

ARTV

Nº 3

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN



ERRATA#

Nº3, DICIEMBRE 2010

ISSN 2145-6399

© Fundación Gilberto Alzate Avendaño

© Instituto Distrital de las Artes

Alcaldesa (e) Mayor de Bogotá

Clara López Obregón

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

Catalina Ramírez Vallejo

Directora Fundación Gilberto Alzate Avendaño

Ana María Alzate Ronga

Gerente de Artes Plásticas y Visuales FGAA

Jorge Jaramillo Jaramillo

Artes Plásticas y Visuales FGAA

Eliana Salazar Moreno, Sergio Jiménez Rangel, Yolanda Helena Rincón, Andrés García La Rota y Enrique Rodríguez Araujo

Director Instituto Distrital de las Artes

Santiago Trujillo Escobar

Gerente de Artes Plásticas y Visuales

Marta Lucía Bustos Gómez

Gerencia de Artes Plásticas y Visuales

Katia González, Jimena Andrade, María Villa Largacha, Sally Julieth Galvis, Diego Sabolgal y Yenifer Gutiérrez

ERRATA# es una publicación periódica (cuatrimestral) de carácter crítico y analítico en el campo de las artes plásticas y visuales. Su propósito es analizar y divulgar las prácticas y fenómenos artísticos de Colombia y Latinoamérica. El tema que estructura este tercer número que presentamos es **Cultura digital y creación**.

EQUIPO EDITORIAL DE ERRATA#

Directores Jorge Jaramillo Jaramillo y Marta Lucía Bustos Gómez

Coordinadora editorial Sofía Parra Gómez

Editores invitados Ricardo Domínguez (EE.UU.) y Felipe César Londoño L.

Comité editorial

- Carrera de Artes Visuales, U. Pontificia Javeriana: Diego Mendoza
- Carrera de Bellas Artes, U. Antonio Nariño: Rita Hinojosa de Parra
- Departamento de Arte, U. de los Andes: Lina Espinosa
- Escuela de Artes Plásticas, U. Nacional de Colombia: Ricardo Arcos-Palma
- Instituto Taller de Creación, U. Nacional de Colombia: Gustavo Zalamea †
- Licenciatura en Artes Visuales, U. Pedagógica: Mayra Carrillo

- Maestría en Museología, U. Nacional de Colombia: William López
- Programa de Artes Plásticas, U. del Bosque: Katia González Martínez
- Programa de Artes Plásticas y Visuales, ASAB, U. Distrital: Pedro Pablo Gómez
- Programa de Bellas Artes, U. Jorge Tadeo Lozano: Francisco López Arango

Autores, artistas y colaboradores internacionales

en este número EE.UU.: Ricardo Domínguez, Electronic Disturbance Theater (Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Elle Mehrmand), Amy Sara Carroll y Donna Conlon. Argentina: Carlos Trilnick, Sebastián López, Belén Gache, Eduardo Imasaka, Jorge Castro y Lila Pagola. Eduardo Navas (Ecuador-EE.UU.), Jonathan Harker (Ecuador), Marcela Armas (México) y Marcin Ramocki (Polonia).

Autores, artistas y colaboradores nacionales en este

número Felipe César Londoño L., Carlos Jiménez, Alejandro Duque, Miguel Ángel Cárdenas, Andrés Ramírez Gaviria, Juan Reyes, Hamilton Mestizo, Nelson Vergara, Raúl Marroquín, Natalia Maya Santacruz y David Gutiérrez Castañeda.

Los juicios y contenidos expresados en los artículos firmados son responsabilidad de sus autores y no representan las opiniones de la Revista de Artes Visuales ERRATA#, ni de las entidades responsables.

Programación del Inserto (DVD) Juan Camilo Restrepo

Traducción Lorena Elejalde

Diseño, diagramación y edición digital Tangrama
www.tangramagrafica.com

Corrección de estilo Francisco Thaine y María Villa Largacha

Impresión Imprenta Distrital, julio del 2011

Contacto

Fundación Gilberto Alzate Avendaño
Tel. (571) 282 94 91 ext. 228-122
Calle 10 # 3 - 16, Bogotá, Colombia

Instituto Distrital de las Artes
Tel. (571) 379 57 50 ext 330
Calle 8 # 8 - 52, Bogotá Colombia
revistaerrata#@idartes.gov.co
artesplasticas.revista@gmail.com

Foto carátula: Hamilton Mestizo, *Autopsias a electrodo-mésticos, performance*, Facultad de Medicina, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, 2008. Foto: Juan Nastri.

AVRARA

Nº3
CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

contenido

ERRATA# 3, DICIEMBRE DE 2010

CULTURA DIGITAL Y CREACIÓN

12 EDITORIAL

16 ERROR 404 _DEMOCRACIA NO ENCONTRADA / Ricardo Domínguez

*Sistemas_geo_poéticos (GPS): fragmentos, fractales, formas
y funciones contra la invisibilidad*

Electronic Disturbance Theater 2.0 y b.a.n.g. lab (Ricardo
Domínguez, Brett Stalbaum, Micha Cárdenas, Amy Sara Carroll
y Elle Mehrmand)

22

EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0

Amy Sara Carroll

40

La influencia de los no-lugares en el concepto de América Latina

Eduardo Navas

66

86 MEDIA ART, REDES Y PARTICIPACIÓN / Felipe César Londoño L.

Producción artística y nuevas tecnologías

Felipe César Londoño L.

92

El arte y la técnica en la producción del campo expandido de la política

Carlos Jiménez

118

No-Tech «La red no es el territorio»

Alejandro Duque

134

152

DOSSIER

Andrés Ramírez Gaviria
Belén Gache
Carlos Trilnick
Eduardo Imasaka
Jonathan Harker y Donna Conlon
Juan Reyes
Hamilton Mestizo
Marcela Armas
Marcin Ramocki
Nelson Vergara
Raúl Marroquín

208

ENTREVISTA

Miguel Ángel Cárdenas y la verdad del video
Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas por Sebastián López

220

A: FUERA

«Principio Potosí. ¿Cómo podemos cantar el canto del Señor en tierra ajena?»
Natalia Maya Santacruz
La rebelión de los neutrales. Hacklabs en Latinoamérica
Jorge Castro
Resonancias copyleft en las prácticas artísticas en Argentina
Lila Pagola

236

PUBLICADOS

241

PÁGINASAZULES

250

PÁGINASNARANJAS

INSERTO Carlos Trilnick

editorial

Nunca antes el entorno cotidiano del ser humano había estado tan saturado de tecnologías. Puede decirse que ellas controlan nuestros sistemas de transporte, comunicación, entretenimiento y conocimiento, y que pueden incluso afectar nuestros ritmos biológicos, desde el sueño hasta la alimentación. Es inevitable entonces que el hombre tenga que vérselas con los avances tecnológicos, pero ¿qué ha sucedido, sucede y sucederá en el universo del arte en este escenario?

La presencia de ordenadores y demás aparatos electrónicos (en especial, el celular y otros dispositivos digitales portátiles) es cada vez más evidente en los procesos de creación, producción, desarrollo y distribución del arte. Sin embargo, la cultura digital es mucho más que el conjunto de producciones artísticas y culturales elaboradas mediante estos «nuevos medios». Además de haber transformado la sociedad y la cultura, como ningún otro instrumento en las últimas décadas, el ordenador también se ha convertido en una herramienta con la que se pueden explorar nuevas posibilidades estéticas.

Por esta razón, *ERRATA#* quiso dedicar la presente edición al tema de la cultura digital y la creación, entendiendo que la cultura digital es un producto de las transformaciones industriales, tecnológicas y científicas, así como de las sociales, políticas y económicas del mundo actual. De este modo, en la diversidad de participaciones que contiene en sus diferentes secciones, este número muestra la estrecha relación entre la creación artística y el impacto del uso de tecnologías. Estamos hablando de una forma particular de relacionarse con el mundo, de una disposición física, mental y emocional en la que tanto el artista como el espectador se acercan a la obra e interactúan con ella, y de cómo los artistas van más allá de las aplicaciones que posibilitan el software y el hardware, y son capaces de crear por sí mismos nuevos medios de expresión. Además de este interés por explorar las posibilidades de expresión de los medios, hay incluso una particular preocupación por las características propias del medio, y con ello un interés por su capacidad de convertirse en arma de resistencia o masificación.

Ricardo Dominguez (EE.UU.) y Felipe César Londoño L. (Colombia) son los editores invitados en esta oportunidad. El primero es integrante del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT); el segundo dirige el Festival de la Imagen en Manizales, que va para su undécima edición. El artículo escrito por el colectivo EDT se dedica al proyecto de hacktivismo y artivismo denominado Herramienta Transfonteriza para Inmigrantes (TBT, por sus siglas en inglés), como una tecnología perturbadora de fronteras que se propone hacer visible lo oculto. En este proyecto se cruzan temas como el cuerpo, la ubicación geográfica, la ética, la estética y la poesía en el complejo contexto de la frontera entre México y Estados Unidos. Sus autores rechazan abiertamente el anonimato artístico y conciben el ciberespacio como un escenario de lucha. El artículo de Londoño, por su parte, hace un recorrido histórico y conceptual por las prácticas artísticas que se han visto afectadas por la inclusión de la tecnología. El dibujo algorítmico, el uso de internet, el *software art* y el *bio art* son algunos

de los ejemplos mencionados, por cuanto son parte de las experiencias que se han podido compartir en el Festival.

En los artículos de los autores internacionales, el lector podrá encontrar el trabajo de Amy Sara Carroll y de Eduardo Navas. Amy, investigadora y poeta, expone en su artículo el compromiso con la poética y la política del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT) en sus fases 1.0 y 2.0. De este modo, ofrece una revisión de las formulaciones que dicho colectivo hace de la Desobediencia Civil Electrónica, su relación con el zapatismo y con el Critical Art Ensemble, para terminar esbozando las motivaciones conceptuales implícitas en la Herramienta Transfronteriza para Inmigrantes (TBT). Su artículo se acompaña de poemas de su autoría que han sido creados especialmente para ese dispositivo. Eduardo Navas, en su texto, comparte las ideas de glocalidad y localidad que acompañaron su enfoque curatorial en la exposición «Transitio_MX». Dicha exposición se centraba en la idea de no-lugar (lugares de tránsito), planteada por Marc Augé, y en la diversidad geopolítica; por eso la curaduría estaba compuesta por la obra de artistas que exponen «las contradicciones de las tendencias globales de la migración» a través del uso y apropiación de tecnologías como el internet, los robots y los ambientes artificiales.

Entre los autores nacionales se encuentran Carlos Jiménez y Alejandro Duque. El primero de ellos, radicado en España, recontextualiza la idea de Walter Benjamin sobre el artista como productor en la actual sociedad de la redundancia y heterogeneidad informativas, y en las prácticas artísticas y políticas contemporáneas explícitas en la red (a través de los blogs y wikis, entre otros). El segundo, estudiante de doctorado en Suiza, desde una posición bastante crítica ante las posibilidades y bondades que ofrece la red, como el trabajo colaborativo y la libre distribución, trae a colación la otra cara de la moneda, en la que internet está controlado por intereses económicos que capitalizan el «libre» flujo de la información con fines políticos y de mercado. Duque insiste en alternativas de intercambio anónimo, libre circulación y trabajo entre pares, en las que se valore, además, la ciencia de garaje.

En el Dossier, el lector encontrará textos de y sobre artistas que trabajan con *net art*, *tactical media*, *media art*, *software art*, *bio art*, hacktivismo, activismo y video arte. Allí se incluyen obras de artistas como: Andrés Ramírez Gaviria, Belén Gache, Carlos Trilnick, Donna Conlon, Eduardo Imasaka, Hamilton Mestizo, Jonathan Harker, Juan Reyes, Marcela Armas, Marcin Ramocki, Nelson Vergara y Raúl Marroquín. Algunos de ellos conciben los medios no solo como nuevos sistemas estéticos, sino como nuevas estructuras de poder; otros exploran las diversas temporalidades y geoubicaciones que ofrecen las tecnologías, y otros más consideran que el arte de los medios ofrece un freno al artificio de la sociedad de consumo. Entre esos últimos artistas se encuentra Carlos Trilnick, que en esta ocasión no solo nos acompaña en el Dossier, sino que a él se dedica el Inserto compuesto de cinco de sus videos. En esas obras, Trilnick plantea reflexiones que van desde la relación de los usuarios con los ordenadores y la tecnología puesta al servicio del aparato militar, hasta la concepción de

la estética del video como un mecanismo poético que nos enfrenta a nuestra cruda realidad.

Para terminar, *ERRATA#* se complace en contar con una especial entrevista a Miguel Ángel Cárdenas, artista colombiano radicado en Holanda desde 1971, quien es considerado (junto a Raúl Marroquín) uno de los pioneros del video arte en ese país. Injustamente desconocido en Colombia, o más bien olvidado, este artista experimentó desde finales de los años sesenta con tecnologías que eran utilizadas en la televisión y con las performances. En diálogo con el curador Sebastián López, Miguel Ángel nos revela con sensibilidad y sencillez sus experiencias de tipo personal y sus motivaciones en sus primeros encuentros con el video.

La diversidad de posturas y acciones de investigadores, docentes, artistas y colectivos que aquí se reúnen complementan la discusión alrededor del arte contemporáneo y constituyen un aporte a las reflexiones sobre las dinámicas de circulación de la producción artística, en especial si se tiene en cuenta que la condición espacial y temporal del arte se ha transformado así como su relación con el público y la sociedad.

Espere nuestros próximos números dedicados a los temas de «Pedagogía y Educación Artística» y «Migraciones y desplazamientos».

dossier

¿DE DÓNDE VIENEN ESTAS MÁQUINAS?

Hamilton Mestizo

Bogotá, Colombia (1983)

librepensante.org

La cibernética ha sido un punto de partida para reflexionar sobre «la máquina» no solo como artefactos que hacen algo a través de mecanismos o procesos digitales, sino como un sistema de pensamiento que influye en las relaciones que establecemos con el medio y con nosotros mismos.

La mecánica influyó en el camino que tomaron las ciencias, presentando un método que permite ordenar el conocimiento. En medicina, la mecánica contribuyó a la representación del cuerpo fragmentado, cada órgano separado del otro, especializado en una tarea: el corazón bombea, el cerebro piensa, los ojos ven, etc. En «la máquina», cada parte es especializada, cumple una tarea dentro de un mecanismo más complejo; si una parte falla, se puede separar y reemplazar, hacer «trasplantes», en el caso de la medicina.

Por otro lado, está el artefacto: «la máquina» hecha objeto para un fin. Allí aparecen los electrodomésticos como objetos con cierta manifestación de «vida» por el uso de mecanismos (electromecánicos) para su funcionamiento con los cuales logran cumplir diferentes tareas: el televisor es para ver televisión, la licuadora es para licuar, el teléfono para hablar, etc. El correcto funcionamiento de sus mecanismos determina el tiempo de vida «útil» del objeto, y en algún momento se convierte (cuando falla y es imposible de reparar o reemplazar) en

un objeto muerto, un cadáver tecnológico. El cuerpo muerto ha sido un factor determinante en el estudio de su funcionamiento, a través de la fragmentación y el estudio detallado de sus partes, que generan taxonomías específicas e independientes: el cuerpo como una sumatoria de partes. (Hamilton 2008)

Algo interesante que aparece con la cibernética es que el mundo deja de ser una máquina mecánica para convertirse en un conjunto de *sistemas*: máquinas (programas) con comportamientos algorítmicos que están observando e influenciando procesos tanto propios como de su entorno; entradas y salidas que determinan el comportamiento de la máquina cibernética. Estos sistemas pueden simular seres vivos o comportamientos complejos, incluso añadir a los objetos características que los hacen más «inteligentes», interactivos y autónomos.

Simbiosis

La ciencia como sistema replantea el viejo árbol taxonómico en el que las ramas crecen juntas, pero no convergen. La enciclopedia ha fragmentado los saberes y conocimientos almacenados, catalogados, especializados. La noción de sistema permite conectar nodos de distinta naturaleza, propone un diálogo más profundo entre las «ramas» del conocimiento. En este escenario el arte puede, por ejemplo, interactuar con ciencias más exactas y ofrecer posibilidades de

interacción entre las ramas, permitiendo la diversificación del conocimiento y el desarrollo de propuestas cuya complejidad técnica y conceptual incrementa. El arte, al ser construido de forma colectiva y ser el resultado de un diálogo abierto entre las ramas, desdibuja esos límites que en realidad no existen.

La estructura del proyecto que será expuesto a continuación busca realizar una reflexión sobre la relación entre lo sintético y lo orgánico bajo una mirada interdisciplinaria, en la que el arte se considera una rama de unión, convergencia y amplitud. Dentro de esta propuesta escrita se relatarán los componentes necesarios para configurar un objeto con un modelo biológico y un modelo electromecánico con el cual se busca establecer una reflexión sobre la interrelación entre lo natural-artificial, como sistema autosostenible. Donde el artefacto llamado *Electricium Vitum* vive en armonía (o por lo menos intenta el equilibrio) con la naturaleza.

El proyecto *Electricium Vitum* se manifiesta en principio desde diferentes ramas, por lo cual los límites de las disciplinas involucradas deben atenuarse para presentar una unidad primordial,

una reflexión sobre la vida a diferentes escalas, donde nuestro objeto *artístico* es una manifestación de la ruptura de las intermediaciones, y por tanto se manifiesta en diversos niveles de sistemas, ofreciendo una visión amplia de la vida desde lo artificial. (Hamilton et ál 2007)

Electricium Vitum propone un artefacto cotidiano cuya vitalidad es provocada por una colonia de bacterias que producen la energía suficiente (a partir de la descomposición de la materia orgánica) para proveer una computadora (con un programa «evolutivo y autónomo»), un sistema electromecánico y algunos sensores. Estos sistemas están encargados de mantener las condiciones necesarias en el medio interno para que la colonia de bacterias pueda emerger y mantenerse con vida. Por medio de una interfaz, este objeto nos comunica sus necesidades, ya sea de alimentos (desechos orgánicos), o de que los desechos sean retirados de la máquina (humus). El objetivo es que la máquina sea capaz no solo de suplirse su propia energía, sino que la genere también para otros objetos electrónicos a su alrededor, lo que supliría a nivel local una necesidad energética.



Hamilton Mestizo, *Algas Verdes 1.0* (prototipo), Medialab-Prado, Madrid, 2010.
Foto: <http://librepensante.org>

Energía

El modelo de red eléctrica propuesto por Tesla a finales del siglo XIX, plantea una central generadora de energía (hidroeléctrica, nuclear, etc.) que produce grandes cantidades de electricidad para las ciudades, a través de una vasta red de cables que atraviesan largos territorios para llegar a los hogares. Una infraestructura costosa de mantener, sin sumar los gastos operacionales de su distribución.

Energía libre apunta a generar un impacto económico, al construir sistemas energéticos autónomos, que pueden suplir en parte los gastos de energía que tenemos en nuestra vida diaria. Sistemas que apoyen la generación de electricidad e interactúen en nuestros entornos sociales y domésticos, a través de dinámicas que hagan parte de nuestro quehacer cotidiano. (Hamilton 2009)

Los seres vivos generan y consumen energía, cambian el medio, y esto se refleja en el movimiento que percibimos en la naturaleza: el devenir de la materia y la energía. En el experimento *Electricium Vitum*, una colonia de bacterias *Echerichia Coli*, que flotaba en

un medio con nutrientes y estaba unida a un artificio bioquímico (*microbial fuel cell*), generó una corriente eléctrica del orden de milivoltios a través de su metabolismo y del intercambio bioquímico con el medio. cuanto más consumía la colonia, más energía generaba y más crecía, hasta agotar el medio (ya que en este caso de laboratorio el medio no se regenera). Lo que observábamos era un flujo energético que nos indicaba cómo la colonia evolucionaba hasta llegar a un estado estacionario y luego a una caída que determinaba el final de todos los recursos energéticos en el medio bacteriano.

En el caso del proyecto *Energía libre*, por medio del desarrollo de prototipos/modelos, workshops y laboratorios, se reflexiona sobre un principio muy simple: «Generar lo que se gasta (o parte de)», con el fin de plantear sistemas económicos donde la generación, uso y regeneración de un recurso esté en manos de quien lo necesita, de forma local y autónoma, evitando así las costosas infraestructuras que actualmente administran muchos de nuestros recursos y que no son más que un gasto innecesario. Con una tecnología adecuada



Hamilton Mestizo, *Algas Verdes 1.0* (prototipo), alimentando las algas, Medialab-Prado Madrid, 2010. Foto: <http://librepensante.org>

podríamos producir muchos de los recursos que usamos, y ser conscientes de sus límites y de la importancia de usar de forma equilibrada lo que tenemos. La (re)generación y eficiencia del uso de los recursos es una buena pregunta para la tecnología del futuro.

El medio

Algas verdes es un proyecto que empieza con una inquietud sobre procesos bioquímicos: cómo las especies intercambian energía con el medio y otras especies y crean un equilibrio (químico) dinámico que se refleja en los ecosistemas. En la historia de la Tierra las cianobacterias fueron las primeras en crear una atmósfera basada en oxígeno usando principalmente dióxido de carbono (un gas abundante en este momento) y la luz del sol.

En «Interactivos'10: Neighborhood Science», del Medialab-Prado, trabajamos construyendo un fotobiorreactor (PBR), económico, de características DIY (*do it yourself*) y DIWO (*do it with others*), y fácil de ensamblar y adaptar en espacios. El PBR nos permite cultivar algas verdes y alimentarlas de nuestra respiración, cuenta con sensores que detectan los niveles de los gases (O₂, CO₂) y proveen información acerca de la atmósfera interna. De este modo, puede observarse el comportamiento de las algas, su adaptación con base en los cambios químicos de la atmósfera del fotobiorreactor. Con Arduino (plataforma de código abierto para el desarrollo de prototipos electrónicos), conectamos los sensores y calculamos el porcentaje de estos gases en el ambiente, que son visualizados por una interfaz gráfica generada en Processing (lenguaje de programación de código abierto).

Durante los días del taller Interactivos'10, el proyecto *Algas verdes* fue un lugar de desarrollo común donde compartimos, expandimos ideas alrededor del proyecto y exploramos las perspectivas de las algas verdes como una posibilidad tecnológica en un futuro cercano que ofrece una posible solución a los problemas tanto de contaminación del aire como de generación de recursos energéticos. Las algas verdes están siendo estudiadas por científicos y aficionados, quienes

sugieren que de los usos de la biomasa pueden surgir una gran cantidad de posibilidades: en el futuro podríamos producir biodiesel, alimentos, fármacos, entre otros productos, así como generar electricidad o limpiar el aire usando diversas especies de algas verdes.

Las posibles simbiosis entre tecnología, naturaleza y nosotros los homínidos formuladas en *Algas verdes* materializan una visión de cómo podrían ser las casas, edificios, ciudades y campos del futuro; qué tipo de ambientes constituirían; qué tipo de especies biotecnológicas nos acompañarán cotidianamente, y qué tipo de «recursos» se consumirían y producirían.

El segundo prototipo (versión 2.0) de este proyecto fue pensado para ser usado en arquitectura, urbanismo y ambientes domésticos, e intenta responder a la pregunta de cómo integrar la «algacultura» en la vida diaria. Con tubos de neón dañados como fotobiorreactores, el prototipo puede instalarse en ventanas y techos, o en fachadas de edificios. Dentro de los tubos, vive un alga verde (*chlorella*). Un circuito electrónico controla el tiempo de ingreso de aire del ambiente por medio de un compresor, generando burbujas aleatorias que nacen del fondo del fotobiorreactor cada diez minutos. La especie *chlorella* usa el dióxido de carbono (almacenado en el agua y transmitido por las burbujas) como parte de su metabolismo, y obtiene de él la energía necesaria, así como de la radiación solar. Luego, como residuo, suelta moléculas de oxígeno de nuevo en el aire. ¿Qué otro tipo de gas o materia, con otro tipo de microorganismos, pueden transformarse? ¿Cómo los procesos biológicos y de la naturaleza pueden generar simbiosis con la tecnología y los seres humanos?

Los medios

Desde pequeño me ha intrigado la ciencia. En la realidad del científico se transforma el mundo entre artilugios, fórmulas y experimentos, para crear cosas imposibles y proyectar al futuro escenarios en los que el mundo es diferente (una posibilidad que comparte el arte).

Mi interés es el de generar interpretaciones creativas sobre posibles mundos donde algunos artefactos y tecnologías biológicas, orgánicas y computacionales cobren vida y sean parte de nuestro medio, como también reflexionar sobre el impacto que puedan tener en diversos aspectos, principalmente socioculturales y económicos. El desarrollo de prototipos y modelos se plantea a partir de la idea de compartir conocimiento y saberes, pues son lugares de diálogo y convergencia. Son nutridos por diversas dinámicas de trabajo colaborativo que permiten el intercambio y la creación colectiva apoyados en las tecnologías DIY y DIWO, no costosas y efectivas. En Internet, a través de librepensante.org, tenemos un espacio virtual multidireccional donde apoyamos el trabajo compartiendo, generando y organizando información en línea, explorando herramientas de web 2.0 que permitan llevar una investigación abierta, libre y colectiva, en la que puedan darse desarrollos en paralelo, en distintos lugares y con distintas personas.

Bibliografía

- Mestizo, Hamilton. 2008. «Autopsias a electrodomésticos». Disponible en: <<http://postmorten.librepensante.org>>, consultado el 5 de febrero de 2011.
- Mestizo, Hamilton. 2009. «Energía libre». Disponible en: <<http://librepensante.org/energialibre>>, consultado el 5 de febrero de 2011.
- Mestizo, Hamilton. 2010. «Algas verdes». Disponible en: <<http://algasverdes.librepensante.org>>, consultado el 5 de febrero de 2011.
- Mestizo, Hamilton et ál. 2007. «Electricium Vitum». Disponible en: <<http://librepensante.org/ba-c-teria/e.vitum>>, consultado el 5 de febrero de 2011.



Hamilton Mestizo, Algas Verdes 2.0, elaboración del prototipo, Tecnoparque, Bogotá, 2010. Foto: <http://librepensante.org>

EDITORIAL 12

ERROR 404_DEMOCRACIA
NO ENCONTRADA / Ricardo Dominguez 16

*Sistemas_geo_poéticos (GPS): fragmentos,
fractales, formas y funciones contra la
invisibilidad* 22

Electronic Disturbance Theater 2.0 y
b.a.n.g. lab

EDT 1.0, EDT 2.0, EDT 3.0 40

Amy Sara Carroll

*La influencia de los no-lugares en el concepto
de América Latina* 66

Eduardo Navas

MEDIA ART, REDES Y
PARTICIPACIÓN /

Felipe César Londoño L. 86

Producción artística y nuevas tecnologías 86

Felipe César Londoño L.

*El arte y la técnica en la producción del
campo expandido de la política* 104

Carlos Jiménez

No-Tech «La red no es el territorio» 120

Alejandro Duque

DOSSIER 138

Andrés Ramírez Gaviria

Belén Gache

Carlos Trilnick

Eduardo Imasaka

Jonathan Harker y Donna Colon

Juan Reyes

Hamilton Mestizo

Marcela Armas

Marcin Ramocki

Nelson Vergara

Raúl Marroquín

ENTREVISTA 194

Miguel Ángel Cárdenas y la verdad del video

Entrevista a Miguel Ángel Cárdenas

por Sebastián López

A: FUERA 210

*«Principio Potosí. ¿Cómo podemos cantar
el canto del Señor en tierra ajena?»*

Natalia Maya Santacruz

*La rebelión de los neutrales. Hacklabs
en Latinoamérica*

Jorge Castro

*Resonancias copyleft en las prácticas
artísticas en Argentina*

Lila Pagola

PUBLICADOS 235

PÁGINASAZULES 241

PÁGINASNARANJAS 250

INSERTO

Carlos Trilnick



ERRYTV#

Colombia \$25.000

ISSN 2145-6399



9 772145 639001 03