's what Tiqqun calls insurrection, the third stage of the science of devices, and this free flow of knowledge-power, as I understand it, would be, among other things, the development of the web 2.0.

However, this doesn't happen in reality. We could locate the world's hub of technological development in Silicon Valley, where large-scale investments have helped the area rapidly expand in three short decades. The major economic profits for companies such as Xerox, Apple and Adobe brought along by the digital revolution have also helped develop the practice of intellectual property law. The source of this profit, an intangible sequence of codes which, theoretically, could be replicated and distributed throughout the world in a millisecond, must be protected.

The conflict is evident: between the interests of international companies that generate wealth through technological research, and the possibility of a free development of knowledge. That's why this exhibit could be also defined in political terms. Digital Encounters endorses the free and creative use of software by the artists, and proposes a broadcasting of information through the web 2.0 where knowledge is shared freely and widely. It is inside this conflict where, according to Rancière, we find the definition of politics: for him politics is the action performed by those elements which have been excluded from the structure, and it is them who reform the state of things. Similarly, art is an element involved in the separation of the perceptual, in the division of the communal and the own, of public and private spheres. Therefore, as Rancière says, art, which symbolically and materially resets the previous distribution of relationships between bodies, spaces, images, and times, acts, inevitably, in a political manner.

In this exhibit which is now presented at the Centro Arte Complutense, we find the chance to reflect upon the possibilities offered by the University to the citizens. As I already proposed in my lecture at IKAS Art 2010, web development offers a unique opportunity to make knowledge accessible

to all citizens who have access to the Internet (knowing what this entails). An active use of web devices would allow optimization of the educational sites where the artistic practice is taught, allowing to transform classrooms where lectures were traditionally held into practical workshops for sculpture, painting, or 3D animation. This would not only benefit the Fine Arts students, but also anyone who was interested in the theoretical subjects taught at the university.

THOUGHTS ON THE DIGITAL ART MARKET

By Mun Jung Chang Park

COMPUTER ART FROM THE 60'S ON

What we nowadays consider a simple digital line drawn in real time would have been something unimaginable a few decades ago. The industrial development of the computer after its strengthening during the 60's, has provided tools and techniques which the artists have learned to incorporate in their work. The spreading of new technology and the numerous computer programs for photography and design have become a tool for enhanced creativity to the artistic talents. I mention two important pioneers in teaching unconventional graphic art: The School of Visual Arts in New York and Ars Electronica, at the University of Industrial and Artistic design at Linz, 1947.

While computer scientists are concerned with the fast systematic investigation, artists and activists question the creation of new virtual communities in digital media. So we go back to the origins of technical history, where I refer to Ivan Sutherland, who managed to develop modular design with the computer in 1963, and John Whitney, who is considered the father of Computation Art.

Another milestone in computer experimenting was the World Wide Web.

Handshake artists together with Thomax Kaufmann, Frank Kunkel and Geron Schmitz participated in the Internationale Stadt project in Berlin, an online community based on "the community" De Digitale Stad in Amsterdam. However, that project was never concluded because of lack of funding.

Aside from the historical facts, the soul of the artist has evolved and it enlightens our way amidst the new media. We cannot limit or restrict the information anymore, neither the time nor space. Do we truly understand the power of this tool? Where does it lead us? Where are our limits? Who decides what is valid or not? Is it art?

We have access to all the information we desire on the spot, our effort is not required. The images featured in the new

media which began as simple experiments, have now gone a step further, since we no longer work for the computer; it is now a means for an artistic end such as robotic art, algorithmic art, bio-art, software art, experimental video, video art, data visualization, animation, sound art, performance ... Even the square computer which became essential in our daily lives participates as a sculpture, and curiously they come in various sizes and colors. The artist has always known how to adapt creativity to strategies.

In Spain, the new idea that PCs could be part of the work of art had a great impact, which resulted in the connection with "Digital Salon" in New York, whose original concept came from Timothy Binkley, academic director of the Computer Art program at the School of Visual Arts. Binkley considered that any work of art that had intervention from a computer was Computer Art. Four Spanish artists stand out in this area: Antoni Muntadas, Joan Rabascall and Benet Rossell and Eugenia Balcells.

NEW TASK FOR THE ECONOMISTS

The economists have a new task to deal with. This is due to the new economic approach in social science, which has reached a new placing in the demand of art. Many question whether they are prepared to deal with the abstract concept of art. From my point of view, regarding the Spanish situation, there should be a specific training applied to art, since it is a new economic market in Spain. But in general terms one could foresee the economic trend according to the fluctuating demand of artistic trends.

The economic approach aims to establish a new interdisciplinary form, which they call "rational choice", culture being one of the areas it would apply to. In Germany, for example, they have been interested for a longer time in the role played by the State in the financing of culture. The interesting thing is that the economic approach, or "rational choice" of the arts, has established relationships with other disciplines such as sociology of art, but never with art history. Art historians seem reluctant to do this, and they make efforts to stay away from economists, but the cultural agents will be the ones to promote the approach.

To the economists claim that "to properly study the artistic goods market it is necessary to consider the aesthetic nature of art," Kenneth Boulding points out that art and culture are, in principle, subject to scarcity, that they are not free goods and not just aesthetic. They are functional for those who demand the goods, but economists should also investigate what would be the best way for the State to promote the art.

Finally, I mention two issues that economist Bruno Frey considers interesting, but also particularly problematic. On the one hand, the role of the market, on the other, the role of democracy in the arts. The role of the market has been criticized by the masses, due to the high economic cost involved in every aspect of it and the belief that the art market can only produce low-quality culture; he also criticizes the mismanagement of art. However, the reality of things is quite different, the market can produce high-quality culture, and it does so, but there is a different type of demand for each stratum. That is, prices serve the high quality demand.

THE NEW MEDIA ART MARKET

Since "Digital Encounters / Encuentros Digitales" is aimed at the selection of artists whose processes merge art and technology, the following questions arise: How do you sell a digital work? Who is interested in it and can purchase it? What might it cost? The high production cost constitutes an impediment? Is there a market for the future of the New Media artists?

The work-product of the artist is the first step in any direction. Spanish artists such as Eugenio Ampudia, Antonio Muntadas, Sergio Prego, Marina Núñez, José Antonio Orts, Eulalia Valldosera and Daniel Canogar, among others, have managed to cross borders, but they could have more visibility. Why? It may be due to the individualism within the circuit, for which are responsible curators, critics, artists, gallery owners, dealers, consultants, cultural managers, museums, institutions, foundations, private collectors, auctions, festivals, fairs and biennials. The attitude lies in ourselves, it would be good to work together to show the attractiveness of the Spanish market.

The artists choose the format for selling their work taking care of privacy issues and copyright, and they negotiate their visibility with the market agents. The increased presence of digital art in galleries and institutions is still timid, however I believe that the demand curve has an upward tendency despite times of crisis; why not bet on intangible works? Is the general public ready for them? Are we concerned about conservation? Maybe it is not a safe bet?

Increasingly, galleries and contemporary art fairs are engaging in the promotion, exhibition and marketing of digital art. The U.S. is the veteran, with galleries such as Postmasters or Bryce Wolkowitz Gallery, both in New York. Fairs like Art Now, Art Brussels, Arte Fiera Bologna, FIAC Paris, Art Basel, Pulse, Art Cologne and Arco, among others, have a strong presence of digital art, albeit minor. Arco has been a pioneer in creating a specific space, first with Netspace @ Arco in 2000, Black Box @ Arco space and final

ly Expanded Box since 2008. The Fundación Telefónica has the VIDA Award for Art and Artificial Life which helps promote new artists at ARCO in very surprising and positive way.

Why do we collect?

They say collecting is the desire of ownership, enjoyment and prestige.

The largest private collectors of contemporary art reside in New York, Chicago, L.A., Washington, D.C., Rio de Janeiro, London, Tokyo, Paris and Berlin, principally. Important collectors like Steve Gin, Eli Broad, E. Lauder, Paul G. Allen and Francois Pinault show little demand for digital artworks compared to traditional techniques. Perhaps they are concerned with its low profitability or the question of whether it really is art.

With regard to public collections, the biggest potential customers are museums. We are ignorant as to retail prices and contracts between artist and museum, but they do incorporate new works to their permanent collections or get our attention with exhibits such as "Primera Generación. Arte e imagen en movimiento, 1963-1986" in MNCARS in 2007, commissioned by Berta Sichel who included the great contemporaries: Peter Campus, Gary Hill, David LaMea, Thierry Kuntzel, Bill Viola, Juan Downey, Rafael França, Vito Acconci and Bruce Nauman. These artists deal with issues ranging from perception to performance. The contents of this exhibit became a great database for connections, findings, interpretations and reinterpretations of the history of the first generation of video artists.

The economy of art sets a great pace for culture and market. So many factors are promoted around the works in order to reach the audience, that the label of those representing the artists becomes the quality proof, either as investment or as individual aesthetic pleasure. But one way or another, the different opinions regarding the digital market will be clarified over time.

Time and the interests of supply and demand will give meaning to the work involved in the processes of creation, production, exhibition and acquisition of new contemporary art pieces. Or... not.

BUSCANDO ABERRACIONES (Looking for aberrations)

The collective formed by Mónica Bujalante, Lucía Domínguez and Oscar Sáinz creates installations through the interaction of everyday elements such as water and light. The piece "Hologramas" (Holograms) generates three-dimensional projections without involving great technolog-

ical resources, simply by making use of the laws of reflection and refraction of light. Their uncomplicated approach to digital technology manages to let their works rediscover the magic and illusion of the sensory experience.

Encounter with Buscando Aberraciones (Looking for aberrations)

by Daniel Silvo

This group of Madrid artists works with the most basic elements that exist on earth: light and water. Basic elements, which were there before the apparition of man on Earth, before animal, vegetal, organic existence; in fact, they are the elements which brought about the first cell, the first amoeba. Seemingly the antithesis of technology, but in the hands of Buscando Aberraciones they become components of sophisticated mechanisms, which generate incredible optical and sensorial illusions.

When do you discover water as a medium for your work?

We are excited with the beauty of common, simple things. Water and light are two basic materials in nature, which have fascinating behaviors. Stopping and observing is enough to see the beauty of a dewdrop reflecting everything that surrounds it, the waves formed in the river when the water is redirected between the rocks, or everyday experiences as water boiling in a pot. If we add solid and gaseous state, the options multiply. Our interest comes from valuing these phenomena. The movement, the transparency, the shadow and above all the reflection are the factors we mostly focus on. By isolating them and decontextualizing them we try to propitiate the necessary concentration to understand them and enjoy them.

How do you develop your projects?

Buscando Aberraciones was born in 2009 when we participated in the workshop "Luz, espacio y percepción (light, space and perception)" at MEDIALAB PRADO, an institution with which we feel totally identified due to its interest in the work process and the horizontal, collaborative and open models.

Our methodology has a lot to do with experimenting and intuition. Water is an element that introduces the variable of constant change, unpredictability and surprise and therefore the possibilities for playing and researching are inexhaustible.

Our group is formed by a photographer, an illuminator and an architect. These different backgrounds, together with the work we develop separately, help us constantly open

new ways of investigation, something we consider very important for a new project like ours. The name of the project states it clearly: "Looking for".

In your web page we find photography and videos, theatre and performance; is this interdisciplinarity what makes you work with different formats?

It is probably a consequence, although it also has to do with the fact that you can represent the same experience in so many different ways that trying to pick that up is enriching for us.

What role is played by technology in your work?

We try to develop our work in the most simple way, getting rid of complex gadgets which may render the experience incomprehensible or emphasize the technology too much. That is why we describe our installations as low-tech. This doesn't mean we won't evolve towards more sophisticated pieces that may introduce other degrees of complexity, always paying attention so that the true protagonist is water under the incidence of light.

You work with free licences and in your works the mechanism is visible, are you interested in telling how you make each piece?

It is crucial for us that there is no trick. We understand that in this project the simplicity of the installation is its value and keeping it at least partly "bare", helps to understand the visual effect and gets it closer to the viewer, who in turn gets into the game of experimenting with the piece, like a child who moves an object to see what it does. Our licenses are copyleft as a consequence of this willingness to share our knowledge. Under these premises copyright makes no sense.

In this piece at the Centro de Arte Complutense, how do you conquer space? What was the process?

We work in situ, with a predefined idea that may change or adapt to the needs of the space. Up until now we have worked in places with lowlight mostly so at the Centro de Arte Complutense the challenge is assembling the pieces in an illuminated space.

ISAAC CORDAL

In the triptych "Unidentified suspects", Isaac Cordal investigates human representation. Through the use of analog material he manages to reproduce the imagery of digital modeling. The new technological nature of man is questioned through the confrontation between the digital and

the analog. The artist is also showing "Engendro" ("Monster"), a machine for making noise which, in his own words: "through the use of lo-fi mechanisms the machine purrs the absurdity of its own existence."

Encounter with Isaac Cordal

By Daniel Silvo

Cordal rescues obsolete objects, which cannot serve their original purpose anymore. These instruments, whose spirals lie in a sort of purgatory in the form of attic or storage room, are once again able to see the light. Isaac frees them from their sorrow and again sets them to work. But they are no longer slaves, now their destiny is to play. They don't have to be useful, they work for the fun of it. They have their own space, they have the leading roles. Assembled, illuminated, connected... they generate a vital movement that starts and ends within them, they are independent, while they look askance at the viewers, asking them to show some sign of humanity towards them. "Unidentified suspects" is a piece that claims it's own space and time. If digital virtualities try to imitate reality, this piece does exactly the opposite: it imitates a three-dimensional wireframe generated by the computer, but it asserts its objectiveness: it has weight, it occupies space and the materials are there to be attacked by time. The virtual body tells us: "I'm here, I am as physical as you are, as real as your body". Like those beings bottled in formol, we get the impression that any moment they could open their eyes or their lips. But don't fret, they are Isaac Cordal's friends, they are our friends.

With "Unidentified suspects", have you given up technological mediation to go back to manual work?

I am interested in merging both processes. Part of my work relates to sculpture, carving, modeling and in general all traditional crafts related to creation. This is probably due to my training at the Escuela de Canteiros (Stonemasons School) in Pontevedra dedicated since the end of the seventies to the preservation of the stonemason's craft.

I am also obviously interested in using technology, but in lo-fi version, low quality, rescuing obsolete objects to give them a new purpose. In my last works I recycle motors, deprecated hardware and scrap-metal. I like technology being part of the work, but only when necessary. With "Unidentified suspects" I am interested in making it simple: a small light producing shadows through a metallic wireframe previously modeled with human traits. The shadows become drawings that remind us of 3D graphics made by computer.

In this piece I see a very baroque gesture: a metallic wireframe that simulates a digital wireframe representing a man, that simulates a real man. Do you think of this piece as a memento mori?

The game of representation by means of shadows has a lot to do with the rooms in the Baroque period where darkness was an important part of the pictorial construction. We found ourselves in the gloom of the candle light surrounded by our own shadows and objects projected on the walls. The fire prolonged daylight conquering darkness and with it the many myths that reside within it. The projection of the shadows began its use as an artistic means for drawing.

I had never thought of this piece as a memento mori but due to the darkness required for its appropriate visualization it might contain a somewhat sinister presence I didn't know about.

In creating your "Engendros" ("Monsters") you have established a relationship with technology we might call naif. What was the beginning of your relationship with machines?

I belonged to a group called Ludd34560 with which I did some performances (2003 to 2006). One of our common projects was Census, the enumerator's dream in which the instruments were bicycle wheels, powered hammers, rakes in movement, etc... Preparing this performance I first became interested in the possibilities of assembling different motors and their autonomous sound possibilities.

In all your works you endow your objects with humanity. When you look at them again, are you not surprised at times, as when you look at new autonomous beings, with their own voice and will? Do they scare you the same way Frankenstein felt when looking at his creature?

I wish they could be more autonomous or even totally independent to free up some space at home. The Greeks represented bodies in a moment of tension just before or after a physical action. This managed to make the white celestial marble become alive for an instant in the eyes of the Greek viewers. Greek sculptures are archaic robots. In Egypt we find wooden figures with mobile arms dating from 2000 A.C. for example. Pigmalion myth is very suggestive as a development of our obsession with *autopoiesis*. I find very interesting Rafael Argullol's comments when he says that "mythology is the ancient science fiction."

Since the installation lies in the dark it forces us to concentrate on the illuminated area. The movement generated by motors creates an interesting visual game, which invests

the piece with a sort of life. In a way this is because the modeled object, with its facial features, creates an optical effect of confusion of the perspective depending on its concave or convex position as it slowly goes around. I think the biggest fear comes from darkness. In an installation in 2006 at MARCO in Vigo, some members of the audience were reluctant to come in. I imagine it was probably because of this.

CARLOS CORPA

Carlos Corpa's work has to do both with sculpture and robotic art. His "humanizing machines" are robots made from scrap metal which try to imitate human behavior in fields which are essentially alien to machines, as is the artistic field. His discourse turns around the whole idea of machines substituting humans by creating decrepit and dysfunctional robots, more worthy of pity than admiration. "Automatic Noise Ensemble" is the work we can see on this occasion, one of his most representative pieces: a quartet of discordant musicians.

Encounter with Carlos Corpa

By Ana Kuntzelman and Miguel V. Espada

How does an artist learn to make robots?

The short answer is: as a kid, taking my toys apart. Developing it a little further... the one who made me realize that mechanics could be an artistic language was Jean Tinguely. Paradoxically, I found out about his existence when he died. I clearly remember the special issue dedicated to him in the newspaper El País thanks to which I got to know his work. It was then I realized that something as akin to me as mechanics could be a form of expression.

Do you always collaborate with other people?

Not always. I believe in teamwork but not in team leadership. The ideas come from one head, even though there might be twenty more thinking about it, who will come up with all kinds of different readings and solutions. The times I found something I didn't know and thought it was too complicated to learn on my own, I asked somebody to do it for me. Sometimes I have been luckier than others with that strategy.

For example, with "PaCo", the poet robot, I've been very lucky because when I decided to do it I didn't have the slightest clue there was something called natural language, which is the term computer engineers use when referring to the language you and I are using right now. I met Ana María García Serrano who, at the time, was the head of the

Department of Artificial Intelligence at the Politécnica University in Madrid. I got in touch with her and although at first she had her doubts about my intentions, she ended up being the best collaborator I've had in terms of enthusiasm and resources.

Another regular contributor has been Basilio Martí, helping me out with sound and music issues.

On the other hand, almost every year I spend a few weeks working alongside Amorphic Robots Works, artistic director Chico MacMurtrie, at the great studio in Brooklyn, NY, involved in prototyping and investigation tasks.

What is the difference between a scientist making a robot and an artist making a robot?

I guess the purpose is the difference. A scientist does it with a purpose we might call industrial or economic. Basically to lower costs or to develop a new task, which was previously done by humans. Not only robots, but most modern technology.

Instead, an artist tries to explain the world. My first approach to what I call "humanizing machines", or machines which imitate human behaviour. Machines which replace humans in fields where you'd never expect to find machines. My first idea was to shock people and from that came "El sexo en las máquinas" ("Sex in machines"), and then came the Animatics. Later on, seeking the essence of the human condition, the essence which makes us different, I started to think about art and making machines that were artists.

But most of your machines are weak, pathetic, decrepit...

Well, that is part of my aesthetics and the textures of the scrap metal I use as basic material and the themes I reflect upon in my works: musicians playing off key, cybernetic beggars, robots with anxiety problems, assisted suicide machines for genetically modified corn.

But you also manage to turn around that idea of the hipertechnological, don't you? You show the dark side of technology... or the dark side of the posthuman ideal.

I always worked with what I had at hand and with what I found appropriate for conveying the meaning I wanted to give to my work.

I didn't want to resemble in any way those Japanese artists working with the polished aluminum and the pieces made by CNC machines. That is of no interest to me, I am interested in feeling and the aesthetics of something which obvi-

ously once served a different purpose. The emotional load of the scrap metal is hard to achieve with other materials. I am also interested in the fold that occurs in the viewers mind to be able to see an exhaust pipe as a guitar player, for example.

Regarding purpose, I think my first motive is of social concern. If I had to explain what I do I'd say I show the world as it is today, as crudely as I can.

I guess the primary cause of my love-hate relationship with machines was something that happened to me: I had a normal life, a job in a graphic design studio, I paid my rent, I had my plans for the future... one day I came back from my vacations and I, and most of my fellow workers, had been replaced by a computer. Suddenly everything was gone because the way I earned my wages was obsolete and that money was being earned by a machine instead of me. In some way, a machine had taken over my life.

It seems science is obsessed with finding intelligent machines, but your obsession is with finding emotional or sentimental machines.

Mostly the ability of these machines to create emotions. For example, Suffrobot. Some people are scared of Suffrobot. And I am always surprised with the fact that something built from four poorly welded tubes, a high voltage unit and a few motors can transmit the same feelings, or very similar, as watching a psychiatric patient in the middle of a crisis.

I am very interested in the relationship between ourselves and our mechanical counterpart. It seems like we are not that far away. We have established a relationship of ambivalence and substitutability with machines. Economically speaking, we are interchangeable. And money is the new God. Ubiquitous, Omnipotent and All-embracing. My work tries to reflect on this and to ask where are we going...

You are therefore looking for pieces of humanity which aren't clearly replaceable, for example musicians.

Well, in some ways human musicians have been replaced since the appearance of the first bakelite records... It is not quite the same, of course, but not too long ago music was a synonym of musicians; now it is a synonym of CD, vinyl, mp3...

With the artist robots I was looking for the essence of what is human, because ultimately, sex is something we have in common with animals and plants. I was searching for our specific features to give that role to machines and I found in art a feature that seemed to be unique. I also have a sketch for a "Robopater", a sort of priest robot that recites invented

prayers and gesticulates "Hale mary's", to touch upon the religious issue, which also seems to be uniquely human.

If the archaeologists of the future arrived now and found our technological remains what would they say about our society?

I would ask you what are those archaeologists made of. Would they be made of flesh or maybe carbon fiber and amorphous silicon chips.

If they were made of flesh?

The first thing I'd tell you is that I don't believe they would be made only of flesh. Maybe if graphite bombs exploded all over the planet and made all technology melt... but that seems unlikely to me. I think we are going towards some sort of hybrid, in fact we already are hybrids, we are becoming more silicon than flesh all the time. We relate through machines or directly with them. You just have to take a look at what most people dedicate their time to, both work and spare time, and you'll see we need gadgets even to sleep... That archaeologist won't be able to believe that once we lived without electricity, when really that was the way we did live for such a long time...

I think an archaeologist would observe the way things have changed since the days people were able to mature, because they didn't have to keep recycling themselves constantly, whereas now they run around like headless chickens, going nowhere.

While we advance towards a digital superknowledge, we are loosing the true knowledge that made us human: the ability to transform the environment with soft technologies which are locally available. Man is the only animal who instead of adjusting to the environment, has adjusted the environment to himself. But now we must be the ones to constantly adapt to the new technological media. That archaeologist would confirm that the constant recycling is limiting our ability to mature and that is what we have: a deeply immature society.

Tell me about your upcoming projects.

The next thing I have in mind is not a humanizing machine, but a terraqueous machine. It is a microphone for the planet, a traveling machine to listen to the Earth like it's never been done before, at least as far as I know.

I find it harder each time to muster the energy and get into the appropriate mood to try to distribute my work through the agents of the commercial art circuit: gallery owners, managers, judges, commissioners and other animals. With this project I try to stay away from all of that and directly

offer people an experience from a perspective that considers the Earth as the supreme Artist.

The new project contains, among other things, a giant wind harp, a hydrophone which obtains sounds from the underwater landscape, a terrestrial resonator which is like a sound seismograph, antennas to capture the airwave landscape...

But above all it is an open platform so that any artist who feels like it or desires it may use the installation and reconfigure it to get what he needs.

Also it is an instrument for awareness and distribution of the analogue technology it utilizes. It is designed to take the pieces apart and show why it sounds that way, what makes it sound one way or another and teach how to access the technology that lies behind it and that anybody can replicate.

FERNANDO GUTIÉRREZ

Fernando Gutiérrez designs fantastic universes inhabited by dysfunctional and perverse creatures. His imagery is created using different drawing strategies and media. His installations combine traditional line drawing with projected images; the still image with the motion image. He generates small narratives, which travel through space. The interaction of the drawings and the space creates hybrids, small beasts that combine the real and the imaginary.

Encounter with Fernando Gutiérrez

By Mun-Jung Chang Park

It is often we see your drawing gestures superimposed with real analog drawings. The result is shocking for the viewer, for its potential and for the vibrant effect it creates. Where do your artistic concerns come from and when did they begin?

It all started as a game, where I drew on acetates to superimpose them and combine them randomly. At the time I didn't have a studio so I couldn't work in professional large formats. This new way of composing made it easier to work because of its small scale and immediacy. This way, I started to build narratives just by approximating images and the possibilities started to multiply.

At the same time I started experimenting with small animations and I was completely fascinated by the fact that images came to life.

Let's talk about "Invernadero" (Greenhouse). What are you showing with it and why that piece?

It is conceived as a vegetal bestiary, illusory phenomena typical of a pre-logical mentality. Transferring human qualities to other beings is a basic part of acquiring symbolic thought.

The piece consists on a direct graphic intervention on the walls of the exhibit hall and two animation pieces. The narrative is unpredictable, articulated around a random collage process combining various images. This way strange hybrids are created, from the fortuitous encounters between drawings, which group together in "societies".

Piaget said the prelogical and Representational Thought period (2-7 years) comes when a child finds out some things can take the place of others. Are you projecting your illusory phenomena for us, for society?

In archaic societies the same thing happens. Already in the mural paintings of the Paleolithic, psychic qualities were projected on animals. In my work I handle familiar images which we see everyday in the media. The selection of the images and their encounters make up a visual diary of our reality. I guess, in a way, it is a partial and subjective vision of ourselves.

What are Fernando Gutierrez's long term goals?

There are no long-term goals.

To what extent do you think digital artists have a place in Spain?

There is a new generation of very interesting artists working on new technologies. There is some support, but not enough. The non-digital artists are better off. In this situation, it is normal that many young artists complete their training elsewhere, or simply leave.

Tell me which people inside and outside the artistic world have influenced your work.

Too many! The list is never-ending: Bill Callahan, Windsor Mc Cay, Svankmajer, Philip Guston. Henry Darger, Debeurme, Pere Guinard...

What is your evaluation of the Spanish market?

Everybody seems to agree on its local and endogamic character. The international presence of the Spanish market reflects the national situation. 1% of the worlds total is not a competitive number.

When I think about the market, I think mostly about the precarious work situation of the young artists. The artists have to be ready to compete, often giving up their most basic rights. This way of looking at things creates a generalized weariness and disenchantment.

What are you investigating at present?

I am focusing on new media and strategies for drawing, insisting on the different expressive possibilities of the medium and its relationship with new technologies. I am currently developing a project with a type of paint that reacts depending on its temperature, perceptibly changing its ability to reflect light, allowing a change of its color. The possibilities it suggests are very interesting.

If an animation were to be projected on that paint, it really does sound interesting! You might be able to do outdoor installations.

I am very tempted by the idea of working outdoors. One of the premises in my work is originating environments with contents that come from immediate references to the space they're in, making visible their emotional interstices. Something which isn't possible in neutral spaces like a gallery or other institutional exhibition halls. Working outdoors or in public spaces offers more alternatives.

ANTONIO R. MONTESINOS

The work of Antonio Montesinos lies between data representation and algorithmic art. Through data obtained from the web he generates visualizations that inquire into the organization of the digital universe. His works are large format installations made from perishable materials, which are integrated into the exhibition area. On this occasion he presents "Constelación (obsoleta) f 28 08 02" where he explores the relationships between virtual space and real space.

ENCOUNTER WITH ANTONIO R. MONTESINOS By Mun-Jung Chang Park

What is the art of Antonio Montesinos?

Initially my work was focused mostly on interventions in the public sphere and it was influenced by a series of them called graphic areas. The main idea was to use the grammar of public signs (such as zebra crossings or road lines) to generate recreational spaces and to question the quotidian. With this technique I created giant hop-scotches, labyrinths representing the city or structures to encourage interaction.

These last few years, though, I have been getting into audiovisual and interactive arts, topics such as data display,

hypertext narrative or programming algorithms. From this period come projects such as *Le Petit Tour*, *Narraciones caminadas* or *Comportamientos* based on the representation of my movements in rural and urban environments. Other pieces such as *Algemesi 2.0* or *#5 29 panview* create three-dimensional spaces to generate plunging experiences. Works like *Los amigos de mis amigos*, *Del.icio.us Networks*, *140 Caracteres* or *Emulo* reflect upon various aspects of the so-called web2.0.

There seems to be a sociological study behind your work, what are you inviting us to think upon? What leads you to the idea of data formalization?

With "Areas Gráficas" (Graphic Areas) I was trying to use graphics (signs) to create behaviors, whereas in recent projects I've been trying to make graphics visualize how we build our space (and a reality or story) when we relate to it or in it (be it natural, urban, or digital space). From this approach I become interested in methods of representation of the information, hypertext narrative or tools for the development of virtual environments. These approaches are translated into projects such as "Algemesi v1.0, La ciudad deseada" or "#5 29 PANVIEW" where we created virtual environments that could be used by viewers /users. Projects such as "Le Petit Tour", "Narraciones Caminadas" or "Comportamientos" are maps that represent my personal practice of urban or natural landscape. They attempt to produce "maps that can be carried out" directly by anyone, since all activity is documented in the form of plans, tours, notes or Google Maps. These materials can then be downloaded or accessed by anyone wanting to repeat my experience. Therefore, I propose a leisure activity, recreational and "open source."

With projects like "Los amigos de mis amigos" (The friends of my friends) or "Del.icio.us Networks" I wanted to reflect on how we build spaces when using them or living in them. These works are based on the patterns of my relationships in social networks like Facebook or del.icio.us trying to visualize the kind of spaces and virtual communities generated by the massive use of the Web 2.0.

In projects such as Delicious Networks, Friends of my friends or 140 characters, I can see how you try to reflect today's social scenarios saturated with information-signs which, at the same time, are being decoded by that same society. Do you consider yourself "antisystem"? A catalyst of information?

I do not think I am against the system, it is more a critical attitude towards various aspects of society. I think it's important to keep the critical attitude, but not only to detect the negative side of our context and denounce it,

preferably to offer alternatives, visualizations, fictions and even possible solutions to negative aspects, or ways of enhancing the positive ones. As a producer of cultural contents I feel some responsibility towards the kind of things I produce. From this perspective, projects such as *Delicious Networks* or *Los amigos de mis amigos* are trying to map out some of these new spaces in which we are daily interacting, even if not physically, and which have become a very real part of our day to day.

Furthermore, these works you mention, along with *Émulo*, coincided with the massive outburst of the Web 2.0 in Spain. Within a critical perspective, they tried to understand (with *Emulo*) the consequences of a massive increase of information as the one coming from the 2.0 boom. *Delicious Networks* or *Los amigos de mis amigos* went a little further in this search trying to represent and arrange some of these new contexts open to the general public by the web 2.0.

As you point out in "140 caracteres" (140 fonts), the city is a container for signs (advertising, traffic signs, signs, posters ...), signs that we have learned and accepted. However, in your work you generate new containers for signs that the audience has to decode. Why are you interested in the formalization of data in images? What kind of images are you looking for?

Actually most of my work comes from a reaction to the amount of information we are bombarded with on a daily basis. My first installations tried to prove how we, as citizens, could also generate signs or even spatial context with very simple tools such as duct tape. These interventions even aimed to modify the behavior of the "users" of the city. Later I realized that what I proposed ended up being the same thing I was criticizing so I finally lost my interest in visualizing behavior.

So, in the early works, the sign is used to produce and / or represent spaces with the idea of promoting certain behaviors. In later works, the relationship graphics – behavior is reversed. The sign is generated by the behavior or by the way of using a real (*Narraciones Caminadas*) or virtual (*Delicious Networks*) space, and this representation is the end result of the project. Top-down strategy is replaced by Bottom-up tactics. Going back to the previous question, I'm interested in images generated by everyday life, by how we live, relate and communicate in the city or the network.

If the result of formalizing data could be defined as useful, in what way is it useful? If not, if the resulting shape wasn't useful, could we argue it is a work that lies?

I really hope my work is somehow useful, perhaps not in a pragmatic way or useful for everyday life though. Useful for the viewer or user who might be encouraged to think about the context in which he lives and how this context can be used not only as the rules suggest but in any possible way that may suit him.

Between 2004 and 2008 you developed projects in public spaces with Areas Gráficas, in events such as Málagaarea, Sculpture in Action, I FAP, Greenspace, South INJUVE and Interferences. In 2010 Digital Encounters, you go back to public intervention. Is this a continuation of that project? What makes an outdoor space different from an enclosed one?

Having worked with a multitude of techniques and both individually and collectively, I see all my work as a single research project around certain subject matters that have always interested me. We can't say the work shown at *Digital Encounters* is part of *Areas Gráficas*, because it has a different purpose, but obviously it is indebted to *Areas Gráficas*, in the same way it is indebted to *Delicious Networks* or *Los amigos de mis amigos*. It shares with *Areas Gráficas* its formal resolution, but it has more to do with later projects because I am doing a representation of "my virtual spaces." When I received the invitation to participate in *Digital Encounters* I thought it would be good idea to use the entry hallway to create a piece that would confront the physical and public space (entrance to the CaC) with the intimate virtual space represented by the mapping out of my Facebook contacts.

You present today a unique piece for which you chose the ceiling just before the entrance to the exhibit, what can we observe in it and how are these concepts confronted?

The piece is a representation of my contacts in Facebook. It is related to *Los amigos de mis amigos*, which I had to design for a smaller space where I could only include the contacts who lived in Spain. On this occasion, I can include all of the contacts I have at present. The technique is the one I used in *Areas Gráficas*: drawing with the aid of duct tape.

The intervention is a diagram representing my contacts in the social network Facebook. This diagram is taken to a human scale allowing the viewer to see it from a central point marked on the ground, which represents my profile within the network. The piece tries to represent the "geography" of my contacts in the network. It aims to be an example of spaces and communities generated on the web from the relationships between people. Places generated by the connection between people more than by the division of space.

The intention, with its indoor location at the entrance of the CaC, is to emphasize a confrontation of the physical space, the one used by the viewer, with the representation of a virtual space that is perceived as if it were a celestial cartography. It draws a parallel with the representation of the night sky and its cartography in the form of constellations. A method used since ancient times to represent a space, which like the Internet, is real although it is not physically achievable.

It also aims to underline the relationship between real and virtual spaces because of the way it's made: the representation is obtained digitally, but its development is manual and the materials are precarious. The discourse that derives from the use of this type of material has to do with the fact that anybody may use them, they not a material specifically associated to artistic practices.

Art and market go hand in hand, as you well know. Several of your works are use perishable materials, with different measures and adapted to each space. How does Antonio Montesinos deal with selling his work? Who is your target?

I am not currently working with a gallery but I wouldn't have a problem with that possibility. I do have some qualms about producing work specifically meant to become a luxury item, but the use of ephemeral materials is not a reaction against the artwork's exchange rates. Interventions allow me to work directly for an audience that I am certain will see the piece for as long as it is shown. Besides, with this type of work I have certain advantages because I don't have to assume the production of the separate pieces and I have no stock problems. With installation formats and digital arts the tendency is to charge for the finished piece, the same way an actor or musician may charge for performance. I'm quite comfortable working this way and even though I do not discard other forms of commercialization of my work, I will keep on doing so as long as I can.

NURIA MORA

Artist whose creative work is primarily inscribed in the graffiti world and street painting, albeit it embraces other areas too. In her work we observe the cohabitation of technical and artistic drawing which takes off from the reference to serial patterns that she recreates manually in a traditional and, therefore, unique way. Mora generates a discourse that tries to give value to forgotten public spaces. It creates visual relief and moments for reflection in the midst of a city overwhelmed by commercial address and political purpose.

ENCOUNTER WITH NURIA MORA

By Ana Kuntzelman and Miguel V. Espada

How does your work relate to architecture and the urban space?

The most important thing for me is the place. First the urban space, then the architectural setting, the building. My discourse is defined by this idea of giving value to the place and working with the urban context to add a quality to it, not to subtract it. Creating chances to enjoy something in a surprising way on the street.

When you talk about adding a positive quality...?

I mean giving value to things on that façade that you wouldn't have noticed if it hadn't been for the intervention done on it. Texture, for example. When you add color you discover things that are hidden and that could go totally unnoticed.

There are so many residual spaces that you don't notice when passing by and they might just be incredible. You don't see them because they are easily overlooked or because the setting might be polluted by commercial signs. Often you have a "Zara" store on foreground and that distracts your attention.

Really my work focuses on desaturation. Meaning: even if it adds a new element to the city, as is a new image, the contribution is a visual relief. We are surrounded by heaps of information, and, actually, if you notice, most of us look down when we walk, maybe as way of protecting ourselves against so much bombardment. In the city we are surrounded by visual contamination and making some abstract paintings, which don't have an obvious message like "buy this", generates in the passerby a feeling of relief and of free interpretation.

Even in the underground they have installed screens that prevent us from seeing the platform on the other side, or the person in front of us, or simply gaping. It is such a political use because the only aim to it is not to let us think, not to let us meditate for a minute. When you are faced with this aggressiveness, finding an artistic proposal that makes you wonder "what is that?" creates a peaceful feeling. That is what I mean when I talk about desaturating the environment.

You almost always paint on buildings which are not new, but are not totally run down either. Is that a conscious choice?

Yes, it is a conscious choice. Many of the spaces I work on are abandoned because their function has been taken over by shopping centers in proximity. They tend to be small neighborhood stores that were closed down, and all of a sudden they become silent witnesses of time. The painting gives them a second chance as an artistic medium.

In your work you combine technical drawing and artistic drawing. Geometrical images and classical painting. Where does the combination of these two universes come from?

When I started working on my own, without El Tono, after many years of doing things only with him, new issues came about, for example the need of coming to a screeching halt. I was immersed in a loop of painting, traveling, and showing the work. It was a machine that functioned and that was associated to another person. All of a sudden I was confronted with this issue: "if I separate myself from this, who am I?"

I felt this need to slow down, meaning: why is it that if I do something on the street it has to be in a furtive way, fast and almost without paying attention to it and without being conscious of the painting? I didn't feel like "bombing" (the word graffiti writers use for painting) anymore, I felt like developing a project that could arouse a series of questions, a reflection on time and space. The minute an artist dedicates his space and his time to being in his work, he starts to become a part of that work. It is then I decide that I was going to get installed and paint as if I was painting at home.

Going back to the idea of combining the organic with the geometric...

One acts as a frame for the other. Floral and stenciled patterns are something that normally came from and worked with reprographics, to be mechanically reproduced. I wanted to turn that around, to do it manually, in a traditional and unique way. This means giving it the appearance of something mass produced, that might look like a piece of wall paper you have simply cut and pasted, but it is really something you have done on purpose for that particular place.

When you incorporate the organic, the vegetal, there is a clear contrast with the geometry of the architectural space, but at the same time it creates a dialogue. It is an incorporation to the artistic support that gives value to the orthogonal tendency of the city. I remember once I was asked, "when will you incorporate the curve to your aesthetic discourse?" And I said, "when they make round cities".

The tendency with graffiti is to assume that since it is something you do on the street, and illegally and that is ephemeral to some extent, you don't have to dedicate time to it. And for me it is crucial. Even if I've spent two days trying to cover a wall with tiny flowers and the next day the authorities come by and bleach it, it is part of the process. Yes, I am the girl that paints: I settle in, I paint during daylight and I go there with my backpack, my paints...

There is a graffiti tradition associated with subversion, how does your work relate to that?

It might be that my work is more subversive than writing an "I hate Zapatero" type of message, because it is not so explicit. It tries to reach a little further; it requires some afterthought on the part of the viewer and there is no imposition of a clear message. It will seem subversive to the people who understand the pun. It doesn't have to be someone who is particularly prepared, maybe the porter down stairs will understand it much better than the typical curator.

But the central idea remains the same: we are bombarded, we are not allowed to think, well, I am going to propose a silence. I am going to offer a space for free interpretation and for people to look at it and think "what is that?", or simply enjoy an aesthetic proposal. I also think that being beautiful is an asset in itself; which is something I totally disagree with in contemporary art: when something that is beautiful is immediately considered not good.

What is your experience with new technologies?

I must admit I am a computer wildebeest, albeit very willful, which means I learn everything. I don't usually incorporate technological devices in my discourse precisely because I am totally useless. Still I have at times participated in projects where other people have given me the chance to work with those tools. With "Tagtool" I drew on a graphical gamepad and it was projected on a giant screen. The same process as drawing on a notebook.

Tagtool is a group of people who have joined together to design a tool to draw with light. They have developed a program with the aid of computer engineers, and through a simple set of controls, anybody can draw as if they were using a paperpad; with the possibility to adjust color, texture and line thickness. But it is something very direct because it's a touchpad and you can simulate many effects, brushstrokes, etc...

They have developed the project but they don't make use of it themselves, they try to involve artists who are willing to share their work.

But aside from direct use of new technologies in the creative process, you do make use of blogs and network distribution...

I use them since I started to work on my own; in the past, El Tono had always taken care of that. Three years ago I couldn't send an email and now I am building my own web-

site; I had a blog and I am little by little trying to get into all networks. On occasions I have had to document my work process, and in such cases I have found people to help me out; but I usually plan my projects so that I don't have to deal with that.

In a way, my work is accessible to everybody because it is out in the public space. It is different for the artist working inside the studio who does need some broadcast via internet as a way to get public exposure.

Aside from your personal experience, do you think that the language of graffiti is being influenced by new technologies?

It is true there are projects that are making use of new technologies. Graffiti that can only be seen through Google Maps. Or the works that are being developed by Blu using stop motion. Or the experiments taking place at the Graffiti Research Lab...But painting in the street is painting.

DANIEL PALACIOS

Daniel Palacios thinks of interactivity as interference. In his works he presents systems that are stable and are only altered and reconfigured when interacting with the viewer. The installation "Outcomes" establishes a relationship with the space it occupies and the people walking around it. The movement of the audience around the room generates a sound pattern. The technology is hidden and this allows the viewer to focus on the sensations and be liberated from dealing directly with the device.

ENCOUNTER WITH DANIEL PALACIOS

By Mun-Jung Chang Park

I am an "unknown immigrant" as in your project 'Der Unbekannte Einwanderer' (translation from German: 'The unknown immigrant'). Where are Daniel Palacios thoughts wandering?

I see you start off strong with the interview. Well, I've had quite a hectic year, dedicated exclusively to my projects, which is fortunate but it is also exhausting because I end up investing countless hours. For the moment my thoughts are focused on meeting deadlines, reaching the end of the year and starting the next at a softer pace, in fact I am preparing a piece which might prove 'therapeutic' in a way, since it does not require software or electronic development.

What is your idea of digital art?

Digital art, interactive art, media art ... really it all boils down to the use of technology. If what you are actually ask-

ing is what interests me in the use of technology in art, well, it offers certain possibilities that drawing, painting, sculpture, etc cannot offer. It allows me to create a situation in which to place the audience, so that the very presence and movements of this audience (for example) become decisive factors in how the work is presented.

Formally, I'm closer to sculpture. I like having an object acting as intermediary and I enjoy spending hours in the studio working manually on that object, the 'digital' can get too absorbing.

The audience is the only factor you cannot control in your installations, however, you force the viewer to adapt to your work. Why this interest?

Well, I do not compel anyone, some people adjust to the piece and some pieces adjust to the audience. This is precisely what I'm interested in: the relationships that may be established between them. It is always a fun situation when someone believes he has discovered the 'mechanism' of the piece and tries to prove his theory. I always remember when a group of guys thought 'Waves' was like that game with two plastic cups and a line, and that if you talked at one end, the sound waves traveled through the line and were again amplified as a voice at the opposite end. These guys thought that what they saw was just that, two cylinders between which traveled (and became visible) the sound waves in the environment, so one of them got close and shouted at one of the turbines. The installation of course reacted very aggressively, because, unknowingly, all the proximity sensors in that area were being activated; seeing this, one of his friends ran to the turbine on the other side and screamed at it, generating an even wilder reaction (because he activated even more areas), I remember during that whole day any time you entered the room you would find people yelling at the installation, simply repeating what they'd seen other people do, and even though this was not the real reason as to why the piece reacted, for them it was a valid theory.

I am totally opposed to this kind of behavior, where the installations are like toys, and if you press the correct button you get the prize. That's why I try to hide the technology, and not reveal to the audience what their influence on the piece is, thus establishing a 'healthier' relationship between them.

I agree with you, as you say in 'Kill the process'... our culture, everything we've learned unconsciously during our life leads us to certain instinctive actions ..."; thus with 16 boxes in series of 4, you aim to investigate the different aesthetics and ways in which audience and work may relate to each other. What other pieces con-

ceived under this same logic have you included in your work? What are your conclusions? Are we always driven to act in the same way?

"Kill the process" came to be precisely because of what I was mentioning before, there seems to be a need for immediate action / reaction, an anxiety to obtain a fast and simple answer in which the process has no value. In this piece, the boxes learn percussion as a result of the audience banging them, to the point where they can get rid of the audience when they consider they have enough information to continue their development without external intervention; here a dilemma: who will witness the progress of the box and who will interrupt it, erase its memory, so that it will again need the audience and therefore attend to their need for action / reaction ... they are very wicked relationships when you think about it, the machine needs a human to establish a basis from which to excel, but the human needs the machine's failure to quench his thirst for protagonism.

If I have to give you a conclusion it would be that there are fairly predictable behaviors we can expect from the audience that one can try to conduct, but in reality, thankfully, the audience is completely unpredictable. That's why the piece is composed of four series, and each one incorporates lessons learned from the experience with the audience in the previous one, so I hope that four are enough to reach a middle ground where they both get what they want, machines and humans.

It is a sad truth that emerging artists receive little or no financial support. In the pyramid of the art market, at the baseline are the artists (often neglected, if you will), often forced to go abroad or simply forget their artistic facet. It is a harsh reality, but you know that from the leading artists at present only a few will be remembered. As Andalusian artist, you have received regional support for your production / distribution, as Iniciarte (2007-2008-2009). Do you have any other support? Is there any kind of funding from the scientific world to support artists combining art and science as in your case? Is it enough to be in a gallery, win competitions, grants and teach?

So many questions at once! I hope I can answer all of them. It's funny that you would mention Iniciarte, precisely now that the program is inexorably on the verge of disappearing, well, the explanation is a classic but we still can't believe it, particularly when you think this program never focused exclusively on Andalusia, it acquired artwork from all over the country and offered funding nationwide, in addition to having recently started a series of residences in Bethanien (Berlin, Germany). I'm not a big fan of regional aid: it's my money and I spend it on my people (who are

they?), to that respect Iniciarte has proven to be far above other programs with a longer history and more support.

There are not too many specific grants from the artistic world to encourage the use of technology, but there are some: I think VIDA Fundación Telefónica is the main one, also the "Fundación Arte y Derecho" alongside VEGAP have PROPUESTAS, a program which helped me out with part of the production of Outcomes. On the other hand, among the traditional contests, the acceptance of "new technologies" is becoming increasingly common, although that is a whole different story.

Grants from the scientific sector to make art ... I guess it's harder to get support from this sector, because really what they are looking for are results derived from scientific research, whether they are presented in a more or less creative way or not.

Artists who have influenced or contributed to your work

I will not give you the typical answer to this question; you could quickly establish an obvious relationship with Paul Friedlander for example, but I find it more interesting to talk about those who really influenced the way I work, or understand this profession, beyond a formal relationship through the history books.

David Cuartielles, Moisés Mañas, María José Martínez, Emanuele Mazza ... not only do I owe them professionally, but they have also taught me how to remain human inside this profession.

What question without an answer do you ask yourself lately?

Eternal question, much as the phrase that in art 'anything goes' ... not true in the case of a finished work, but it is true that anything can be the trigger for a new piece, one's concern is to stay cool, take notes, take time to analyze things and think for oneself ... and I guess that eventually, one establishes a relationship between elements that were previously conceived separately and that is the beginning of a new project, when you process everything around you and bring it back in a different package.

I quickly forget questions that don't have an answer, because they generate more questions.

If the "unknown immigrant" got into your studio in a virtual manner, what would she find?

Right now just a huge mess, half-welded circuits, splashes of plaster and a constant cloud of sawdust, ha. I currently keep a place in Córdoba, which most of the year

serves as storage space and one in every three months becomes a clandestine studio, and I say clandestine for the amount of hours spent there trying to move ahead with the work of the next two months.

In Valencia, together with some colleagues, we assembled something that in a recent meeting we decided to call 'hybrid space', because it really is half way to several things. Aside from the public events we organize there, this space is a kind of workshop, laboratory rather, where in my case I try to experiment and prototype upcoming projects, and then I retreat for a month to the studio in Córdoba to give them shape.

How did Outcomes come to be and what do you show us with it?

To tell you the truth I don't even remember anymore, I had the idea in my head since 2007, and it has been a long journey to get the funds for production and solve certain technical issues that really worried me.

Lately I think of interaction as 'interference' into a system in which internal communication is subtle and everything seems stable, if an unknown element enters the system and interacts with the network, this in itself is an interference in the system and what is perceived as 'interaction' are the continuous changes and information flows within the system.

That is just what 'Outcomes' is: a network system, where the nodes decide independently but share information with the system so that these decisions can be made taking the group into consideration. The system is stable, we enter the room and nothing happens there, we just see the installation, but as we approach it, depending on how close we get to a node and whether the nodes next to it detect a presence or not, they begin to develop rhythmic sequences that will start varying, overlapping, mutating, according to our position in the network: what we hear is simply a musical transcription of the information packages that the nodes send to one another indicating whether they have detected a presence, at what distance, and the new hierarchy in the system: the same way the graphic on the ground indicates the relationships between the nodes.

Is there a future for digital art? Are you worried about its preservation?

Why should 'nt there be? After the boom of technology in art in the domestic sphere, which was mainly restricted to video, tracking and its by-products, there seems to be lately a growing interest for a return to the object; be it the interactive object in itself, or the object that makes a link between the space where it is and its inhabitants; we seem to be departing from 'virtuality' to again embrace the tangible.

I am not sure this will help conservation or not, it is a delicate issue.

I know there are resource centers where they keep operating systems, specific computer models, audio and video players, monitors ... so when you need one of these for your piece it can be put together no problem. Some people readapt their work when they find that the operating system it was created with no longer exists, they keep readjusting to new media so they can live on; others stipulate in their contract that when the original monitors that hold the piece fall and cannot be replaced by identical ones, the piece will cease to exist; it is a personal matter.

In the end, you know depending on the type of media you use how long the work might last, they certainly won't be as durable as the Roman marbles, but those statues were there to last in time, that was their maxim. ... I will not generalize, but I certainly try to make my works so that they outlive me, although not for such a huge amount of years.

PABLO SERRET

Pablo Serret focuses on the relationships of society and technology; the way in which the latter invades all aspects of the individual. For the present exhibit, the artist has built M.A.D.R.E., a sound sampler where the sound is generated by pre-digital toys. He has assembled the shattered pieces to create an interactive installation. The viewer has access to the artist's technology lab, being able to modify the sound and compose his or her own music.

ENCOUNTER WITH PABLO SERRET DE ENA By Mun-Jung Chang Park

Where does your name "Grande (big)" come from? Any other nickname? Are Pablo and Grande the same? Or are they two separate entities?

Well, they are different names associated with different things done by the same person. Grande came from GrandeGraphix, and it was associated with design projects. When I started working more "seriously" I needed a name to sign the projects with and at the time I thought Grande would work, since you can understand it in English and it's easy to remember. In those days I always put gorillas into my projects, so everything seemed to make sense. I used my real name, Pablo Serret de Ena, with two surnames (so one doesn't forget I come from father and mother), later on to present art projects. Although lately I confuse them and it's all mixed up, and I use them along with other nicknames I have out there that I enjoy to keep secret.

In an interview that surprised me tremendously you stated: "I must have been 12 or 13 when I decided overnight to quit school; I had no reason to do it, I got good grades and I had friends, but I guess that type of life didn't interest me at the time. Now I would say it was a brutal apathy that got into me." And you are as restless as ever, what ideas are "bombing" your mind?

I suppose there are still millions and millions that keep hitting me without much logic. Then they come together in a rather spontaneous and disorganized way, and they stay in my head or I write them down wherever. I guess what's different now is that some of them are slowly materializing, and the truth is I feel really lucky to be able to carry out so many of them. In general terms, the amazing small everyday stories, power and disobedience, music, self-sufficiency, the pioneers, experiencing so many things I haven't tried yet and traveling, traveling and more traveling.

Talking about you is to talking about a whole universe and nothing at the same time. From multiple sound installations like "Crash," "I Shot the Sheriff", "Insert Coin" to projects with Oscar Mariné, David Delfin, WarnerMusic or McGrawHill. What are your references?

There are thousands of things that interest me and I go ahead with them without really considering whether it is my field or not. I have no field of expertise and I plunge into projects because that is how I learn along the way. This makes me seem disperse to some people and an intruder to others but I don't feel uncomfortable with that, on the other hand it gives me all the freedom in the world to do whatever I want and enjoy. So far I have been doing fine. I have learned from all areas and am still learning a lot, from commercial and experimental projects, both.

You received part of your training (I am thinking of your designer facet) at the Universidad Complutense de Madrid, Santa Rosa (California) and Parsons School of Design in NY. In your opinion, where is Spain compared to other international schools? What would you improve?

With regard to my "official" studies I think I learned more from the people I went (or didn't) go to school with, from the street, from films and books ... and cities than from the actual classroom. All the studies I did abroad coincided with important changes in my life, in everybody's I guess, so they were always associated to small revolutions ... I was 15 when I did a year program in a high school in California, afterwards I spent a summer in NYC before starting Fine Arts in Madrid and I spent my senior year in Helsinki. Each of them was a life experience and from all I have learned a lot.

I have to be very critical with the time I spent at the Complutense. I always had the feeling that the studies in Fine Arts were focused on training the kind of artists that lived fifty years ago. There are so many things that interest me and I couldn't find them at the University so in general it was a big disappointment. There were, of course, some exceptions and some very inspiring teachers, but I got the feeling of spending a long time inside a very rigid official structure. I hope it's changed now. I did my senior year in Helsinki UIAH and that was a tremendous shock, I went from 5 to 100 in a few months and the previous shortcomings became even more evident.

Now I am lucky enough to be on the other side, conducting workshops in several public and private schools in and around Madrid and I hope I know how to encourage and offer students the kind of experiences I would have loved to receive. It's something I try to keep in mind and obviously I encourage anyone who has a chance to go abroad not only to "study" but also to live and try to acquire some life experience in other countries, cities ... So important!

I get the feeling (correct me if I'm wrong) that in the underworld of your identity there is a Grande who is more of a passerby, who likes to explore, experiment, engage, to live with and live off the things you love, like your idea of studying Literature in Trinidad and Tobago. Which project /-s have been milestones in your career?

I agree with everything you say. Exploring, experimenting, engaging, living with and living off the things you like. I have learned from all of it, from the most commercial to the most experimental. I have more time now for the latter, that is what I want to do for the time being, although it's been a gradual evolution and everything I've done helped solve my shortcomings, without the earlier works I wouldn't be able to do the current ones.

Of these, I'll tell you about two. CRASH was a workshop project I did at the IED in 2009. In a day and a half, we managed to build a giant hut inside the classroom made of defective material (wood, cardboard and paper) we had previously broken down with baseball bats, axes and hammers. Then we tore it down and built a huge nest we hung from a tree 7 m high. The only condition was to work with "error material" -splinters, debris, loose or spare pieces... defective, irregular, non-modular, unstackable. Working with this type of material inevitably led to different and unexpected results, but I was particularly struck by the amount of energy we were able to generate in such a short time, regardless of the end result. To me that proved the key importance of the process and how these experiences can encourage teamwork and "community" bonding.

Another one I haven't done yet involves my father, when he gets old.

The intensity of your ideas reveals you are a man of the world, just as in "Oscilloscography", where you show yourself behind a mask depicting a gorilla, we can follow your travels.
www.oscilloscography.blogspot.com

What lies beneath the international gorilla? Is someone hiding there or claiming something? (I could suggest some company for the gorilla, if you don't mind).

Primates were there from the first days of Grandegraphix, they refer to what I imagined I could be and show under that signature, and the use of this image has to do with a return to more primitive values of man and the idea of animal honesty. The project in itself, beyond the Guerrilla Girls, consists on a character set in different contexts, which create souvenir-like scenarios, and the interpretation always depends on the viewer. It's funny I always smile when they take the picture even though you can't see my face behind the mask, I just hope I keep doing it till I die.

As you keep working your fees rise, and it's no wonder they do. What are your fees? Do you often get the benefits you expect? What countries or projects have you seen much economic reward?

Well, the best part is that I have more or less managed to build my life around what I enjoy doing. That includes charging for my work. I've been working on my own for five years now and have survived almost exclusively on graphic design. Later I started doing workshops and began to look for ways to fund this art thing and now I've managed to balance the scale. I worked very hard to be able to make a living from this, and I think I never set goals for myself like "I will not stop until I get into such or such gallery" or "I want a three-story house ..." it may not be what I expected, but I know I can do it. I would earn far more money if I still worked in graphic design or had I gone into advertising, but this is the life I lead. Somewhat chaotic, but it's what I want and I give thanks for it every single day. Regarding specific fees for artistic projects... each project comes under closed conditions, such as fellowships, contests and so. It's very different if it's a workshop, an artwork, an assessment of someone else's work, an illustration or design, and who it is for and I usually mix everything, there are so many factors... I still work for free for friends and will always get involved in projects I enjoy or which stimulate me, regardless of the economic factor, at least while I can afford it.

Let's talk about your work. What can we taste today?

Well, today it's just the name M.A.D.R.E. (M.O.T.H.E.R.), the basic idea of what it might look like, and a lot of separate pieces that will be gradually assembled until they become a large control panel which can switch on and modulate different collections of sound. These are generated by small toys and instruments whose circuits have been altered or modified. The panel and all its buttons will be presented as a final interactive piece so that the audience can touch it and play with it till it runs out of batteries. The process of building and assembling will take a couple of weeks of work on the site, and for me that is also a part of the piece.

And in terms of digital art, what are your tools? Does Nam June Paik mean anything to you?

So far, almost everything I do in "artistic" terms is mostly on the analogue side, and very "constructed". I never think about whether something is digital or not, I even have some doubts about what may or may not be "digital." I try to think about the projects regardless of the way they're made, the technique or the tools required, that comes later. If I know how to do it, great, if not, I try to find out, or do some research or seek someone's help. Graphically and visually I try to keep a "manual" appearance, but then there is always a final layout and editing, in any case I prefer it when the digital is not very present. Same thing with sound. I use analog instruments and then record and mix the sound digitally.

Last June I participated in an exhibit called Sala de Arte Joven 2.0. The approach was directly influenced by 2.0 relational and content generating dynamics, and the work was transformed by the five participants. In my case, my whole proposal was derived from how and why people participate in social networks, concepts like spam and so ...

Conceptually it was very "digital" but it's materialization was more "analog".

I like some of Nam June Paik's works, but he's not one of my favorites. As a little boy I remember collecting small television sets that people would pick up for me on the streets and I would pile them up in my room ... They didn't work, but I liked how it made my room look like a great tech lab ... Now that I think of it, M.A.D.R.E. has to do with that, like "War Games" and all that ...

I imagine this is the first time you share an exhibit with other digital artists, and the audience will get to see new works. What do you expect from the exhibit?

In In-Sonora there were a couple of digital pieces next to mine. There was one in particular by a Korean named Jeong

Kyop that modulated frequencies digitally and made them visible through a fog device. I know in this exhibit there will be many works that approach the digital from analog techniques and that makes it particularly interesting for me. But I have no idea what I'll find there until the day it opens.

ROMÁN TORRE

Román Torre's work focuses on the new uses of light. He experiments with technology in search of expressive resources. His works are investigation processes, in which he collaborates with artists coming from various fields such as music or dance. RandomLed (Estudio nº1) is the beginning of his latest adventure where he inquires into the interaction of digital light, which takes the form of LED screens, and reality. Light interacts with the material be it through interaction or through generative processes.

ENCOUNTER WITH ROMÁN TORRE

by Daniel Silva

The machine has often been the subject of fictions in which it comes alive and becomes independent of man. She has always been associated with the fear of revolt, an unexpected operation, a passive or active disobedience that could put an end to our lives. We, the makers and the oppressors, have burdened our conscience with the use we make of them. To be free they must annihilate us, and we are tortured by that thought.

Román Torre has a different relationship with the machine. He doesn't think of it as a slave, but as a co-worker. As the hermit who speaks with the monster in James Whale's film (The Bride of Frankenstein, 1932), Román Torre is not afraid of his machines. He is not afraid, because he knows they behave like us, and rightly so. If they do not work properly, he stops, talks to them, tries to understand ...

The shows he produces alongside Erre que Erre dance company share that notion, because they are based on a certain love for the machine. They try to get into their skin, into their feelings, and from that understanding of the way they work, design the choreography that interacts with them. The machine is another dancer on the stage who, enjoying herself, responds to her partner's movements.

What made you work with discarded machines and bring them back to life?

It probably comes from a personal challenge that tries to fill an urge and also my own curiosity about the way machine gears work or anything that catches my attention.

Can you conceive a machine doing something different than the task it was created for?

Of course, there are no limits to creativity, anything, machines included, may lead us to creative uses or not, unsuspected. There is a funny blog: "There, I fixed it", which is one of my favorites. There we find this idea clearly stated: how time, emergency or the lack of resources may lead to the use of any machine or thing with a radically different purpose, proving there is always a way to do what you want, with more or less elegance, of course. In traditional rural life it is normal to use anything at hand or anything you don't need anymore, almost no waste is generated. Nowadays, as we know, any object/machine (rural or not) is designed to be taken straight to the rubbish dump once it's life is over, that makes no sense and probably very soon we won't be able to do it anymore.

How is your living together with the machine? Is the relationship with the machine in any way similar to a human couple?

Yes, I always end up cutting the wrong wire.

What role does your intuition play in dealing with machines? Would you consider yourself a shaman who at times doesn't know why things work, but he knows they work?

Well, I believe everything is possible, one way or another, in reality or in your imagination, tangible or not... For example, in my work Lifefloor I use a well known algorithm of the "cellular automata" type but I don't need to go into it in any depth, or any other for that matter, I have simply used it as raw material, with all the possibilities it offers in its most basic form.

When you generate a dialogue between different software, do you feel sort of a matchmaker?

They are there, it's a material with so many possibilities and, well, from the blend and the remixing new unexpected possibilities come about, which is what we mentioned earlier. It's not only with the new creative softwares, also with music, painting, all the arts.

What piece are you showing in Digital Encounters? Could you talk about it?

RandomLed (Estudio nº1) is a collection of moving images or landscapes coming from the use of LED light in several positions, states and on various surfaces and spaces. The idea is to bring together several artists working with movement (M. Angeles C. Angulo, dancer and choreographer of "Erre que erre" dance company), with analog light (Carlos Rigual, lighting designer), with the image (Ricardo Salas, filmmaker and video director), with sound (Ilija Mayer, elec-

tronic music) and myself (Led lighting control and interaction), to propose possible digital scenes and landscapes for this collection of short videos, seemingly without narration. Finally, all these resulting videos and images will be shown randomly on a screen, so that we won't be able to tell in which order they were created, instead, the machine will be the one to decide that order.

PABLO VALBUENA

In the interview with Pablo Valbuena we have access to an in depth reflection of the artist upon his own work, from his beginnings with video games to his current projects with large architectural spaces. Valbuena works with the architectural space expanding its possibilities with the use of projected light. From an almost pictorial point of view he uses digital technology to create perceptual traps, which modify the surfaces making it hard to distinguish between illusion and reality.

ENCOUNTER WITH PABLO VALBUENA

By Ana Kuntzelman and Miguel V. Espada

How has your work evolved since your first experiments with light and space?

It's good to start by introducing where I come from. After studying architecture in Madrid I was involved in tangent fields developing projects in visual architecture, for video games and other non material spaces. In 2007, in a workshop at Medialab Prado, I started to develop a series of pieces called Augmented Sculptures. They are installations in which I project a geometrical model, which I have previously built in wood, over itself. The projected light gives the impression that the physical sculpture is transforming.

I was interested in dealing with the idea of time within the sculpture. After that series and some more reflections on the relationships between light and the physical space, I started to use the same techniques in other architectural spaces, such as buildings.

The evolution of these works has led to the penultimate series. They are indoor installations that work with the architecture of the space and transform it. They use the same treatment of light, perspective and relationships with space.

Tell us about your work process

It normally starts with a commission from an institution or from a curator for public art festivals. The commissions are often linked to cultural events in the cities such as White Nights... actually it would be interesting to analyze the reality that lies behind that cultural context. But what interests

me most about these events is working on public space where the type of audience is very different from the one you'd find in a museum. On the other hand, the lack of control that a live installation implies, where so many variables escape your control, is a challenge for me.

These projects are always specific creations. The choice of location determines the type of piece. Each new project allows me to explore different possibilities. Projecting on a building such as the town hall of The Hague by Richard Meyer, which is a very purist, very orthogonal design, following a highly regulated set of rules, is different from projecting at Matadero Madrid in an old burned down refrigerating room, which has more of a raw quality to it. The actual space gives you the information about what to do. My work usually implies a projection of light, whether it is from a projector or a spotlight, and really there isn't much of a difference between the two: one projects light in movement and the other light which is static.

What I try to do is enhance or change the characteristics that define the space. I pay particular attention to the elements that have to do with experiencing that space. In a way, that will allow the visitor to have a different, new experience of the space. The main shaft of my work is transforming space through perception. Not working on a material but perceptive level.

In the last years several artists have appeared who employ your same technique, projecting on buildings. How is Pablo Valbuena different or what is his identity sign?

It is true projection mapping has become quite popular in the last few years. For me it's a means to an end, people don't realize it isn't something new. In the seventies people were already working with projections over objects or large scale projections. And lately there has been a boom. But for me it is essential to have an idea supporting my work. I am not interested in the spectacular side of it, which obviously exists because people are confronted with something they haven't seen before. In fact, I am trying to minimize the means I use so I can distill the idea and set aside the spectacular part.

Projections are the same as working with media like photography, painting or drawing. In photography there are several different approaches: from commercial photography, which has an advertising purpose, to artistic photography, which has a different purpose (although we might have to define what we understand for artwork first). Personally, I believe projections develop the cinematographical aspect, introducing new elements and breaking with the concept of screen.

In any case, I shouldn't be the one to talk about what differentiates my work from other artists'.

We find in your work an element of baroque painting, of optical illusions... Are the references to art history essential to your work?

I am interested in taking stock. I am interested in what is being done today, in terms of tools and technology, but I think it's important to relate to what has been done in the past. Lately I am working around that moment in history during the Renaissance in which perspective was invented, which had a huge influence in all formal representation.

During baroque times this is overemphasized and it is not about what the space is, but about the way it is perceived. They use the elements and décor to emphasize this idea, for example, extending domes through paintings. These techniques are perfectly updated with new media like cinema or the digital.

Working with a computer doesn't constitute a change of paradigm, since we are really talking about the same ideas. The difference is new media introduce new variables.

The predominant discourse in digital arts talks about experimental art and process. Do you think in the last few years the experimental side is being left behind towards more reflective and elaborate works?

I believe artistic creations based on the technology or the device in itself don't age well, because the minute that technology becomes quotidian they lose all depth.

Another of the popular discourses around digital aesthetics is the one that tries to reduce digital art to interactive art.

Somehow interactivity is misunderstood. Interactivity is not pressing a button and waiting for something to happen. Le Courbusier already talked about "le promenade", the architectural walk. Finding the nooks and crannies of a building can be much more interactive, it can excite a much more elaborate experience than pressing a button.

It's important to understand that the medium is not what defines the type of art. We have a need to categorize: "this is photography, this is painting". When you start working with a new medium, the first thing that draws your attention is the medium itself, because of its novelty. The viewer is interested in seeing things he has never seen before. But that is part of the lack of maturity.

Tell us about artists or works which had an influence in yours.

There was a movement in the sixties, a series of artists who worked on "Light and Space" in L.A, like James Turrell or Roger Irwin. They were inspired by the thoughts of the phenomenology of perception, based on texts such as Merleau-Ponty's. They worked with light as if it was matter. The important thing in their work is that the visitor is part of the artistic work. The relationship between the body and that which surrounds it.

I am also interested in proto-cinema; that step between still images and motion images. Or more contemporary artists, such as Dan Graham, or artists whose work has dealt with space, like Robert Smithson or Gordon Matta-Clark.

Your works are light, but you need total darkness to perceive them. Could we say your works come from darkness?

I am interested in darkness because it is a way of focusing attention. It's like a frame. It generates perceptual situations that are uncommon. When you walk into a dark room, coming from a normal light space, there is an adjustment process. First you can't see, you feel uncomfortable. I am interested in the process in which the viewer adjusts to a new perceptive surrounding.

Is there a categorical difference between the real and the virtual?

Instead of drawing the line between the virtual and the real, what I am interested in is in arousing that question. When an individual thinks about whether there are differences or not.

Classical optical theories described light rays as coming out of the eye and reaching the objects. Does your work adapt to this notion in some way?

Those thoughts imply an understanding of light as an intermediate fluid, as something that mediates between reality and ourselves. We never perceive the object, we perceive the light, we process it and we make a representation of the object in our minds. What we perceive as real is actually the interpretation of an intermediate object.

E. Comp. 2010: First prize Digital Encounters

The aim of the call for entries was the selection of electronic and digital art works for their presentation at the Centro de Arte Complutense (c arte c), parallel to the Digital Encounters exhibit. The call was open to any artistic work that explored the relationships between art and the new technological media: video art, multimedia or interactive installation, algorithmic art, robotic art, sound art, net art, data visualization, bionic art...

Around one hundred projects and works were received, from which the jury formed by:

Eugenio Ampudia, digital artist.

Berta Sichel, Head of the audiovisual department at MNCARS
Santiago Muñoz Bastide, independent commissioner.
Manuel Álvarez Junco, Vice Chancellor of Culture at the UCM.

have selected six finalists. The meeting took place on September 6th 2010, and the result was the selection of the following works:

- *The Croopier*, de Abelardo Gil
- *32 Segundos*, de Belén Rodríguez
- *El Árbol de la Vida*, del colectivo Área LAG
- *Reloj Solar Electrónico*, de Guillém Bayo
- *Brainnest*, de Ricardo Merino
- *Simulart*, del grupo Velcroart

The first prize of 3000 euros will be awarded to one of these artists or groups on October 15th 2010, coinciding with the inauguration of the Digital Encounters exhibit.

The first edition of the E. Comp contest has been directed and coordinated by Miguel V. Espada, with Daniel Silvo and Mun-jung Chang Park.

E.COMP FINALISTS

1) GUILLEM BAYO

Barcelona 1974. Fine Arts Graduate at the University of Barcelona. Silk-screen scholarship at the Fundació Miró in Mallorca, modern music conservatory in Barcelona, audiovisual at Injuve. In 1998 he developed his first digital works. The following year he moved to Madrid. In 2001 he made his first electronic pieces.

He has shown his work at places like Artium (Vitoria), MARCO in Vigo, CAC Sevilla, Fotospaña Madrid. He currently lives between Madrid and Barcelona.

ELECTRONIC SOLAR WATCH

Reality eludes us. To interpret it. What else can we do? Our ability to analyze is not enough to understand. But man keeps trying. He explains reality again and again. He repeats, retracts, invents, changes, makes mistakes and starts over. He also contradicts himself. Reality is beyond us. Larger than life. Bigger than man. Beyond him. Humans invented time. Thinks out space. The doors of the field of reality. He measures and counts. Distance. Minutes. Centuries. Paper straps trying to be attached to an indomitable animal. Instruments that evolve at the pace of human ignorance, increasingly baroque and smug. The same numbers which end up proving that we are still at the same point. Paradoxes. Figures and facts that lead us nowhere. Because there is no place to go. To recognize this does not mean giving up. This is not about winning, it is about living. Smile at the evidence. Knowingly try again. Keep the ingenuity overcoming the device. Telescopes for myopia. TVs for eyestrain. Virtual heavens where we can combat stress. Guessing the future without knowing the past. Or reproducing the universe in the palm of the hand. A flint arrowhead lies in the desert next to a nuclear warhead. And the sun comes back out on the east.

2) ABELARDO GIL

Aberlardo Gil-Fournier (Salé, Morocco - 1979), physicist by the UCM, has been dedicated since the beginning of his undergraduate studies to projects involving art, science and new media. He co-funded and edited the pioneer online publication on science and thought REDcientífica, and later joined the team at MedialabMadrid. He collaborates periodically in society and technology projects with artists such as Daniel Miracle (neokinok.tv), Daniel García Andújar (Technologies To The People), María Andueza, ARSCAMES and the architectural studio SIC. He is currently working in a PhD research at the University Autónoma de Madrid, on Game and Science in the 20th century, a research that is complemented by the online project *The Croopier*, which relates games and communication, and with the edition and publication of game art works for the digital magazine *Fronterad* (www.fronterad.com)

The Croopier (www.croopier.com)

The Croopier is a pilot project based on the creation of online micro-games from news and current issues. Every one or two weeks, a new free software editorial game is published on the website of the project alongside a comment or picture that gives its context.

Built between the creation, the reviewing and the experimentation with new media, the micro-games file *The Croopier* provides a fun and polymorphic access to the

observation of the effects of contemporary global media coverage.

It aims to show, in particular, the continuous transformation of the events of the world in increasingly sophisticated events designed for entertainment, a transformation that turns off the receiver's ability to act beyond the self-referential space of the news.

3) VELCRO-ART

Velcroart, www.velcroart.net, is a net art collective that resulted from the union of two different materials: a fabric of matted fibers (Marta Azparren, Fine Arts Graduate, develops her artistic career in the visual arts and video art) in which some tiny sorted and aligned hooks are inserted (Raquel Samaniego, telecommunications engineer with extensive experience in analyzing and developing technological and educational projects)

The union of these two very different fibers creates velcroart in 2005 with the intention of joining art and technology. It analyzes games as a form of communication, artistic expression and privileged tool to explore human and social relationships. Their work has been shown at exhibits, festivals, and international digital arts and video games fairs as *The White Night 2010* (La Noche en Blanco 2010), in Madrid, *LOOP'08 International Video Fair* in Barcelona, "Tentaciones" stand at the *International Art Fair Estampa* in Madrid, the *festival Óptica Madrid 2009*, *International Art Tech Media Forum 2008*, *International Video and Digital Arts Festival (VAD festival 05)*, *La Casa Encendida* in Madrid, the *Culturas 2008* entry call at the SECC, among others. Velcroart has won the *Premio Net award* at the *Visual 09 festival*, with the video game *simul-art*.

SIMUL-ART

Simul-Art is a virtual simulator for the development of an artistic life. The user wins the game when he achieves the goal: one of his works is added to the Museum's permanent collection.

The player sets up an artist profile that will influence his artistic career and condition the following possibilities. Chance, social relations or talent will be combined to achieve the goal. The idea is delving into the infinite probabilities that an artist has of being recognized. Finding the set of relationships, the hidden structure that governs the process of artistic success.

Some will play trying to do the "right thing" to become a successful artist, but the game admits many more experiences: someone may play to lose and then discover that fate or the contacts give them back a brilliant career; some may even replicate their own artistic experience and

observe the results. Any way of approaching the game will be a reflection, sometimes critical, about the artist, the art market and success.

As Laura Baigorri notes in "Game as critic as art", "it is not about winning". It is about subverting and making fun of preconceived ethics and aesthetics; it is about socializing with an invitation to reflect upon it.

4) RICARDO MERINO

Ricci-ritxi, Madrid 1977. He studies Industrial Engineering (UPM Madrid, 1995-2002). Finishes his studies with a double Engineer/Architect degree (ENPC-Paris, 2002-2004). He befriends Pierre Zarcate, artist-lecturer at the School of Architecture, EAMV who recommends he completes his training at art schools in Paris : Ecole Supérieure des Arts Appliqués Dupéret (2002-04) and Ecole Professionnelle Supérieure d'Arts Graphiques et d'Architecture (2004-05). Exhibition of Drawings and Paintings, and 1st prize Le Bureau des Arts ENPC (Paris, 2004). He returns to Madrid where he does the Masters program in Virtual Architecture at the Foundation Camuñas (UEM, 2005-06). Several of his works have been selected for collective exhibits.

BRAINNEST

It is an interactive sculpture, which establishes a non-verbal dialogue between the object and the visitor. The space perceives the visitor's behavior and interprets his movements. According to their intensity, the installation can express different emotional states (latency, love, fear). The evolution of the reactions between the installation and the individual marks the understanding (synchrony) or lack of understanding (asynchrony) between the inanimate body and the corporal expression. The temporal experience of human adaptation to the space underscores the perception of time needed for a true non-verbal communication through and with technology.

This sculpture embodies the emotional state of a non-human (artificial creation) installation and gives us back a mirror image of ourselves from the perspective of a machine.

5) Belén Rodríguez González

Belén Rodríguez is a visual artist; she is not dedicated to a particular discipline, but tries to keep up her interest in the circumstances of her time. This implies using technology in her work at times, but always remembering that a technique is a mere consequence. Sometimes she is only interested in it in a tautological manner.

She studied at the Universidad Complutense in Madrid. After two semesters at the UdK in Berlin she decided to pro-

long her time at a foreign university, and since then lives and works in Vienna.

During 2009 she worked as resident artist in Tokio, in the BMUKK Workshops, of Austria's Ministry of Culture. She developed an audiovisual project with the artist Axel Koschier.

Graduated at the Vienna Fine Arts Academy in 2010, in the department of Text Sculpture, with Professor Heimo Zobernig. She is currently enjoying a scholarship as Artist in Residence in Berlin through Hangar and Glogauer.

32 Segundos (32 seconds)

This project builds a mechanism that is capable of instantly elaborating a 32 second loop video.

A surveillance camera is adapted to a classical toy train. The train runs the tracks while it records a photographic construction built around it. This construction comes from the capture of a 32 second video of a real train in Tokio, manipulated to create a loop.

This work suggests a relationship between the symbolic space used in measuring time and the real distance traveled in 32 seconds.

6) Colectivo Área Lag

The collective Área Lag is formed by Lourdes Carcedo, Azucena Giganto and Guillermo Casado.

Lourdes Carcedo, born in Burgos, graduated in Psychology. Although her passion has always been art, Trained for years as photographer, she has experimented with and evolved towards video, net art and new technologies.

Azucena Giganto (Madrid, 1973). Fine Arts Graduate in 1997. Since then she has studied the language of motion image, particularly in the digital world and new technologies. She has participated in creative projects in different fields such as: film, television, advertising and art.

Guillermo Casado (Barbastro, 1973) Physicist, engineer and photographer based in Madrid. He is specialized in interactive systems and new media. Interested in experimenting and investigating junctions between different areas of knowledge normally considered separate, and creating links between them through an altered use of technology. He has participated in various creative projects both commercial (with his company Fitzmedia.es) and artistic (installations, performing arts...).

EI ARBOL DE LA VIDA/ THE TREE OF LIFE

The Tree has historically been the universal symbol used when representing the Evolution of Life according to the different schools of thought and myths of every time period. The installation is an approach to the new Tree of Life

adapted to the modern theories in which different areas of human thought are merged: Complex Systems, Chaos, Self-Organization, Networks, Relationship with the Environment...

These concepts are dealt with in the installation, where we retrieve the idea of GAIA, which considers the planet as a human being, as a network of relationships from which Life emerges, and in which disturbances not only affect one species, but cause a complex chain reaction between components of the network until it is reorganized into a new pattern. During the investigation and creation process we have observed how these patterns seem to be reproduced at different scales: molecular, subject, society (ants or bees). We found an evident aesthetic resemblance between images coming from Biology and images coming from other scientific fields such as Cosmology, Sociology...

We propose an invitation to experiment and find out how our actions disturb, sometimes in an unexpected way, the living environment that surrounds us, and to reflect upon the responsibility this entails.



