

CULTURA

Miércoles. 31 de Octubre del 2007. cultura@reforma.com / Tel. 5628 7170 / Editor: Jaime Reyes

TEXTO
AUDIOVISUAL

Se estrena "Llama oscura", de Gabriela Gutiérrez y Urkel, pieza compuesta por sonido, textos e imagen virtual. Universidad del Claustro de Sor Juana, 16:00 horas.

Hactivistas y arte contra el poder

Forjan utopías en la red

Los netartistas pugnan por el libre acceso a la información y otras necesidades sociales

Diana Gutiérrez

A partir de 2009, los migrantes que decidan cruzar la frontera hacia Estados Unidos podrán orientarse en medio del desierto, a través de un teléfono celular.

"Tradujimos en información el código HTML de los sistemas informáticos de Homeland Security y Border Patrol para saber con exactitud, mediante el sistema GPS, la ubicación física de algunos sitios en el desierto", explica Ricardo Domínguez, creador de *Transborder Immigrant Tool*.

La posición de la ciudad más cercana; de algún depósito de agua y hasta la cercanía con la policía fronteriza podrá determinarse a través de la pantalla del aparato.

"Si la tecnología nos permite ver dónde está nuestro restaurante favorito, también podría ser útil para estas comunidades que arriesgan su vida al cruzar 'el desierto del diablo'", comenta el catedrático del Instituto de California para las Telecomunicaciones y las Tecnologías de Información.

Pero Domínguez, fundador en 1998 del Teatro de Disturbio Electrónico (EDT), imprime a su proyecto una intención estética.

"El celular tiene un algoritmo que mostrará cuál es la mejor ruta y la más hermosa. Los trazos virtuales marcarán la arena como las líneas invisibles de una enorme pintura hacia otros mundos, cuyos movimientos y códigos la hacen posible", dice.

Considerado uno de los pioneros del activismo en Internet, Domínguez, junto con el investigador y net artista Brett Stalbaum, creó el software FloodNet con el que, a la fecha, realiza protestas virtuales en las páginas de inicio gubernamentales.

"En los noventa, nosotros financiábamos nuestros proyectos. Después de los atentados a las Torres Gemelas, las instituciones escolares y de arte como el Tate Museum lo hacen", estima.

En la pasada edición del Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transitorio, Domínguez ganó el Premio Comunidades Transnacionales, otorgado por la Fundación Cultural México-Estados Unidos de América, A.C. y la Fundación BBVA Bancomer, por *Transborder Immigrant Tool*.

Según Domínguez, sus acciones se inscriben en el arte posmoderno.

Desde que EDT, en 1998, colapsó los servidores de la página de Internet del entonces presidente Ernesto Zedillo, en protesta por la matanza de Acteal; el sitio web del Pentágono y la Bolsa de Valores de Frankfurt. La red aloja un sinnúmero de proyectos que han sido denominados activismo,

culas de Pedro y sobrellevando el fanatismo de su madre y sus cinco hermanas, así que decidió hacerle un homenaje a este ídolo mexicano a 50 años de su fallecimiento.

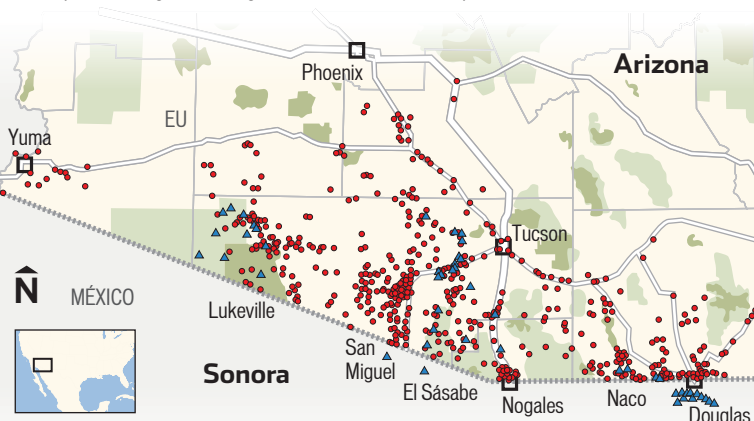
Cuatro mausoleos temáticos serán instalados en las calles de Gante, Motolinía, Moneda y plena plancha del Zócalo capitalino. En cada una habrá una escultura hiperrealista de Pedro Infante realizada por el escultor Juan Carlos Peña, a fin de que la gente pueda tomarse una fotografía con él, pueda colgarle milagritos e incluso intervenir la pieza con pintura o graffiti.

El charro cantor, Pepe El Toro, El Seminarista y El motociclista, son los personajes representativos elegidos por Corona, cuyas reproducciones de resina tendrán un acabado en blanco, a fin de invitar a la gente a escribir y

Brújula en el desierto

A partir del mapa de Human Borders, que muestra la mayor incidencia de muertes en la frontera, Ricardo Domínguez empleó el GPS (Sistema de Posicionamiento Global) para crear *Transborder Immigrant Tool*.

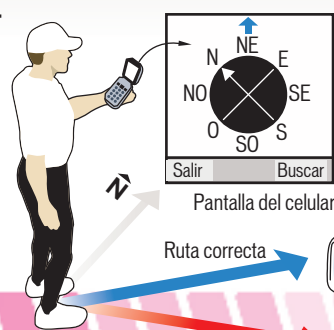
▲ Depósitos de agua ● Migrantes muertos ■ Parque nacional ■ Reserva animal



Cómo funciona el TIT

1 Al caminar con el aparato en la mano, aparece una brújula electrónica en la pantalla del celular.

2 Cuando la ubicación del sujeto coincide con la de alguna fuente de ayuda, una alerta con la información pertinente aparecerá en la pantalla.



3 Cuando el usuario elige buscar una fuente de ayuda, una flecha en la brújula lo guiará hacia su destino.

Como los juegos de niños...

Algunos artistas realizan crítica social a través de juegos virtuales.

McDonald's videogame

> www.mcvideogame.com/game-esp.html
> Creado por Molleindustria, colectivo de artistas, diseñadores y programadores de Milán, el jugador debe dirigir la empresa en todas sus facetas, desde la conducción de los empleados hasta las campañas publicitarias. Pero para ello habrá que recurrir a estrategias que lo orillarán a trasgredir ciertos valores.

Parole

> www.zedbois.org/parole/
> La acción sucede en Europa, donde se simula y especula de forma lúdica sobre los trámites y procesos relacionados con la legalización de los migrantes portugueses.

Crosser y La Migra

> www.du.edu/~rfajardo/juego/index.html
> Rafael Fajardo propone una doble visión, en tanto los personajes del juego pueden ser un inmigrante ilegal y la "border patrol", que intenta evitar la entrada a EU.



El colectivo portugués Zé dos Bois cuestiona las políticas burocráticas de los procesos migratorios.



A través de la corporación ficticia Mejor Vida Corp, la mexicana Minerva Cuevas parodia el consumo.



El colectivo Santo File, en su trabajo G.U.N., atenta contra la cultura mediatizada por la economía.

FLUJO LIBRE DE INFORMACIÓN

POBREZA

UTOPIA

MIGRACIÓN

DESIGUALDAD SOCIAL

PODER

art.hactivismo o desobediencia civil electrónica.

"Al hacker lo caracterizan tres rasgos: la meritocracia, la economía de donación y la reinención creativa. Ofrece su trabajo a la comunidad virtual, el cual es producto de la búsqueda por hacer otros usos del medio", expresa el investigador Jorge Lizama, autor del libro *Hackers en el contexto de la sociedad de la información*.

Así, algunos artistas se han especializado en la crítica del arte y sus medios; otros a cuestiones políticas o sociales; y casi todos abundan en la crítica al propio medio, que es Internet.

El colectivo artístico italiano 0100101101010101.ORG, conformado por Eva y Franco Matte, realizó en 2003 la pieza *Nike Ground*. La obra fue una campaña mediática y ficticia a través de Internet que anunciaba el cambio de nombre de las principales

plazas del mundo por uno nuevo que incluyera el de la marca estadounidense.

"Ganamos la causa porque la compañía no estaba preparada para afrontar un proceso legal en contra de una obra de arte. Sus abogados están instruidos para tratar procesos sociales habituales o contra activistas políticos, pero nosotros no somos ni una cosa ni la otra", explican al referirse a la demanda que la empresa interpuso en su contra.

Ricardo Domínguez, quien ha sido llamado "ciberterrorista", justifica su quehacer en la transparencia de sus acciones e intervenciones, cuyo único propósito, dice, es hacer "un uso estético y social de la información para salvar gente".

"La mayoría de los net activistas intentan generar nuevas resistencias en el imaginario social. Defienden la idea de que la globalización no es sólo libre comercio, sino el libre flujo del respeto a los derechos humanos, entre los que se encuentra la organización de redes para su defensa", opina Domínguez.

Las páginas en Internet de todos estos proyectos están en inglés o bien están traducidas a éste como segundo idioma.

"Hay un axioma que compartimos, y es que si este mundo tal como está montado no nos gusta, debemos, como artistas, emplear la mitad de nuestra energía en destruir las estructuras existentes y la otra a

construir sobre éstas", comenta Daniel García Andújar, miembro del colectivo irational.org.

Laura Baigorri, docente de la Universidad de Barcelona y especialista en videojuegos de artista, la mayoría con temáticas disidentes, se ha preguntado sobre la efectividad de estas denuncias realizadas en la red, pero para Jorge Lizama, aunque el propósito de los hackers es hacer una denuncia a nivel discursivo, no implica que sea inocua.

"En la actualidad, la productividad no está en las calles, sino en el ámbito digital. Ahí es donde la desobediencia civil electrónica cobra sentido", concluye Lizama.

POBREZA

UTOPIA

FLUJO LIBRE DE INFORMACIÓN

MIGRACIÓN

DESIGUALDAD SOCIAL

PODER

SALUD

Reviven en el Centro a Pedro Infante

El performancero Miguel Ángel Corona instalará cuatro mausoleos temáticos

Dora Luz Haw

Pedro Infante nunca muere y generaciones de mexicanos que lloran cada vez que ven por milésima ocasión al Torito quemado, o cantan "Qué te ha dado esa mujer" en las juergas, evidencian que vive, y muy arraigado, en el imaginario popular.

El performancero y museógrafo Miguel Ángel Corona (Ciudad de México, 1959), creció viendo las pelí-



Carlos Notario, Enrique Espinosa, Miguel Ángel Corona y Miguel Ángel Contreras hicieron las esculturas de resina en una azotea del DF.

funcionamiento a partir de hoy y hasta el sábado 3 de noviembre.

"El estereotipo de los años 50 del macho mexicano, mujeriego, tomador y a la vez noble y solidario, forma parte del imaginario urbano y rural. Desde luego en esta época no se puede hacer apología de esto, de hecho,

los vínculos de sometimiento, maltrato y engaño son mal vistos", dice.

"Sin embargo, los melodramas existenciales siguen vigentes y eso te lleva a cantar; a echarle un tequila, incluso a llevarle flores a la reina que te gusta. Creo que no hemos cambiado mucho en esencia", piensa.

Conózcalo



Nombre: Miguel Ángel Corona
Lugar y fecha de nacimiento: Ciudad de México, 1959.
Estudios: Arquitectura en la Universidad Nacional Autónoma de México y escenografía en la Escuela de Arte Teatral del INBA.

Trayectoria: Museógrafo para el Museo del Palacio de Bellas Artes, el Museo Nacional de Arte y el Museo de Arte Moderno. Montó exposiciones de Rodin, Diego Rivera, Tina Modotti y Frida Kahlo, entre otros autores. Se ha desempeñado como diseñador de vestuario de ópera, teatro y danza, en montajes como "Turandot" y "Sueño de una noche de verano".