

Net Art Colombia: Es feo y no le gusta el cursor

Juan Devis

Cuando José Roca¹ y Verónica Uribe² me invitaron a hacer una curaduría de Net Art colombiano para el Banco de la República, llevaba más de 15 años sin participar activamente del ámbito artístico de este país. Aunque he presidido organizaciones de arte y nuevos medios en Los Ángeles (ciudad en la cual vivo) y mucho de mi trabajo ha involucrado a creadores latinoamericanos, nunca había tenido que mirar con ojo crítico, por así decirlo, la producción de arte en Colombia. Con lo anterior quiero hacer énfasis en que no he estado involucrado en el día a día del quehacer artístico colombiano de los últimos tiempos.

Por ese motivo y otros que radican en la naturaleza misma de esta exhibición y las condiciones particulares del medio, esta muestra no intenta ni supone proponer una revisión absoluta de lo que es o ha sido la producción de Net Art en Colombia. Por el contrario. Mi intención, luego de una búsqueda e investigación que duró casi dos años, fue encontrar tendencias particulares al uso del Net Art y las maneras en las que esta producción responde a las condiciones sociales y económicas del país.

El idiosincrático título de esta muestra fue inspirado por unos de los primeros proyectos del artista y matemático bogotano, Santiago Ortiz. *El Neme: es feo y no le gusta el cursor* es una mascota digital neurótica, o tamagotchi *criollo*. La mascota, un pajarraco dibujado a lápiz por Melba Escobar y animado por Ortiz, tiene una relación muy particular con el cursor: la curiosidad y el escepticismo, dos ingredientes claves para entender la práctica y el consumo del Net Art en Colombia.

Net Art Colombia: es feo y no le gusta el cursor está organizado en seis nodos temáticos que proveen un ancla conceptual sobre la cual se estructurará una discusión sobre la producción del Net Art en el país. Estos seis nodos corresponden, a mi modo de ver, a las inquietudes de los realizadores colombianos de Net Art en los últimos diez años.

- 1) Software Libre, Open Source y Copy Left
- 2) Mapping, Crawling y Remixing – *Mapear, rastrear y remezclar*
- 3) Redes y Ciudades
- 4) Transmisiones
- 5) Uploading Death – *Cargando Muerte*
- 6) Play With Me – *Juega Conmigo*

¹ Jose Roca es director de la Unidad de Artes y otras colecciones del Banco de la República desde hace 16 años y está cargo de las exposiciones temporales, el Museo de Arte del Banco de la República, el Museo Botero, y las Colecciones de Arte, Numismática y Filatelia.

² Verónica Uribe es la jefe de Divulgación y Servicios educativos de la Biblioteca Luis Ángel Arango y ha estado a cargo de la Biblioteca Virtual y la página web de la BLAA desde 1997.

Software libre, open source y copy left

El uso del Internet en Colombia está todavía en una etapa de infancia. Según la Comisión de regulación de telecomunicaciones, hay casi 7 millones de usuarios de Internet, es decir el 15.8% de la población está conectada, mientras que en los países tecno-avanzados hay un 70% de usuarios de la red. Esta brecha, aunque vasta y peligrosa, tiene sus ventajas.

En los últimos años, se han realizado en Colombia esfuerzos gubernamentales para conectar al país, crear una infraestructura adecuada para soportar una nueva red de comunicaciones y propiciar una cultura interna dirigida a la creación de una democracia digital. Muchas de estas iniciativas, sin embargo, son propósitos conceptuales que no reflejan la alta comercialización y militarización de la red en Colombia.

Creo que es precisamente en este momento de desarrollo e implementación, como mencionaba antes, en el que el artista colombiano, el *inmigrante digital*, puede proponer alternativas sistemáticas al uso de la red en el país y está demostrando que tiene la disciplina necesaria para hacerlo.

Colibrí, una comunidad de usuarios de software libre en Colombia, con la participación de Alejandro Forero Duque – incluido en esta muestra - propuso aprobar una ley en la que todos los sistemas operativos del gobierno y sus servidores fueran plataformas de código abierto o *software* libre.

Si entendemos que muchos de los sistemas del gobierno se desarrollan en plataformas tecnológicas de código cerrado, nos damos cuenta que nuestra cultura digital ha sido escrita y es determinada por factores desligados de las necesidades del país. Vale la pena preguntarse ¿qué pasaría si le diéramos al ciudadano las instrucciones - el código - para participar activa y colectivamente en la toma de decisiones?

Las implicaciones de esta decisión serían contundentes. Aunque el gobierno y la sociedad de lucro colombiana busca “abrir fronteras” en este ámbito, invitando a grandes multinacionales a invertir en el futuro de Colombia, las posibilidades de intervenir tempranamente en la creación de una cultura digital abierta para el país son enormes.

Las propuestas del colectivo *Slow* compuesto por Andrés Burbano, Camilo Martínez y Gabriel Zea, así como el sistema operativo *Planktum* de Alejandro Duque, y las organizaciones de *Medellín y Bogotá Wireless* indican que existe una profunda necesidad de abordar este tema y de proponer alternativas que se ajusten a las necesidades del país.

De una manera quizás más remota e insular pero igualmente importante, se encuentra el trabajo del ingeniero y artista Hernando Barragán. Proyectos como el navegador *Hiperlook* y *Wiring*, demuestran que existe la posibilidad de

entender profundamente las estructuras internas de la red y de crear *software* “made in Colombia” que sea utilizado por artistas, estudiantes e ingenieros alrededor del mundo.

Hay, sin embargo, quienes ven la magnitud de esta brecha digital con escepticismo y los proyectos de Barragán y *Slow* como propuestas aisladas a una problemática estructural, política y económica de países en vías de desarrollo.

Para la artista y teórica neoyorkina *Coco Fusco* (<http://www.cocofusco.com>), la cultura digital y la red nos han despertado el deseo y brindado las herramientas para trascender, no sólo el espacio y el tiempo, sino también el género y la raza, presentándonos una narrativa post-humana que tiene poca relación con lo real.

Según ella, las tecnologías digitales han creado un mundo paralelo en donde la manipulación y el *remix* se tornan más importantes que la realidad física, creando formas más sofisticadas e invasivas de racionalismo. En otras palabras, aquellos que trabajan con herramientas digitales han encontrado más posibilidades de categorizar, transformar y abandonar el mundo físico, creando una brecha aún más vasta entre el cuerpo y la mente, entre el ciudadano y el inmigrante digital.

Ejemplos como este abundan. Solo falta hacer una búsqueda en *Google maps* para darse cuenta de que Colombia no existe: “*We are sorry but we don't have maps at this zoom level for this region.*” (Lo sentimos pero no tenemos mapas a una escala mayor para esta región) dice la página. Nuestra región del mundo, según indica uno de los motores de búsqueda más importantes del medio, no aparece con suficiente información para ser categorizada, incluida, analizada o complementada.

Las herramientas a las que *Fusco* se refiere, sin embargo, aquellas que facilitan la colección, manipulación y lectura de datos e información, pueden ser utilizadas para evidenciar las dinámicas dispares que están en juego en la red. En otras palabras, al usar las mismas herramientas que nos hacen *desaparecer*, el artista colombiano puede empezar a articular un lenguaje de *permanencia*.

Mapping, crawling & remixing - Mapear, rastrear y remezclar

La búsqueda de este lenguaje es el eje operativo del proyecto de Marta Patricia Niño. *Relational Border Map* (Mapa de fronteras relacionales) es una narrativa multilínea - un ensayo teórico interactivo - que crea un “mapa” de nodos temáticos relacionados con los fenómenos de la globalización y sus manifestaciones: ciberespacio, lenguaje, contagio, policía, metrópolis, noticias, ruido, guerra fronteriza, entre otras. El mapa crece y cambia su arquitectura, movimiento y contenido, al invitar al usuario a participar activamente en su construcción.

De la misma manera, los proyectos de Mauricio Arango, *Vanishing Point* (Punto de fuga) y de Cynthia Lawson, *Tricolor V.2007*, están conectados con una base de datos que se alimenta de información sobre noticias publicadas en diferentes periódicos. En el caso de Arango, un mapa interactivo permite visualizar los países del mundo de acuerdo con el cubrimiento que reciben por parte de periódicos internacionales, todos ellos integrantes del G7. Los países que reciben poco o ningún cubrimiento se van desvaneciendo gradualmente.

El cangrejo de Lawson funciona a la inversa. En su proyecto *Tricolor V.2007*, la base de datos – que está conectada con diferentes fuentes de noticias – recoge toda la información publicada acerca de Colombia para generar una bandera dinámica del país.

En el caso de *Terra Lumina*, proyecto de Carmen Gil Vrolijk con colaboración de Felipe Vega, un mapa eco-conciente invita al usuario a proponer alternativas energéticas en diferentes partes del mundo.

Las posibilidades de categorizar y transformar el mundo físico por medio de la red, les ha dado la oportunidad a estos artistas de crear una nueva cartografía que responde claramente a las inquietudes particulares del medio en Colombia y deja evidenciar, como lo decía antes, las dinámicas socio-políticas de la red.

Redes y ciudades

En *Redes y ciudades* la ciudad es la protagonista. Algunas ciudades colombianas, en especial Bogotá y Medellín, se han convertido en un nodo de investigación para muchos de los artistas incluidos en esta muestra.

Para el colectivo *Populardelujo* y el artista, crítico y curador, Jaime Iregui la ciudad de Bogotá es un espacio público de experimentación y observación, donde la cultura bogotana - sus reglas y determinismos sociales y económicos - están en constante flujo.

Constelaciones fue un proyecto que Jaime Iregui inició en 2002 y publicó en la red en 2003. Tenía como objetivo indagar la forma en la que se definen los límites entre el espacio público y privado en distintas zonas de la ciudad de Bogotá, y la manera como pequeñas sociedades definen normas y reglas socio-culturales, para construir los modos de presentación y exhibición de su actividad económica.

La forma de mediar el proyecto y hacerlo público fue enviando enlaces – con el nombre de *Constelaciones* - a través de la red. Cada envío estaba titulado *Constelación # 1*, *Constelación # 2*, etc, y llevaban consigo fotografías que presentaban las dinámicas sociales que Iregui formulaba. La divulgación de estos enlaces se hizo a través de su lista de correos electrónicos, *Esferapública* (<http://esferapublica.org>) que tiene inscritas a 3000 personas entre artistas,

estudiantes, curadores y periodistas, proporcionando un espacio de discusión, divulgación y debate acerca del proyecto. El último enlace fue la página de *Constelaciones*, que está incluida en esta muestra.

Al utilizar la red, con sus propias reglas y normas socio-culturales como medio de distribución, Iregui voluntariamente convirtió a las nuevas tecnologías en parte integral del espacio público de Bogotá.

Así mismo, el colectivo *Populardelujo* ha creado un dinámico centro de información para rastrear, como ellos mismos lo dicen: “una identidad (*bogotana*) de la que nos hace falta ser concientes.” Utilizando un tono abierto e incluyente *Populardelujo* celebra la imaginaria popular de la ciudad, así como a los artistas, periodistas, escritores y ciudadanos que han intentado definir, de maneras íntimas e idiosincráticas, lo que significa ser bogotano. El colectivo también mantiene una convocatoria abierta para que el ciudadano alimente su “biblioteca” o archivo acerca de la ciudad y lo mantenga vigente.

De una forma similar, el proyecto *Bogowiki* de Alejandro Forero Cuervo propone la creación de una enciclopedia *colectiva* acerca de la “bogotanía.”

El Wiki, desarrollado a comienzos de siglo por Ward Cunningham para poder discutir y hablar sobre ingeniería de sistemas con sus colegas y amigos, es un sitio de Internet con páginas que pueden ser modificadas colectivamente. Cunningham nunca imaginó que su aplicación, escrita en lenguaje *Pearl*, fuera a revolucionar al Internet al ofrecer sistemas y redes de intercambio social y de comunidades virtuales. Con *Bogowiki*, Forero intenta crear de forma participativa, una enciclopedia virtual modificable, donde el bogotano puede definir el sentir y vivir de la ciudad.

La re-contextualización del espacio público urbano por medio de la red ha sido un elemento constante en muchos los proyectos mencionados anteriormente. Bogotá sin embargo, no ha sido el único protagonista de esta búsqueda.

En el año 2002, 107 cámaras de *Metroseguridad* de la ciudad de Medellín estuvieron dispuestas para captar una puesta en escena colectiva que se transmitió en directo por *Telemedellín*, *Canal U*, *Tele Antioquia* y en tiempo real por Internet. Un viernes entre las dos y las cinco de la tarde más de 300 personas representaron 78 actos e historias de amor frente a las cámaras de seguridad del Metro de Medellín. *La Cámara Amante*, un proyecto concebido por Juan Fernando Ospina, fue una convocatoria abierta y colectiva que re-contextualizó el espacio público de la ciudad de Medellín y posicionó tempranamente al Internet como una herramienta cívica y colectiva para el cambio social.

Al re-imaginar la ciudad, por medio de diferentes marcos formales, estéticos y teóricos, cada uno de estos proyectos está creando una comunidad de usuarios que comparten una cultura o interés específico por el lugar donde viven. Para muchos de los visitantes y participantes de *Constelaciones* y *Esferapública* la

infraestructura estética de *Populardelujo* o el contenido participativo de *Bogowiki* quizá no sea de su interés. Sin embargo, cada uno de estos sitios y proyectos han creado una comunidad única que responde a las necesidades particulares de su grupo.

Ese es uno de los motivos que llevó a Alejandro Forero Cuervo a crear la primera ciudad virtual Colombiana. *Pacífica*, como la llamó su fundador, fue la representación *virtual* de una comunidad creada en su totalidad en la red, que respondió a las inquietudes de un grupo de *weblogs* llamado *The Open List*.

Aunque la ciudad era estática – en *Pacífica* no existía ningún tipo de interacción – cada *blogger* podía ser dueño de una cuadra de la ciudad y podía modificarla a su manera. Así mismo, el *software* diseñado por Forero reacomodaba las cuadras para que correspondieran a *webloggers* que compartían tendencias similares, generando una visualización de una sub-cultura virtual colombiana.

Transmisiones

En el mundo tecno-avanzado, donde más del 70% de los ciudadanos están “conectados,” la comercialización de la red ha creado comunidades virtuales que se nutren así mismas por medio del mercado de consumo y del entretenimiento. Día a día, grandes multinacionales buscan maneras de adaptarse y atrapar comunidades virtuales, robando los “canales” de expresión democrática creados por sus usuarios. *Napster*, *My Space*, *You Tube*, entre otros, han sido colonizados lentamente no solo para poder continuar “vendiendo” productos normalmente asociados con la televisión, sino para entender, analizar y enganchar a una nueva generación digital y así convertirlos en consumidores pasivos.

En este momento de implementación y crecimiento en que se encuentra Colombia, es cuando podemos encontrar maneras de sabotear o *hackear* la identidad de la red colombiana, y de crear canales que faciliten la creación de comunidades virtuales que respondan a realidades con contextos y necesidades específicos para el país.

A finales del 2004, el Colectivo Fantasma, integrado por el video artista Carlos Osuna, el escritor Alejandro Quintero, el antropólogo Leonardo Bohórquez y el arquitecto Leonardo González, crearon a *RadioFantasma*, un programa de Radio Web transmitido gracias al apoyo de la emisora *Web Burn.FM* del colectivo Catalán, *Platoniq*. *RadioFantasma* busca crear espacios de difusión y plataformas de reflexión para artistas que trabajan con nuevos medios a través de la transmisión de eventos culturales y entrevistas. El Colectivo también hace parte de *Sur/Radio*, una red Panamericana de productores de música electrónica independiente, y está desarrollando *Poor TV*, un canal web que transmite “televisión” producida con tecnología de baja definición, *Software* libre y plataformas aficionadas.

Aunque menos enfocado en la distribución y producción de arte, el blog *La Cápsula* y sus proyectos *Radio Cápsula* y *TVcápsula*, han creado canales alternativos para la distribución de noticias y contenido acerca del arte y la cultura digital en Colombia.

La proliferación de estos canales de transmisión Web – desligados del monopolio cultural de los medios masivos en Colombia – propone la creación de un sistema de periodismo participativo y ciudadano que utiliza la red como espacio de divulgación y distribución.

Uploading death – *Cargando a la muerte*

Muchos de los artistas incluidos en esta muestra de Net Art han asumido la ardua tarea, no solo de mediar y proporcionar alternativas para cambiar y entender las estructuras políticas y formales de la red, sino también de abordar la realidad Colombiana – la violencia y sus diversas manifestaciones - de manera significativa.

Para estos proyectos, la red es una herramienta más y no un fin en sí mismo. En otras palabras, la realidad colombiana y su contenido intrínscico determinan el uso formal de la herramienta digital.

Basado en una instalación multimedia en el Museo Nacional de Bogotá donde por más de 70 años funcionó la Penitenciaría Central de Cundinamarca, *VOZ/net* el proyecto de la artista Clemencia Echeverri, es un interactivo que presenta las condiciones de invisibilidad y encierro de algunos prisioneros colombianos en Inglaterra y de reclusas detenidas en la cárcel de el Buen pastor de Bogotá.

El interactivo nos confronta con la pared de una cárcel marcada o “escrita” por los penitenciarios. Al pasar el cursor por la pared, escuchamos sus voces articulando la ausencia del padre. Luego vemos un código ininteligible que se desmiembra al contacto del cursor y escribe los pensamientos de los carcelarios: “*el día en que me arrestaron, mataron a mi esposa en Colombia. ¿Cómo voy a confiar en Colombia?*” Y por último, en la oscuridad, intentamos darle un rostro a la voces que estamos escuchando.

VOZ/net propone una navegación como proceso de búsqueda de los rastros perdidos de miles de colombianos encarcelados en Colombia y en el exterior. El abandono, por parte del padre y de un Estado incapaz de cobigar las necesidades de sus ciudadanos, es el eje conductor del proyecto de Clemencia Echeverri.

Así como Echeverri intenta encontrar vestigios de una voz ausente y abandonada, con *La muerte en 30 tiempos* la artista Claudia Salamanca propone encontrar el momento exacto – el espacio de en medio, como decía Walter Benjamin – en donde habita la muerte.

Salamanca tuvo acceso a un video en donde el presidente Álvaro Uribe y sus delegados escuchan a la gente de El Roble durante un foro ciudadano. Al alcalde le dan treinta segundos para que hable acerca de la educación; él sin embargo, toma el tiempo para anunciar que está amenazado de muerte y públicamente le pide ayuda al gobierno. Hay conmoción en la sala, la delegación presidencial le ordena callarse, pero él insiste que si no le ayudan y le prometen algún tipo de seguridad, sus días están contados. Treinta días después de su denuncia, el alcalde de El Roble, Hernaldo Díaz es asesinado.

Claudia Salamanca se apropia de este video y nos presenta diferentes versiones re-mezcladas del mismo evento: el video original, una segunda versión que interroga el tiempo real del discurso fracturándolo en treinta momentos que intentan encontrar el instante o momento preciso de la muerte y una última versión que articula la gestualidad de la muerte al suspender o congelar las imágenes de su discurso. Treinta segundos le dieron al Alcalde para hablar acerca de la educación, treinta días después fue asesinado y en treinta momentos Salamanca observa con horror, como decía Barthes, “*un futuro anterior en el cual la muerte está en juego*”.

Muerte en 30 tiempos actualiza una constante en la vida y la cultura colombiana: la muerte anunciada. El video de Hernaldo Díaz es una denuncia, un anuncio, una premonición, de la misma manera en que el correo electrónico que el artista Santiago Echeverri recibió hace unos años, denuncia los efectos físicos, morales y psicológicos, del VIH/SIDA en Colombia.

Según la Organización de la Naciones Unidas para el SIDA (ONUSIDA) y la Organización Panamericana de la Salud (OPS) un 1.1 por ciento de la población colombiana - 450 mil personas - podría estar infectada con VIH/SIDA, siendo los menores de 35 años los más afectados. Expertos en el tema sugieren que de los 27 mil pacientes con VIH/SIDA oficialmente registrados, tan sólo 7 mil están siendo atendidos por las empresas de salud y seguridad social del país.

El 6 de Abril del año 2005, Santiago Echeverri recibió un correo electrónico de un remitente que se decía llamar George Tower y el cual que decía:

Texto original. Se conserva ortografía.

PEDAZO DE HOMOSEXUAL HIJUEPUTA, DESE POR MUERTO Y APRENDA CON QUIEN SE ACUESTA POR QUE LAMENTO INFORMARLE QUE UD. SE ACOSTO CONMIGO IGNORANDO QUE TENIA SIDA, ASI QUE AENGASE A LAS CONSECUENCIAS EN ESTOS MOMENTOS YA ESTOY TENIENDO LOS SINTOMAS, ME TARDARON UNOS 5 ANOS EN APARECER U UD LE TARDARAN MAS, PERO SE LO MERECE POR SER TAN MARIK PEDAZO DE PERRO HIUEPUTA, OJALA SE MUERA Y SUFRA DE LA PEOR FORMA

Aunque Echeverri no sabía, y nunca supo, quien le escribió el correo, el decidió responderlo. Su mensaje sin embargo, fue devuelto pues la cuenta de correo del tal George Tower, según el servidor, era inexistente.

La nota que Echeverri recibió era sin duda premeditada. Pero, ¿quién fue el que la mandó? Y ¿por qué? El correo, por un lado, articula el miedo y la ignorancia de alguien que puede estar infectado con SIDA, pero también evidencia, al condenar al artista a la muerte por su preferencia sexual, la naturaleza de un *hate mail* (Correo homofóbico).

Utilizando el correo original para crear una animación interactiva, Echeverry visualiza la violencia inherente en el mensaje, y crea un conjunto de palabras que crecen y llenan la pantalla – bajo la dirección del usuario - hasta que pierden su significado y se convierten en elementos puramente estéticos.

Con SIDA, Santiago Echeverri denuncia públicamente por medio de la red, a una sociedad ignorante y homofóbica que no ha querido abordar la grave epidemia de HIV/SIDA en Colombia.

Los años ochenta en Colombia fueron tiempos nefastos. La guerra de las drogas, la interferencia norteamericana en la política interna del país, la corrupción, los asesinatos y las bombas. Los ochenta fueron años que muchos colombianos preferirían olvidar. Alejandro Duque es la excepción. Con su proyecto *Paramillo (aViVe)*, el artista paisa nos recuerda la pesadilla.

Paramillo es una obra con tendencias *punk*, que se inspira en la estética 8bit y el *flickering* (intermitencia) de las pantallas, para rescatar bits de datos perdidos de la historia colombiana de finales de los años ochenta durante la guerra contra las drogas.

Trabajando irónicamente con la plataforma Max/MSP, popular en discotecas para elaborar ayudas visuales que acompañan la música, Alejandro Duque le da herramientas al usuario para manipular, editar, remezclar y aplicar efectos a una serie de *media* o data que incluye en su *patch* (parche): música de una emisora de salsa, videos de noticieros que muestran fumigaciones de coca, fotografías de Pablo Escobar, entre otros. La remezcla de este material crea un virus visual de la memoria (o falta de ella) de los años 80 y propone una *experiencia* digital de la violencia en Colombia.

En los últimos años, sin embargo, la pesadilla colectiva de los años 80 y la guerra contra el narcoterrorismo, están dando nuevos signos de vida. Desde el comienzo de la década, una serie de bombas y explosiones en Cali, Bogotá y Medellín han despertado el temor de que estamos entrando en una nueva etapa de la violencia narcoterrorista en Colombia.

La bomba del Parque Lleras en la ciudad Medellín, que dejó a ocho muertos y 138 heridos en el año 2000, fue atribuida a dos viejo aliados paramilitares, Carlos Castaño y el grupo de sicarios *La Terraza*.

El proyecto *The Bomb* (La Bomba) fue desarrollado por un dúo de diseñadores paisas, *Cuarto Piso*, integrado por Carlos J. Roldán y Alejandro Posada, meses después de la explosión de la bomba del Parque Lleras.

The Bomb (La Bomba) es un panorama fantasmagórico en *Flash* que invita al usuario a entrar a un espacio meditativo en donde corren imágenes del desastre. El usuario, sin saberlo, activa la bomba del interactivo, haciéndose cómplice del atentado.

Para todos los proyectos incluidos en *Uploading Death* (Cargando a la muerte), la interactividad compromete al usuario, al hacerlos cómplices y participantes activos de la violencia en Colombia. Para estos proyectos, la herramienta digital y la interactividad proponen un elemento de concientización que sacuden al usuario de su pasividad cotidiana.

Play With Me - *Juega Conmigo*

La interactividad es quizás uno de los elementos más importantes de la red. La posibilidad de invitar al usuario a participar activamente en la construcción de significados, formas y expresiones no tiene paralelo. La interactividad re-activa a la audiencia al proponer no sólo una experiencia intelectual sino también emocional durante la recepción de la obra, y puede ser utilizada, como vimos anteriormente, como una herramienta social y política por el artista colombiano.

La naturaleza misma de la interactividad en la red, sin embargo, presupone una relación o lazo de comunicación entre el artista y el usuario, creando una forma única de actividad social basada en el juego y el descubrimiento. Los proyectos incluidos en *Play with me* (Juega conmigo) están determinados por la relación que existe entre el código y el usuario, el arte y el espectador.

Desde su primer experimento, *El Neme*, a su último trabajo, *Mitozoos* -un mundo biológico artificial- Santiago Ortiz ha buscado encontrar un equilibrio orgánico entre el Net Art y el uso (o sentido) que le dá el usuario. En casi todas sus piezas, Ortiz espera tener una relación activa con el visitante. Su intención, como él mismo lo dice, es que aquello con lo que las personas se enfrentan, lo que observan (con los ojos, los oídos, las manos) sea también lo que está ocurriendo. El proyecto *Sonidos y energías*, incluido en la muestra, personifica esta búsqueda. Por medio de sonidos, texturas y formas digitales, los procesos de programación y las estructuras formales que los componen se vuelven visibles con el botón del *mouse*.

Así mismo, *Play with me* (Juega conmigo), de Rafael Puyana, es un autorretrato interactivo en donde el usuario tiene la facilidad de modificar las características

visuales del artista. El video vectorial está dividido en ojos, boca, pelo, y tronco; cada una de estas partes está habilitada para ser escalada, movida, coloreada y desincronizada libremente por el usuario. Al ofrecer parámetros abiertos para jugar con su retrato, Puyana le da un vuelco al papel del retratista, dándole al usuario las herramientas para crear su propia imagen. En *Play with me* (Juega conmigo) la interacción entre el arte y el espectador está en constante flujo y cuestionamiento.

Utilizando el popular juego *Simón Dice* y la imaginería de *Lego*, Luz Marina Tréllez también invita al usuario a participar en un juego, cuyo fin es encontrar la diferencia que existe entre la palabra, el signo y el significado dado por personas de diferentes nacionalidades. Así como un bebé nunca podrá ver o entender su verdadero yo por medio de su reflejo, el lenguaje, en este caso el español que hablan nueve personas de diferentes nacionalidades, nunca podrá tener un referente y significado fijo. Todo lo contrario: la intención del lenguaje, como lo demuestra Tréllez con *Movibles*, radica en su movilidad e intercambio. Con *Movibles*, Tréllez demuestra la frágil subjetividad de la lengua española.

Esta misma fragilidad o subjetividad está presente en el último proyecto de Santiago Echeverri, *The World/El Mundo*. Utilizando dispositivos de audio y video capturado desde su teléfono móvil, Echeverri crea una vitrina o *display* (exhibición) de su vida diaria, presentando fragmentos personales en pequeñas pantallas de video. Todos los clips están cargados dinámicamente, permitiéndole al artista añadir más elementos con el transcurso del tiempo.

The World/El Mundo es un proyecto netamente voyerista, que cuestiona la atemporalidad de la red y la manera en que define la relación entre el espacio público y privado, proponiendo una crítica a nuestra obsesión por ser *vistos*, a los *realities* de Colombia y del mundo y a la frágil constitución de la identidad personal en un mundo abrumado por la tecnología.

Escribe tu mail. Confía en mí. Estas son las primeras palabras que vemos al iniciar el proyecto *Una Plegaria – El Rezo*, de los bogotanos Ángel Contreras y Paula Rodríguez. Es una invitación irónica, considerando que los correos electrónicos son la fuente de mercadeo, *spam*, y virus más grandes de la red.

Al inscribir nuestro correo electrónico entramos a una página donde encontramos una serie de frases escritas en Braille, el sistema de escritura para ciegos. Al mover el cursor por encima de ellas aparecen unas plegarias: “*Por qué te agitas y confundes los problemas que te trae la vida,*” seguido por, “*entrégate a mí con absoluta confianza. Divino niño en tí confío.*” Una vez descubiertos los textos y rezos, aparece el divino niño. Horas después, nos llega un mensaje al buzón de correo electrónico, que dice: “*gracias por rezar.*” *El Rezo* invita al usuario, literalmente, a entrar a un espacio “sagrado” que trunca las expectativas de nuestra experiencia en la red. En vez de recibir un spam o un virus en tu correo electrónico, recibes una oración, un momento de pausa y reflexión.

El descubrimiento ha sido el eje operativo de proyectos como el *El Rezo*, *Play with me*, *Sonidos y energías* y *Movibles*. La relación o lazo de comunicación entre el artista y el usuario han facilitado este hallazgo. Asimismo, los juegos de video o video-juegos crean un tipo de actividad social, en algunos casos colectiva, que necesita la interactividad para existir.

Matanza, un video-juego concebido por Alejandro Forero Cuervo, es un juego de usuarios múltiples y en tiempo real en el que cada jugador controla una nave espacial con el fin de destruir a todas las demás. Evocando al popular juego *Asteroides*, todas las animaciones de *Matanza* fueron realizadas con gráficas ASCII y sus jugadores solo necesitan *Telnet clients* para jugar. Un homenaje a los juegos de banda corta y a la cultura digital *Do it yourself* (hazlo tú mismo) de los años ochenta, *Matanza* es quizás el primer video-juego de usuarios múltiples jamás producido en Colombia.

Asimismo, el proyecto *Ballroom* de Daniel Gómez fue inspirado en *Pong*, el cual es considerado uno de los primeros video-juegos. Aunque *Ballroom* (Salón de baile) fue creado como una instalación física, la versión virtual funciona como una especie de *Pong* para el nuevo milenio. Su creador, Daniel Gómez (también conocido como MAMI), uno de los pioneros de la música electrónica en Medellín, nos regala un salón de baile virtual que nos ayuda a desconectarnos del mundo.

Los juegos de mesa como el *Backgammon*, el ajedrez o las cartas son abstracciones formales que hoy en día tienen pocas referencias al mundo real. Es ahí donde yace el placer del juego; la posibilidad de crear estrategias desprovistas de consecuencias reales e inmediatas.

En *Juegos de guerra colombiana: Tácticas de guerra irregular*, Juan Ospina (también conocido como Piter Wilson) le da un vuelco total a los juegos de mesa, implantando un contenido específico sobre la guerra paramilitar colombiana. Para ganar este juego, el jugador tiene que ser cómplice en masacres, secuestros y asesinatos. Con la frialdad de su presentación y la simpleza de sus reglas, *Juegos de guerra colombiana* nos demuestra que la violencia en Colombia se ha convertido en un ciclo vicioso que ya tiene fórmula de aplicación.

Por último y quizás a manera de epílogo, está el proyecto *Vallenato Tántrico* de Tupac Cruz. Autodidacta digital, rockero, y teólogo, Tupac pertenecía a la banda de rock experimental PP vs. YY – *Ruido Sentimental* (www.mmedia-p.org/ppvsyy/inicio.htm), antes de viajar a Chicago a estudiar teología. Me topé por coincidencia con el sitio Web de la banda al hacer la investigación de esta muestra. El sitio tenía una estética muy *Do it Yourself* (Hazlo tu mismo) con cartones dibujados y escaneados, y una navegación muy personal. El sitio estaba diseñado sin tener en cuenta a sus usuarios o a los fans de su música. La naturaleza *artesanal* de su construcción me intrigó y por eso decidí explorar. Fue ahí cuando me encontré con las animaciones de Tupac. Todas ellas estaban en un *loop* o repetición constante y me recordaron las pinturas con instrucciones *paint by numbers* (pinta siguiendo los números), populares en los años 50.

Las animaciones de *Vallenato tántrico* fueron producidas en el 2002 para ser mezcladas en vivo como un *set de disc-jockey* que se presentó en el concierto de *PPYY* en el Colón Electrónico en el 2003. Tupac nunca se imaginó que su trabajo fuera a ser incluido en una muestra de arte en la red y que manifestara los conceptos del teórico y artista Lev Manovich, el cual propone que el *loop* se ha convertido en el nuevo lenguaje de nuestra cultura visual contemporánea reemplazando a la fotografía como nuevo referente o índice de lo real. Gracias a Andrés Burbano, los archivos de las animaciones fueron rescatados y presentados de una manera muy simple en esta muestra.

El descubrimiento de Tupac Cruz deja al descubierto mis intenciones al organizar esta muestra. Cuando empecé esta investigación decidí entrar con los ojos cerrados. Quería descubrir y explorar la producción del Net Art en Colombia sin prejuicios y preconcepciones. Quería abordar el tema de una forma inclusiva y poco dogmática, para así presentar y organizar una muestra que fuera asequible a un público que no ha sido introducido formalmente a la práctica del arte en la red en Colombia.

Mi propósito finalmente, fue el de proponer un diálogo abierto sobre la producción de Net Art e invitar a aquellos escépticos, aunque curiosos, a participar activamente en la búsqueda de un lenguaje en la red, que refleje las necesidades del país.

Los Angeles – Bogotá
Septiembre, 2007