

## **T-R-O-Y-A-N-O <Elena>**

Ignacio Nieto, Italo Tello, Ricardo Vega.  
www.t-r-o-y-a-n-o.cl

*Ignacio Nieto, 2005*

### Intro

Elena es el nombre de la operación curatorial del colectivo Troyano, la cual pretende contextualizar una serie de trabajos desarrollados durante estos últimos 25 años y a los que no se les ha dado la atención que se merecen en Chile, debido fundamentalmente a dos factores: la burocratización de la institución del arte de estos últimos 15 años, que ha limitado el campo de acción productivo abortando cualquier forma ajena a las hegemonías de poder y por otro lado, el significado que se desprende del concepto de artes visuales; la valorización del resultado visual por sobre el proceso técnico de la producción, que es controlada y administrada, en estos tiempos, por la computadora. Para la Bienal de Vídeo y Nuevos Medios, Troyano ha escogido el nombre "Elena", denominación obtenida de un virus (W32/HLLow.Elitiamo) que borra y re-escribe sobre la memoria de la computadora y ha compuesto una selección de trabajos (teóricos y prácticos) que documentarán de forma histórica este vacío epistemológico. Para complementar el proyecto, se ha convocado al músico Alejandro Albornoz, que ha hecho una selección de piezas musicales chilenas, compuestas con sonidos electrónicos o realizadas en una computadora, a partir de los años cincuenta hasta ahora. Se ha escogido dicha área ya que Chile es uno de los precursores a nivel latinoamericano en cuanto experimentación y creación en este campo y ha sido muy poco difundido a nivel masivo en nuestro país.

Sintética: Apuntes Sobre el Cruce del Arte y la Computadora  
Ignacio Nieto

A principios de los ochenta, con la aparición en el mercado de las primeras computadoras personales, se desarrollan paralelamente dos propuestas que serían impensables sin la existencia de una máquina: 1) La creación, en 1983, por Richard Stallman, de General Public License (GPL), licencia que garantiza el uso del programa sin restricción alguna; podemos utilizar o modificar un programa o una parte del él sin tener que pagar por ello. 2) La propuesta del término "Virus", hecha por Fred Cohen en un seminario de seguridad, llevado a cabo en UCLA en 1983, a un programa que se podía auto producir, expandir y atacar un sistema computacional<sup>1</sup>.

La importancia de estos dos teoremas se harán sentir con una serie de fenómenos sociales, que aparecerán a posteriori esa misma década, fenómenos que se configurarán como individuos y grupos de personas que aplicarán las propuestas de Cohen y Stallman, subvirtiendo la palabra distribución por la de redistribución. El primero de éstos, proviene de unos adolescentes que comenzaron a remover el código de protección de los juegos para computadoras, cuyo formato era el cassette y posteriormente el diskette, no para copiar y revender la copia, sino "como un desafío personal y para probar sus propias habilidades"<sup>2</sup>. Este gesto no tardó mucho para que los crackers (personas que realizaban dicha intervención) se agruparan, se inventaran pseudónimos, y empezaran a intercambiar juegos con otros grupos. De forma paralela a estas alianzas, cada grupo comenzó a insertar, antes que cargaran el juego, pequeños programas que contenían textos y sonidos presentando a cada grupo de crackers. Para el proyecto Elena, dos colectivos; RSG (Radical Software Grupo) y Beige, presentan una selección de once crack intros (denominación que estas presentaciones poseen en el lenguaje de los hackers) creadas para la computadora Commodore 64. Esta selección, documentada a través de un DVD denominado Low Level All-Stars se caracterizan por dos funciones: la de presentar en tiempo real piezas audio textuales programadas y la de servir como una herramienta comunicacional entre los diferentes grupos de crackers.

Posteriormente a este primer estadio, los crack intros empezaron a volverse más complejos, y al interior de los grupos hubo algunos a los que sólo les interesaba la animación y otros se especializaron en borrar o cambiar el código de protección. De forma paralela, estudiantes de programación enfocaban su interés en crear aplicaciones que ponían a prueba al computador, la red de distribución, y al usuario, creando aplicaciones que eran ejecutadas sin que el usuario lo supiera. Algunas veces estos programas no interrumpían el uso de la computadora, como por ejemplo el programa Elk Cloner (software que mostraba un poema al insertar el diskette, que contenía el software por quincuagésima vez) y otras veces dañaban la máquina o perjudicaban al usuario, rescribiendo los archivos o copiando los registros. Nacen así los virus, programas ejecutables que se distribuyen mediante discos externos o Internet que se instalan en el ordenador de forma oculta. Cabe destacar que este tipo de programas estarán relacionados con el área de investigación denominada: vida artificial, campo que se ha dedicado al estudio y desarrollo de procesos de autogeneración (ej.- programas replicantes), en un orden de auto-organización (ej.- rescribir en las extensiones), y auto adaptación (ej.- alojarse en el sistema operativo). Además, cada uno de ellos llevará un mensaje explícito que se relacionará directamente con la persona que ha escrito el virus (ej.- El virus Airline, hace que estés trabajando en Santiago con tu computador pero toda tu data está en Singapur).

Con la aparición del nuevo grupo de programadores, empieza a circular el nombre de escenas; es decir, grupo de programadores que desarrollan un tema en específico. A finales de los años ochenta, las más consolidadas son: La Escena Demo, que se dedicó a crear imágenes en movimiento con audio, íntegramente escritas en código (lenguajes de computadora), la Escena Wares, que eran los dedicados a desbloquear los juegos y los programas y la Escena VX, la programadora de virus para computadoras. Para el proyecto "Elena" se ha escogido el trabajo Loveletter, del colectivo [EpidemiC], el que consiste en un DVD y una impresión del código donde se puede leer el virus "I Love You", programado por el filipino Onel de Guzmán, aka Spyder. Este buscaba archivos con diferentes extensiones en los discos locales y de redes, las que eran re-escritas con el virus y sus extensiones eran renombradas. Al igual que los crack intros, los virus se les han denominado innumerables veces, graffitis digitales, ya que rayan (re-escriben) sobre lo establecido (código).

A principios de los años '90, un joven estudiante sueco, Linus Trovalds, desarrolla un sistema operativo basado en dos matrices principales: la licencia GNU, creada por Richard Stallman y el sistema operativo Unix, creado en 1977 por Bill

Joy. La aceptación fue tal que el desarrollo del sistema vino a competir con los sistemas que estaban posicionados en el mercado: Windows y Macintosh, creándose así dos bloques: uno que apoya el software propietario o comercial y otros software que programan con el código abierto (software libre) para un uso social. En "Elena", dos organizaciones mostrarán las virtudes de este sistema operativo: el Centro de Difusión del Software Libre, Chile, exhibirá su proyecto LTSP (Linux Terminal Server Project), servidor que funciona como disco duro de otros computadores de una capacidad inferior, y Proyecto Nómada mostrará resultados de aplicaciones gráficas y audiovisuales que se ejecutan bajo esta plataforma. Para revisar el impacto que el concepto de software libre ha tenido en la institución del arte, se ha invitado a Domenico Scudero, curador del Museo Laboratorio di Arte Contemporánea de la Universidad La Sapienza de Roma el cual hablará del concepto "Fake Curating", trabajo curatorial donde los nuevos medios son usados para transformar al espectador en creador, tomando la ética hacker del compartir conocimiento para la formación e investigación experimental.

Paralelamente al desarrollo de este conflicto entre diagramas, Tim Berners-Lee crea la WWW (World Wide Web) y le adhiere una lista de correos www-talk: se crea el lenguaje HTML (Hyper Text Mark Up Language), que permitió "diseñar un mecanismo de comunicación estandarizada y homogeneizada"<sup>4</sup>, potenciando a los protocolos existentes TCP / IP (Transmisión Control Protocol / Internet Protocol), facilitando así su uso comercial. Por esos años, artistas y diseñadores que provenían del movimiento Okupa holandés crean la primera conexión pública de internet gratis el año 1993, bajo el nombre de: Digital City. Esto sentó las bases para la creación del medialab que a mediados de los noventa se concretó y que hoy se conoce como Waag Society. En Elena se han invitado a dos personas que están directamente ligados con el desarrollo de dichas actividades; Sam Nemeth y Ine Poppe, quienes presentarán la película Hippiess From Hell, vídeo que documenta las actividades del grupo de hackers del mismo nombre.

Todos los protocolos nombrados anteriormente (WWW, HTML, TCP/IP), permitieron implementar un sistema de comunicaciones donde la información no era almacenada ni transmitida desde un sólo punto, sino que podían existir varios puntos donde cada uno de ellos podía ser un receptor, transmisor y almacenador a la vez. En Elena dos colectivos, un artista y una curadora juegan con la descentralización de la información y la construcción de situaciones colectivas que decantan en críticas políticas. Por un lado, el canal de televisión popular Señal 3, transmitirá desde el día de la inauguración durante tres horas haciendo entrevistas a los invitados, de forma continua, a diez kilómetros a la redonda; el colectivo Netzfunk presentará telepresencialmente en el Centro Cultural de España, el registro del obra: Memoria Histórica de la Alameda, trabajo realizado en el taller: Estética y Tecnología Suave y hecho con alumnos del Doctorado de Filosofía con Mención en Estética y Teoría del Arte de la Universidad de Chile durante el año 2005. La obra en sí, consiste en la exhibición y la audición de diferentes archivos digitales (audio, imagen y vídeo), en un GPS (Global Position System) que esta conectado a un computador que posee unos audífonos. Dichos archivos, previamente seleccionados por los alumnos del taller, documentaban diversos puntos de la Alameda; cada vez que una persona se posicionaba en uno de los lugares escogidos (ej-plaza de la constitución) con ambos dispositivos, un archivo era descargado en el GPS (ej.-vídeo del bombardeo de la moneda) y podía ser previsualizado en el GPS y o escuchado con los audífonos. Para finalizar, Eduardo Navas, quién presentará una charla sobre la historia de los blogs, y cómo estos se relacionan con algunas prácticas hackers, además de presentar dos de sus blogs dirigidos por él y enfocados al estudio de los nuevos medios: Net Art Review y New Media Fix. Junto a Navas estará Lucrezia Cippitelli, quien hablará de la cultura hacker y enlazará dicha ética con los movimientos utópicos de las vanguardias, recalcando la importancia que recae en el artista que acciona situaciones políticas, para ello Lucrezia Cippitelli, mostrará una serie de trabajos realizados recientemente por artistas y colectivos cubanos.

En 1995, el artista esloveno Vuk Cosic recibe un correo electrónico anónimo, donde la única palabra legible por la incompatibilidad del programa, era "net.art." Bajo ese concepto, y tomando el protocolo HTML, se han escogido tres piezas hechas entre 1995 y 1996, época denominada por Olia Lialina como el Período Heróico del net.art, ya que en ese tiempo dichas piezas no habían sido procesadas por la institución del arte. La primera corresponde al trabajo de Vuk Cosic denominado Documenta Done, el cual consistió en la clonación de la página internet de la Documenta X, demostrando así, una de las características de las tecnología digital: control copiar / control pegar. La segunda obra presentada, es realizada por Alexei Shulguin, conocida como Form Art, trabajo consistente en una serie de formularios que no cumplen ninguna función práctica, desorientando al usuario. Finalmente, hemos escogido a My Boy Friend Comes Back From the War producida por Olia Lialina, obra que ha sido reconstruida para la bienal y denominada Mi Pololo Volvió de Antuco que desvela la construcción narrativa del lenguaje HTML.

A finales del milenio surge un tipo programador(a) que se desmarcará de sus antecesores y del conflicto existente entre: los que apoyan el software propietario y el los que quieren que el código sea abierto. Estos entenderán el programa no como un instrumento social ni comercial sino que optarán por dos vías: una de ellas defenderá el código como forma pura de representación y la otra lo presentará, dejando en descubierto la maquinaria que hay detrás de ella; el primero denominado arte generativo concentrará softwares que poseen una apariencia visual en constante movimiento, y que será estructurado por un "código eficiente"<sup>6</sup> con la finalidad de autoejecutarse infinitamente sin la intervención de personas u otros programas, dejando fuera toda intencionalidad crítica. Algunos de estos programadores estarán "íntimamente relacionados con la música electrónica, composiciones algorítmicas, gráfica computacional, animación, escena demo, la cultura del VJ, el diseño industrial y la arquitectura"<sup>7</sup>. Son producciones que se destacan por el refinamiento en la construcción de algoritmos (representación de un proceso), los cuales permitirán el desarrollo de sistemas de visualización de información no solo en el campo formal del arte, sino en áreas como la ingeniería genética, la arquitectura o en el diseño semántico. En esta área, se han seleccionado 7 trabajos: Bacterias Argentinas, realizada por Santiago Ortiz, consistente en una red trófica (red ecológica en donde unos organismos se alimentan de otros) de bacterias que comparten y recombinan información audio-textuales; Newsmap de Marcos Weskamp, aplicación que refleja visualmente el cambio constante en el flujo de información del servicio Google News, disponiendo visualmente la información en bandas segregadas por color y tamaño, mostrando de manera simple los patrones y relaciones no visibles en los medios noticiosos. El tercer proyecto expuesto en esta categoría es: isaliving.org (desarrollado por un colectivo de investigadores y artistas Israelitas), trabajo instalado paralelamente en espacios físicos y virtuales que busca examinar la relación entre los usuarios de internet y la data que ésta contiene mediante una interfaz interactiva; los usuarios en este modelo son organismos vivos que se desplazan al interior de un plano, buscando información. El cuarto artista escogido de arte generativo es Marius Watz, que presenta una serie de piezas que muestran elaborados por patrones gráficos auto ejecutados a partir de varias

descripciones procesales dadas. La quinta propuesta, "Sin-Six", pertenece a Ricardo Vega y Alejandro Albornoz y considera la representación de sintagmas y signos sonoros y visuales, los cuales generarán composiciones variables en relación con tamaños y posiciones aleatorios. La sexta propuesta pertenece a Italo Tello quien desplaza el proceso computacional a un segundo plano, generando movimiento continuo a partir de dos dispositivos que se contraponen físicamente y con los cual expone técnicas de animación disímiles; uno genera movimiento a partir de un dispositivo electromecánico y en el otro utiliza artefactos contemporáneos de consumo popular y masivo; monitor y reproductor de DVD. Para terminar en esta área temática, contaremos con la presentación en vivo de los VJ's argentinos FlashAttack, quienes ofrecerán una muestra del uso de la tecnología y creación visual en la cultura tecno y el cruce entre el pulso musical y el pulso visual. El otro grupo de programadores que se desvinculan de el conflicto (software propietario v/s software de código abierto) re-contextualizarán el software en su nivel estructural, ironizando, cuestionando y criticando, subvirtiendo su funcionalidad. Como antecedentes de este tipo de gesto, se puede mencionar los primeras poemas escritos a partir de un lenguaje artificial, como lo concursos de Perl Poetry organizados por el creador del lenguaje "Perl", Larry Wall, o el software "Dada Engine", que funciona con la pieza denominada Post Modernist Generator, el que consiste en un generador de textos postmodernos que trabaja con una base datos, realizado por Andrew Bulhack en 1997. Para "Elena" hemos escogido tres piezas. La primera obra Suicide Letter, es un trabajo desarrollado por Olga Gourinova, consistente en un software que funciona como una carta-tipo de un suicida; cuando el usuario completa el documento con sus datos personales, el programa Microsoft Word (programa símbolo de producción y administración), se ejecuta y todas las opciones escogidas y escritas por el usuario aparecen en pantalla sobre un nuevo documento de Word, para la exposición, se ha contemplado una impresora para la impresión de dicho documento. El segundo trabajo fue realizado por el colectivo C-Level; y se llama Waco Resurrection. Este proyecto es un programa que funciona como un vídeo juego donde el usuario es David Koresh (pastor davidiano muerto junto a sus seguidores por agentes del FBI, en la ciudad de Waco, Texas) quien recorre el complejo denominado Mount Carmel (lugar donde fue eliminado Koresh junto a sus discípulos) para matar agentes del FBI, subvirtiendo así la imagen cliché del súper héroe americano. El tercer trabajo escogido en esta área hecho por el colectivo SWAMP y denominado Meat Helmet, es microcontrolador programado que ejecuta una pieza de ingeniería pensada específicamente para las cadenas de comida rápida: Mc Donald's y Burger King. Este mecanismo fuerza a quien tiene puesto el dispositivo a digerir la comida de acuerdo a la capacidad del cuerpo en asimilar calorías, ralentizando la ingesta de una hamburguesa de 10 minutos, aproximadamente, en 8 horas y el cuarto trabajo está realizado por Masayuki Akamatsu en conjunto con Ignacio Nieto y se denomina Earthquake, obra que simula un terremoto que deconstruye de forma aleatoria la estructura de las imágenes captadas por un cámara de video digital y generadas a través de una pantalla de computador.

Para terminar y como epílogo al proyecto Elena, Troyano ha escogido la obra de Stephanie Wasserman llamada: La Ruta Crítica de una Diseñadora Conectada, diagrama impreso que especula sobre el futuro de una diseñadora en el siglo XXI y que pone en suspenso el devenir de posibles aristas que podrán surgir a partir de las tecnologías de la información.

1. VX Scene Máximo Ferronato [epidemiC] crew. Catálogo de la Exposición I Love You. Computer Viren Hacken Culture. MAK Frankfurt. Alemania [http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel\\_id=285](http://www.digitalcraft.org/index.php?artikel_id=285)
2. Lassi Tasajärvi, A Brief History of Demo Scene. Página 12. Catálogo de la Exposición Demo Scene. The Art of Real Time. Museum of Contemporary Art Helsinki 2004
3. Pekka Himanen. La Ética del Hacker y el Espíritu en la Era de la Información. Pag 195 Ediciones Destino 2002
- 3 Alexander Galloway, Protocol. How Control Exists before the Decentralization. pag 138. The MIT Press 2004
- 4 Alexander Galloway, Protocol. How Control Existís before the Decentralization.. pag 141
5. Herramienta donde el usuario se puede inscribe mediante una casilla electrónica y un nombre y poder recibir y mandar mensajes que serán leídos por todos los suscriptores, estableciéndose instancias donde se desarrollaran proyectos artísticos, discusiones críticas y se difundirán proyectos relacionados con estas nuevas tecnologías, distanciándose así del concepto de Guerrilla Marketing (Spam) como estrategia del marketing directo o propaganda estatal
6. Inke Arns Ensayo: "Read\_me, Run\_me, Execute\_me: Software and Its Discontents, or It's the Performativity of the Code, Stupid!." Pag 183. Catálogo impreso de Read\_Me 2004, Softwares and Cultures. Digital Research Center, University of Aarhus
7. Galanter, Phillip What is Genertive Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory. Pag 4 Generative Art Proceedings. Milano 2003

Tecnología y Creación Musical / Sonora: Un Espacio para la Expresión Humana.  
Alejandro Albornoz

"Sin duda uno de los inventos más radicales en la transformación de la apreciación de la música, fue el de los sistemas de grabación, ya que a partir de la primera grabación de una pieza musical, la Música como un ser, fue despojado de su temporalidad sujeta a la interpretación, volviéndose así, en un producto artístico delimitado por la grabación, susceptible de ser revisado y mucho más concreto, tanto es así que pudo ser intervenido si así se deseaba; es decir, ahora cada interpretación de una obra se fijaba y era desde ese momento casi como una pintura, mucho más aprehensible que la música que hasta entonces desaparecía con el fin de la interpretación. El sonido se había vuelto un objeto, perceptual y cultural, susceptible de ser material para una composición. Todo esto junto con la invención de aparatos o instrumentos que producían sonidos a partir dispositivos electrónicos, configuraron las herramientas para que naciera un nuevo tipo de música, nueva por los medios con que se crearía y nueva por como estos medios influirían directamente en su producto: la composición, pues estos elementos de trabajo no sólo se usarían para interpretar música de una manera tradicionalmente occidental, si no que, también para aprovechar las características propias de estos medios en la definición de una o varias formas nuevas de crear música"<sup>2</sup>. Nacerían así las llamadas Música Concreta, Música Electrónica y Música Electroacústica.

La Música Concreta (más tarde llamada Experimental y luego Acusmática) buscaba desde una escucha denominada "Reducida" concentrarse en los aspectos puramente morfológicos del sonido, haciendo un nuevo catastro de lo sonoro para ir en busca de una nueva música y concepción de la composición. Por su lado, la Música Electrónica vio la posibilidad de concretar plenamente, gracias a los nuevos aparatos de síntesis y grabación, el ideal del Serialismo: controlar a cabalidad todos los aspectos del sonido, dominando con exactitud matemática las alturas, los timbres, las duraciones y las intensidades, todo sin depender de la intervención humana.

Un enorme desarrollo estético y técnico en torno a la creación sonoro-musical ha crecido y se ha expandido desde comienzos del siglo XX, traspasando fronteras, épocas y contextos humanos. Concreta y Electrónica, nacidas en Francia y Alemania respectivamente, son englobadas a posterior en el concepto de Música Electroacústica, donde se suma el de Computer Music, una idea plenamente estadounidense. Electroacústica, un arte que se enmarca en la tradición de la música de concierto occidental, pronto influiría a la música popular y otras expresiones: rock, cine, artes visuales y experimentales.

Chile, no queda ajeno a ello y de hecho es pionero en América Latina gracias a los trabajos electroacústicos de León Schidowsky, Juan Amenábar y José Vicente Asuar. El rock y el pop, donde se cruzan miles de formas musicales, incluyendo folklore, pronto y a la vez tomarían, en todo el mundo, elementos estéticos o técnicos (instrumentos) de la Electroacústica. Latinoamérica, en diversos niveles, debe ingeniárselas siempre para crear con la tecnología que es precaria, limitada y no siempre actualizada. Ingenio y tenacidad deviene en creatividad y discurso propio

"Con la masificación desde los 80's de instrumentos electrónicos, junto a la tecnología MIDI y el surgimiento del ordenador como una herramienta musical asequible desde los 90's,"<sup>2</sup> permiten poner al alcance de más personas las herramientas que antes eran ajenas para todos ellos. En Chile, hoy en día, se genera una gran cantidad de música y sonido que decanta, según procesos culturales de diversa índole, arte musical variadamente rico. Es en este contexto que esta muestra, muy somera en cantidad, pretende dar cuenta de algunas líneas de creación musical importantes, estética y socio-culturalmente.

Claros en que es limitada, esta selección pretende exhibir una muestra que active curiosidad por descubrir más. La música y el arte sonoro hechos con medios tecnológicos en Chile esperan, con toda su riqueza y diversidad, a ser encontrados.

La selección realizada para esta ocasión consta de cuatro áreas: 1) Electroacústica: José Vicente Asuar Gustavo Becerra - Schmidt, Gabriel Brncic, Federico Schumacher y José Miguel Fernández 2) Electrónica Experimental: Taller Electro, Proxeneta, Bagual, Cecilia García-Gracia y Sergio Miranda 3) Paisaje Sonoro: Jaime Hernández 4) Electrónica Popular: Ud.No!, Lesbos in Love, Lluvia Ácida y Muza

Paralelamente a esta selección, el escenógrafo argentino Gabriel Rud realizará la intervención: Suspensión y Precipitación, del dúo Parsons / de la Vega. consistente en una serie de dispositivos sonoros dispuestos en diversos puntos del Museo de Arte Contemporáneo.

1 Artículo sobre Juan Amenábar por Alejandro Albornoz, publicado en el e-zine [www.suburbia.cl](http://www.suburbia.cl)

2 Artículo "Electrónica y Artes Escénicas, una relación fértil" por Alejandro Albornoz, publicado en la guía de cultura y entretención "Santiago Cultura" de Dadá Comunicación Ltda., año 2, número 10, Enero 2004.