

DIGITAL LATIN AMERICA

POLITICAL DIMENSIONS OF VISIBILITY

Critical awareness of the use of technology involves understanding the tensions inherent in digital representation systems, to recognize the power that makes use of them. In this vein, the final section of *Digital Latin America* refers to a political condition that dominates much of the interest of the artists of the region, which is how to make visible the complex political processes, both from the perspective of hardware and software, as well as with the social dynamics in which this technology is inserted.

In the work, *Biografías*, by Oscar Muñoz,²³ the faces of missing people are fleetingly made visible, based on photographs that appeared in local newspapers. For Muñoz, these images summarize the stories of victims, thereby preventing them from being forgotten.

Rafael Lozano-Hemmer wants to make visible the ongoing processes of surveillance in contemporary society in his work, *Surface Tension*.²⁴ In this case, a screen projects a computerized surveillance system with software that follows the viewer, thus creating a scenario of technology monitoring its own restrictive control measures as implemented over the last decades in different countries.

The works of Jessica Angel,²⁵ such as *Hemispherical Immersions* or *Panoptics and Panoramas*, explore the virtual dimensions of parallel realities through the creation of landscapes that recreate the universe of information hidden behind programming systems. About this work, Conrado Uribe writes: "Let's try to visualize a space and a time set right in the gap that opens after questioning traditional and obsolete binaries with respect to an up and down, north and south, body and spirit, object and subject, two-dimensional and three-dimensional, virtual reality, etc... By dismantling the supported conventional dialect against opposites, and embracing complexity supported by the proliferation of signifiers that can occur between the different positions, the chance to see the abyss opens in the absence of ground and the loss of a rigid support."²⁶

Finally, Paola Torres Nuñez del Prado, in her *Transsensu* (*Paintings for the Blind*),²⁷ makes visible the complex process of interaction between the viewer and the work, through the use of monitoring and control systems, which feed a database to clear the way as people approach and interact with them. In this case, the interactive installation decodes and reveals the keys to this artist-viewer relationship that are almost always hidden.

In short, the works that compose *Digital Latin America* link with the reality of the region from a critical perspective and allow us to observe the dynamics of contemporary society but also the historical reflection of culture, in a line that, as Rodrigo Alonso asserts, expand, multiply and even "open unpublished at the time of appearance of the works which operate in an intimate and interactive dialogue with makers themselves and their semantic paths."²⁸

Digital Latin America presents a view that is not unique, but diverse and hybrid, and through languages, colors, and symbols shows different types of intercultural mixtures. Reflections on the history, technology, communities, and political and social spaces that surround the country everyday, allow us to recognize the beginnings of a need to strengthen and develop a collective identity of intercultural dialogue.

22. <http://www.mat.ucsb.edu/~jvillegas/Installations.html>17.<http://theartave.com/?p=2510>.

23. <http://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/biografias.html>.

24. http://www.lozano-hemmer.com/surface_tension.php.

25. <http://www.jessicaangelarts.com>.

26. Uribe, Conrado. *Panópticos, Panoramas, Inmersiones Hemisféricas*. Exposición de Jessica Ángel. Juan Salas Galería. Bogotá 2013.

27. <http://rhizome.org/portfolios/artwork/54288/>.

28. Alonso, Rodrigo. "Tácticas curatoriales para el arte tecnológico". En: *Prácticas curatoriales para el arte tecnológico*. Calibrando / Diseñando Contextos. Seminario Internacional. Espacio Fundación Telefónica. Buenos Aires, 2008, pag. 13.

DIMENSIONES POLÍTICAS DE LA VISIBILIDAD

La conciencia crítica del uso de la tecnología, pasa por entender las tensiones inherentes de los sistemas de representación digital, para reconocer el uso que el poder hace de ellos. En esta línea, la última categoría de *Digital Latin America* se refiere a una condición política que domina gran parte de los intereses de los artistas de la región: el cómo hacer visible procesos complejos, tanto desde la perspectiva del hardware y el software, como también de las dinámicas sociales en las que esta tecnología se inserta.

En la obra *Biografías*, de Oscar Muñoz²³, se visibiliza fugazmente los rostros de las personas desaparecidas, tomando como base las fotografías aparecidas en los periódicos locales. Para Muñoz, éstas imágenes resumen las historias de las víctimas, evitando con ello que éstas caigan en el olvido.

Por otra parte, Rafael Lozano-Hemmer quiere hacer visibles los permanentes procesos de vigilancia en la sociedad actual, en su obra: *Surface Tension*²⁴. En este caso, una pantalla proyecta un sistema de vigilancia computarizada con un software que sigue al observador, creando con ello un escenario de vigilancia tecnológica propio de las medidas restrictivas de control implementadas en las últimas décadas en diferentes países.

Las obras de Jessica Angel²⁵, como *Hemispherical Immersions or Panoptics and Panoramas*, exploran las dimensiones virtuales de las realidades paralelas, a través de la creación de paisajes que recrean el universo de la información que se esconde detrás de los sistemas de programación. A propósito de la obra de Ángel, Conrado Uribe escribe: "Intentemos visualizar un espacio y un tiempo ubicados justo en la brecha que se abre tras cuestionar binarismos tradicionales y obsoletos con respecto a un arriba y un abajo, norte y sur, cuerpo y espíritu, objeto y sujeto, bidimensional y tridimensional, realidad y virtualidad, etc. Al dismantelar la dialéctica convencional soportada en la oposición de contrarios; y abrazar una complejidad soportada en la proliferación de significantes que pueden aparecer entre las diferentes posiciones, se abre la posibilidad de contemplar el abismo, la ausencia de suelo, la pérdida de un soporte rígido."²⁶

Por último, Paola Torres Nuñez del Prado, en su obra *Transsensensus (Paintings for the Blind)*,²⁷ visibiliza el complejo proceso de interacción del espectador con la obra, a través de sistemas de vigilancia y control que retroalimentan una base de datos para hacer evidente la manera como las personas se acercan e interactúan con ellas. En este caso, la instalación interactiva desvela y decodifica las claves de esta relación artista-espectador que casi siempre son ocultas.

En síntesis, las obras que componen la curaduría *Digital Latin America*, enlazan con la realidad de la región desde una perspectiva crítica, y permiten observar las dinámicas contemporáneas de la sociedad, pero también la reflexión histórica de la cultura, en una línea que, como lo afirma Rodrigo Alonso, expande, multiplica e incluso "abre senderos semánticos inéditos al momento de aparición de las obras con las que opera, en un diálogo íntimo e interactivo con ellas y sus realizadores."²⁸

Digital Latin America presenta un panorama que, por supuesto, no es único sino diverso e híbrido a través de los lenguajes, colores y símbolos que muestran diversos tipos de mezclas interculturales. Las reflexiones sobre la historia, las tecnologías, las comunidades, y los espacios políticos y sociales que envuelven la cotidianidad de los países, permiten reconocer los inicios de un diálogo intercultural necesario para afianzar el desarrollo de una identidad colectiva.

20. <http://www.desvirtual.com/cinema-lascado/>

21. <http://www.claudiaxvaldes.com/>

22. <http://www.mat.ucsb.edu/villegas/Installations.html>

23. <http://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/biografias.html>

24. http://www.lozano-hemmer.com/surface_tension.php

25. <http://www.jessicaangelarts.com/>

26. Uribe, Conrado. *Panópticos, Panoramas, Inmersiones Hemisféricas*. Exposición de Jessica Angel. Juan Salas Galería. Bogotá 2013

27. <http://rhizome.org/portfolios/artwork/54288/>

28. Alonso, Rodrigo. "Tácticas curatoriales para el arte tecnológico". En: *Prácticas curatoriales para el arte tecnológico*. Calibrando / Diseñando Contextos. Seminario Internacional. Espacio Fundación Telefónica. Buenos Aires, 2008. pag. 13.

RAFAEL LOZANO-HEMMER

[Mexico/Canada]

Surface Tension, 1992

plasma screen, computerized surveillance system,
custom-made software
dimensions variable
courtesy of bitforms gallery nyc
shown here in Trackers at La Gaité Lyrique,
Paris, France, 2011,
photo by Maxime Dufour

Surface Tension is an interactive installation in which an image of a giant human eye follows the observer with Orwellian precision. This work was inspired by a reading during the first Gulf War of Georges Bataille's text *The Solar Anus* (1931), and by the first wide-spread deployment of camera-guided "intelligent bombs." Present-day computerized surveillance techniques employed by the Department of Homeland Security in the United States through the Patriot Act provide a new and distressing backdrop for this piece. The installation was originally developed in 1992 at the Universidad Complutense de Madrid as a stage module for a theatre work by the Transition State Theory troupe. Since then, *Surface Tension* has been presented as an art installation around the world, typically on a plasma screen.

Surface Tension es una instalación interactiva en la que una imagen de un ojo humano gigante sigue el observador con precisión Orwelliana. Este trabajo fue inspirado por la lectura durante la primera Guerra del Golfo del texto de Georges Bataille *The Solar Anus (El ano solar)* (1931), y por la primera implementación de la cámara guiada por las "bombas inteligentes". Las técnicas de vigilancia informatizada que hoy en día son empleadas por el Departamento de de Seguridad Nacional de los Estados Unidos a través de la Ley Patriota. Esta proporciona un nuevo y preocupante telón de fondo para esta pieza. La instalación fue desarrollada originalmente en 1992 en la Universidad Complutense de Madrid como un módulo de escenario para una obra de teatro de la compañía *Transition State Theory troupe*. Desde entonces, *Surface Tension* se ha presentado como una instalación de arte por todo el mundo, por lo general en una pantalla de plasma.

