

## 3 X 3: New Media Fix(es) on Turbulence



This essay is part of "New Media Fix(es) on Turbulence," a series of three texts about works from the Turbulence.org archive written and translated by members and affiliates of New Media Fix. Each is published in three languages: English, Italian and Spanish. The series includes "The Body in Turbulence" by Josephine Bosma, "Narrating with New Media: What Happened with *What* has Happened?" by Belén Gache, and "Turbulence: Remixes + Bonus Beats" by Eduardo Navas; translated by Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, and Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" is funded by the National Endowment for the Arts.

Download the series  
at <http://turbulence.org/texts/nmf>  
or <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Questo saggio fa parte di "New Media Fix(es) on Turbulence" una serie di tre testi dedicati ad alcune opere archiviate in Turbulence.org ed è stato scritto e tradotto da alcuni membri e collaboratori del collettivo di New Media Fix. Ogni articolo è stato pubblicato in tre lingue: inglese, italiano e spagnolo. La serie include "Il corpo in Turbulence" di Josephine Bosma, "Narrare con i nuovi media: che succede con ciò che è successo" di Belén Gache e "Turbulence: remixes + bonus beat" di Eduardo Navas; tradotti da Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" è stata finanziata dal National Endowment for the Arts.

Scarica la serie di articoli  
a <http://turbulence.org/texts/nmf>  
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Este texto es parte de "New Media Fix(es) on Turbulence," una serie de tres ensayos con un enfoque en el archivo de obras en línea de Turbulence.org, escrito y traducido por miembros y afiliados de New Media Fix. Cada texto es publicado en tres idiomas: inglés, italiano, y castellano. La serie incluye "El Cuerpo en Turbulencia" por Josephine Bosma, "Narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?" por Belén Gache, y "Turbulence: Remezclas + Bonus Beats" por Eduardo Navas; traducidos por Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" es posible gracias a fondos de National Endowment for the Arts.

Para descargar la serie, visite:  
<http://turbulence.org/texts/nmf>  
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



ES

# el cuerpo en turbulencia

EN

the body in turbulence

il corpo in "turbulence"

IT

por Josephine Bosma

Traducido por Ignacio Nieto  
Editado por Raquel Herrera-Ferrer

Ten years of Turbulence.  
It sounds like a disaster.

This is ten years of  
carefully constructed  
turbulence however...  
ten years of patiently  
supporting, building and  
collecting online art.

Diez años de Turbulence (Turbulencia). Suena como un desastre. Son diez años de turbulencia cuidadosamente construida, en todo caso... diez años de dedicarse pacientemente a apoyar, construir y coleccionar arte en línea. Lo que resulta sorprendente de turbulence.org es el contraste entre su nombre y su contenido ya que Turbulence.org es tranquila y equilibrada. La he observado desarrollarse lentamente, y me he preguntado hacia dónde va. Al principio sus actividades fueron por el amor al arte: y creo que gran parte de ello sigue siendo así. Se siente la nota personal de Helen Thorington en el fondo. Helen Thorington es una representante importante del arte radial, del arte sonoro y de la performance en los Estados Unidos. Fundó la influyente serie de arte radial y sonoro New American Radio (1), en 1987, y en 1996 puso en marcha turbulence.org para centrarse en el net art. Hace tres años se le unió Jo-Anne Green. Lo que más me ha atraído siempre de Turbulence es su especial enfoque en el arte sonoro y la performance. Turbulence siempre ha mirado más allá de la pantalla.

Dieci anni di  
"Turbulence". Suona  
come un disastro.  
Trattasi di dieci anni di  
una turbolenza costruita  
con attenzione e di  
dieci anni di paziente  
supporto, di costruzione  
collettiva di arte on line.

Tina la Porta | *Distance* | 1999



**performance y medios**

EN

performance and media

perfomance e media

IT

Es un mito que el arte en línea o net art trate de dejar el mundo físico atrás o de desmaterializar el arte. Desde que existe, el net art se ha centrado mayoritariamente en conectar espacios y cuerpos, en

construir puentes y establecer conexiones interpersonales. Pensemos en la instalación de 1980 *Hole in space (Public Communication Sculpture)* de Sherrie Rabinowitz y Kit Galloway (2), y también en las performances multimediales usando un precursor de Internet a principios de los ochenta (3). Un poco más adelante, alrededor de 1990, surgieron las performances musicales descentralizadas usando la Internet primitiva, y la performance online acabó culminando en la extravagancia en vivo aún inigualada del canal de TV Van Gogh, en la Documenta 9 de 1992 (4). La performance es el arte básico de Internet, pero, ¿qué es el arte de la performance? En los años sesenta y setenta del siglo XX, el arte de la performance trataba acerca de presenciar acciones en vivo, aparentemente únicas, que ejecutaba el genio del artista en tiempo real. Sin embargo, la performance empezó a repetirse a sí misma, a representarse a sí misma, y al hacerlo muchas veces se convirtió en algo parecido a teatro. La performance también se volvió mediada, ejecutada en vídeo o en radio. Extendiéndose en el tiempo en instalaciones de arte o en entornos multimediales, su cualidad performativa se ralentizó adaptándose al ritmo de la propia vida.

Repeatable. Mediated. Individual time. The web offers a manifold of works and sites that all offer on demand re-accessible content. The web is a mostly shapeless and chaotic medium: it holds massive amounts of material for us to edit into our very own experience. Its individual "cut" is created by our very own clicks.

Tiempo repetible. Mediado. Individual. La web ofrece numerosos trabajos y sitios de acceso libre y a cuyo contenido se puede acceder repetidas veces. La web es un medio mayoritariamente informe y caótico: contiene cantidades ingentes de material que podemos editar e incorporar en nuestra propia experiencia. Nuestros propios clics crean su "montaje" individual. Pero la Internet en su conjunto trata en gran medida acerca de comunicarse y conectarse, y como tal la ejecución y el proceso se encuentran entre sus cualidades esenciales. En este contexto, el arte de la performance, el arte centrado en la presencia corporal y los movimientos, nos ofrece encontrarnos con nosotros mismos de una forma diferente. La performance online trata sobre la fragilidad del nuevo cuerpo humano (comparable al "hipercuerpo" de Pierre Levy (5) o al "posthumano" de Katherine Hayles (6), sobre su soledad y sobre la construcción de identidad o realidad. Carece del olor y la proximidad física de una performance en la vida real, pero nos recuerda al estado físico y social que dejamos atrás al entrar en la red. Al hacerlo, puede resultar tan potente, molestosa o desafiante desde un punto de vista dramático como su contrapartida física. Puede que no sea simplemente como ver una película, si no como estar ahí mismo, en plena acción. La performance en línea usa nuestra presencia, nuestros cuerpos, para hacerse real.

Ripetività. Mediaticità. Tempo individuale. La rete offre una quantità di lavori e siti che sono continuamente e diversamente riaccessibili. La rete è un medium liquido e caotico, che passa una moltitudine di materiali, che editati, interagiscono con le esperienze di ognuno, realizzando un'immissione individuale ogni qual volta clicchiamo.

## el nuevo cuerpo en el net art

EN

the new body in net art

il nuovo corpo nella net art

IT

Nuestros cuerpos han cambiado por su conectividad relativamente nueva a los medios. El computador personal y el teléfono móvil han alterado radicalmente nuestros espacios personales. Mientras nuestra vida social se vuelve más activa y diversa, nuestros cuerpos se vuelven más inmóviles y pasivos. Nos sentamos y tocamos el teclado, en nuestro escritorio, en el parque, en el tren, en el aeropuerto. Nuestra actividad social no encaja con nuestro movimiento corporal. Éste es el estado de nuestro nuevo cuerpo: socialmente hiperactivo y físicamente desplazado. A menudo no estamos donde estamos. Tanto la hiperactividad social como el desplazamiento físico han sido tratados por el net art desde hace mucho tiempo. Lo interesante de ambos es que nos sacan de nuestro cuerpo a la vez que nos hacen ser conscientes de él. Ahí existe una incertidumbre, una pérdida de equilibrio, que pueden ser tan estimulante como paralizadora.

Precursores del net art, o ejemplos muy tempranos de él, trataban sobre el éxtasis de la comunicación mediada. El nuevo cuerpo no se había convertido en el fenómeno social y cultural dominante que es hoy en día porque la tecnología que lo creó (redes digitales) todavía era de muy difícil acceso, o no se había desarrollado del todo (teléfonos móviles). Los experimentos en arte con nuevos medios en aquellos primeros días trataban necesariamente acerca de la actividad grupal, pero la variedad de medios existentes ya definía la experiencia del "usuario". Dos trabajos de esta época ilustran la transición del viejo al nuevo cuerpo.

Cuando Sherrie Rabinowitz y Kit Galloway hicieron su *Hole in Space*, la experiencia de la audiencia y/o participantes fue muy distinta de la de *The World in 24 hours* iniciada por Robert Adrian (7). La diferencia estaba marcada por la tecnología: la primera usaba un simple vehículo satelital de TV en vivo; la segunda estaba basada en una cacofonía de fax, TV de barrido lento, email y radio. La interacción directa y simple en 'Hole in Space': el saludar y gritar a gente que está a miles de kilómetros de distancia mientras ellos devuelven el saludo y gritan a su vez, nos permite conservar nuestra presencia física intacta. No existen dudas acerca del lugar que te corresponde como audiencia, tan sólo se trata de la maravilla del espejo mágico

Forerunners of net art, or very early examples of it, were all about mediated communication ecstasy. The new body had not really become the dominant social and cultural phenomenon it is today, because the technology that created it was still difficult to access (digital networks) or had not developed much at all (mobile phones).

I precursori della net art, o i veri i primi esempi di questa attività, esplorano quasi tutti la cosiddetta estasi della comunicazione mediatica. Il nuovo corpo non è diventato realmente il dominante fenomeno sociale ed è oggi al tempo stesso il fenomeno culturale, dato che la tecnologia, quella creata, è ancora di accesso difficile (si pensi ai network digitali), non essendosi sviluppata ancora definitivamente (cellulari).

que abre el espacio y el tiempo, pero que no nos engulle. Hay una sensación de intimidad con la audiencia alrededor y la gente al otro lado basada en la consciencia grupal y la cercanía física.

Por otro lado, *The World in 24 Hours* no era sólo una performance descentralizada entre distintas ubicaciones, sino que también en algún sentido “descentralizaba” cada ubicación. En esta performance, los participantes eran ubicados en terminales, donde se dedicaban a esperar y a enviar faxes, o a tomar y observar fotografías. Estaban divididos según las características de la tecnología que aplicaban. Aunque constituían un grupo más compacto que la audiencia fortuita de *Hole in Space*, porque eran colaboradores más que participantes, su sentido de la performance estaba definido mayoritariamente por sus acciones individuales y sus roles en cada ubicación. Estos colaboradores tenían que comunicarse de manera exhaustiva, local y medialmente para experimentar la pieza a fondo, para así cumplir con su tarea. Deben de haber experimentado una consciencia grupal y un sentimiento de desplazamiento al mismo tiempo.

Las performances en línea más recientes tratan con un tipo de red radicalmente distinto. Los principios básicos de computadores conectados, servidores, cables y satélites todavía persisten, pero las nuevas tecnologías (por ejemplo, la web o los programas de par a par) los han superado. Y no sólo eso: desde *The World in 24 hours*, las computadoras y el acceso a Internet se han convertido en medios personales. No vamos a una institución para acceder a la red o a un computador, tenemos acceso desde nuestros hogares o la transportamos en nuestros bolsillos. Esto ha provocado el desarrollo del nuevo cuerpo, o algo muy parecido. Nos estamos acercando a la experiencia física descrita en *The Machine Stops* de E.M. Forster (8), en 1909: inmovilidad y aislamiento combinados con una vida totalmente mediatizada. Mientras nuestro mundo se vuelve más pequeño física que socialmente, los recuerdos de movimiento y satisfacción de necesidades físicas empiezan a asaltarnos, a asediarnos incluso. Por este motivo la performance online, aunque obviamente no sea en vivo, es tan apremiante.

#### Tina LaPorta – *Distance*

En la base de datos de Turbulence encontramos obras que ofrecen la oportunidad de contemplar el desarrollo de la performance en línea y el nuevo cuerpo. Comencemos observando el trabajo denominado *Distance*, realizado por Tina LaPorta en 1999 (9). Esta obra es una especie de reflexión de la experiencia de conocer gente a través del programa CUseeme, un software de video conferencia desarrollado en 1993. Usando una webcam, permitía a la gente verse mientras chateaban, de uno a uno o en grupos. Las fotografías sencillas en blanco y negro de CUseeme tenían una magia especial. Como en muchos trabajos de net

We are nearing the physical experience described in E.M. Forster's *The Machine Stops* written in 1909: immobility and isolation combined with a totally mediated life. As our world becomes physically smaller than it is socially, memories of movement and physicality start to creep up on us, perhaps even haunt us. This is why online performance, even if it is obviously not live, is so compelling.

Siamo quindi vicini in questo senso a quell'esperienza fisica che già E. M. Foster aveva descritto nel 1909 in *The Machine Stops*, dove teorizzava l'immobilità e l'isolamento legati ad una vita completamente mediatica. Così il nostro mondo sta diventando meno fisico e sempre più sociale, situazione nella quale la memoria del movimento e della fisicità iniziano a decostruirsi, mentre contemporaneamente ci ossessionano.



Questo è il motivo per il quale ritengo che la performance on line, che ovviamente non è dal vivo, è comunque avvincente.

Tina la Porta | *Distance* | 1999

art, especialmente a principios del web art, esta magia se debía en parte a la ausencia de sonido, y en este caso también a la ausencia de color. El net art resultó impactante para la audiencia, es por eso que muchos jóvenes artistas experimentaron con la Internet a mediados de los noventa. Antes de la web, estar en línea quería decir tomar parte en todo tipo de intercambios íntimos e interpersonales, no surfear a través de las páginas web. Es por este motivo que el surfear ha tendido a llamarse burlescamente "interpasividad". Esta nueva audiencia en línea, más pasiva, estaba consentida con llamativas películas en Technicolor y televisores en color. La pantalla que mostraba sólo textos y algunas imágenes sencillas se percibía como si ocupara un nivel inferior en la estética de los medios. Desprovisto de sonido, movimiento fluido, y en casos como *Distance* incluso de color, esta pantalla aparentemente 'amputada' era el entorno de una nueva interacción social y cultural, en la cual tanto la tecnología como sus "usuarios" (la audiencia) estaban desarrollándose. *Distance* muestra la vulnerabilidad de ambos. La ausencia de sonido hace que la audiencia sea más consciente de sí misma. Crea una burbuja alrededor del espectador y la pantalla, una conexión especial entre los dos. La imagen en movimiento sin sonido, e incluso el movimiento creado por un clic del ratón, a menudo resultan poco naturales.

¿Es esta obra una mera reflexión acerca de CUseeme, es decir, es básicamente formal? Yo diría que no. Ésta es una obra de arte creada para un entorno específico en el que reflexionar y hacer comentarios acerca de preguntas universales sobre la existencia humana. Es una pieza conmovedora y triste, que tiene más que ver con las emociones que con la tecnología. Como en una película en blanco y negro de los años

*Distance* is a harsh work, painful to watch. It is painful to watch because of its combination of simple technological gestures, almost predictable but essential artistic choices, and the display of obvious human failure and desire to establish substantial contacts with others.

veinte, seguirá resultando impactante, incluso si se queda anticuada, durante mucho tiempo. Las obras de arte siempre pueden retrotraerse a su época. No hay nada de malo en ello.

*Distance* es un trabajo duro, doloroso de ver. Lo es por su combinación de gestos tecnológicos sencillos, casi predecibles, y al mismo tiempo de elecciones artísticas esenciales, y porque muestra el fracaso humano y el deseo evidente de establecer contactos sólidos con otros. Es una reflexión sencilla acerca de la soledad mediatizada, y como tal recuerda, como por ejemplo, a la obra del director canadiense Atom Egoyan (10), para quien la interacción social vía el lente de una cámara y la soledad intermediática son temas recurrentes. La secuencia de imágenes en *Distance* forma una película lenta, en donde llenamos automáticamente los vacíos entre las imágenes con nuestra imaginación. El dolor que sentimos es la vergüenza de tener que enfrentarnos al dolor de otra persona, pero también experimentamos compasión melancólica y reconocemos el sentimiento. Me recuerda mucho a cómo me hacen sentir algunas performances físicas "tradicionales": quieres irte y seguir mirando al mismo tiempo. Aunque las personas en las imágenes no estén desnudas, es casi como si lo estuvieran.

La elección efectuada por LaPorta de imágenes (las ventanas del CUseeme mostrando fotos de participantes) y palabras, al mismo tiempo crea la ilusión de participación y sensación de soledad. En una entrevista con David Rieder, LaPorta hace un comentario interesante sobre desplazamiento que puede ser encontrada en el sitio de Turbulence. Ella ve otro tipo de desplazamiento, aparte de la pérdida de equilibrio entre nuestras interacciones sociales y movimientos físicos. Para LaPorta, nuestro acceso al ciberespacio crea un extraño doble vínculo, el de ser público mientras todavía está guardado o escondido en la privacidad de un espacio personal. Estamos "siempre [...]fuera de ello, incapaces o renuentes a sumergirnos [nosotros] completamente en el espacio del público." (11) Estar en línea hace que salga el personaje mediático salga de cada uno de nosotros, al menos en parte.

#### *MTAA - 1 Year Performance Video (aka Sam Hsieh Update)*

Si comparamos este trabajo con otro proyecto de Turbulence, *1 Year Performance Video* de MTAA (12) el contraste en interés emocional del trabajo es enorme. La obra de MTAA es la traducción tecnológica de la performance de gran potencial emotivo de Sam Hsieh, en la que se encerró un año en su estudio en 1978 (13), de modo que se libera a los artistas de tener que soportar el confinamiento original. M. River y T. Whid conectaron unos videos de sí mismos a una aplicación, que hábilmente ofrece la ilusión de retransmisión en vivo por Internet de los artistas encerrados en sus estudios. En esta recreación no se intenta esconder

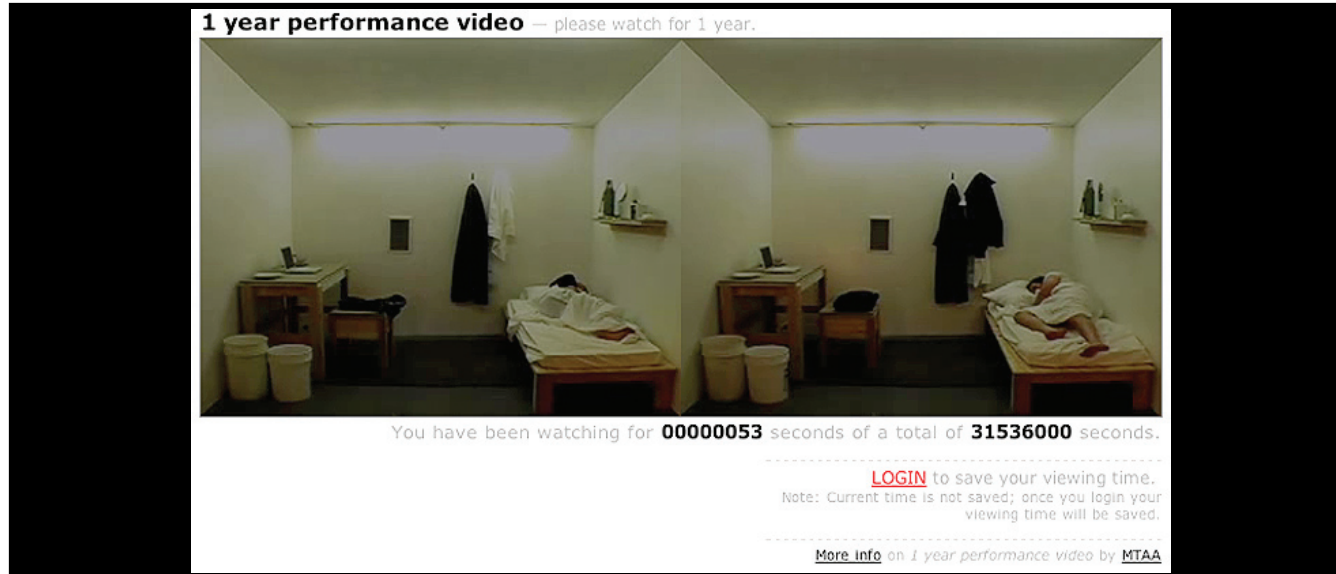
MTAA's work is the translation of an emotionally powerful work, Sam Hsieh's performance in which he locked himself in his studio for a year in 1978, into a technological

*Distance* è un un lavoro duro, sofferente da vedere. Crea attrito perché è una combinazione di semplici gesti tecnologici, molto prevedibili ma scelti in modo essenziale. L'intenzione è quella di dimostrare il fallimento dell'uomo quando insegue il desiderio di stabilire sostanziali contatti con gli altri.

Il lavoro di MTAA è la traduzione di una performance di Sam Hsieh nella quale l'artista si chiuse letteralmente nel suo studio per un anno nel 1978. Nella soluzione tecnologica di quest'idea



solution of this idea which frees the artists from having to endure Hsieh's confinement.



gli artisti si sono ovviamente liberati dai confini fisici che Hsieh voleva enfatizzare.

MTAA | *1 Year Performance Video (aka Samhsiehupdate)* | 2004

de ningún modo los trucos técnicos, al contrario se enfatizan en una declaración. Este énfasis hace que la parte emocional o atractiva, del trabajo desaparezca casi por entero. *1 Year Performance Video* se dice forma parte de una tradición o tendencia de recreación de trabajos artísticos más antiguos. Sin embargo, en el entorno de la web también se vuelve parte del mundo de los juegos. Éste es un art game. Éste es un juego de arte, en este caso incluso hay un premio: la obra misma, una vez el espectador se las ha arreglado para hacerla funcionar durante un año. Hay una lista con los mejores jugadores. Se consigue cautivar al público a través de los “desafíos” tecnológicos. Pareciera que desafían a la audiencia a ser como el artista, como en la performance de Sam Hsieh: esta vez no están metidos en una caja, sino enganchados a ella. Existe la ilusión de resistencia física cuando de hecho la audiencia sólo tiene que hacer lo que hicieron los artistas: lograr que la máquina haga el trabajo por ellos. En realidad, el único desafío en este juego es no olvidar encenderlo cada vez que estás en línea.

Hay una conexión obvia con el lado lúdico y provocativo del net art en este trabajo. La declaración de los artistas de que con la tecnología de hoy en día un artista puede dejar que la máquina haga el trabajo rezuma ironía y provocación. Muchos críticos se han desentendido del net art porque según dicen sólo copia o imita disciplinas artísticas más antiguas, y no agrega nada nuevo al discurso del arte. MTAA ofrece con

cinismo a los críticos lo que quieren ver en el net art, y se lo se les vuelve a arrojar en su propio lenguaje. Pareciera que los desdén abiertamente. "No necesitamos más ideas originales, sólo necesitamos mejorar las viejas" (14). Me recuerda a una declaración del grupo italiano 0100101110101101.org en una entrevista de 1999 con Tilman Baumgaertel para la revista online Telepolis (15). Comentando las intervenciones de arte controvertido, como la de Alexander Brener rociando pintura sobre una pintura de Malevich en el Museo Nacional de Arte Moderno de Amsterdam (Stedelijk Museum), Baumgaertel preguntó si aquello no imposibilitaba que la gente viera el Malevich. Los artistas respondieron: "Bueno, lo pueden ver en los catálogos" (16). La provocación no genera el discurso más reflexivo posible, pero crea tu propio espacio, afirmando tu posición. Fuerza a la gente que te rodea a adoptar también una postura determinada.

Este trabajo es el opuesto emocional a *Distance* de Tina LaPorta. En vez de lamentar la pérdida de realidad y de intimidad genuina, esta pérdida es celebrada e implementada radicalmente en la obra. *1 Year Performance Video* no nos hace enfrentarnos con la fragilidad de nuestro cuerpo y de la realidad en línea (los artistas asumen que hace tiempo que somos conscientes de ello), pero sí que nos ayuda a superarla y a aceptarla con sentido del humor y de un modo que nos fortalece.

This work is the emotional opposite of *Distance* by LaPorta. Instead of lamenting the loss of reality and real intimacy this loss is celebrated and radically implemented into the work. *1 Year Performance Video* does not confront us with the frailty of our body and of reality online (the artists assume we have already been aware of that for a long time), but it helps us get over it and accept it, in a humorous, empowering way.

Questo lavoro è quindi selezionato come "l'opposto emozionale" di *The Distance* di Tina LaPorta. Qui infatti, invece di lamentare la perdita della realtà e della reale intimità, la "nuova realtà" è celebrata radicalmente. *1 Year Performance Video* non ci mette a confronto con la fragilità del nostro corpo e della realtà online (MTAA sostengono di essere consapevoli di questo passaggio da lungo tempo) ma ci spinge ad accettare questa soluzione in modo scanzonato e sarcastico.

## the essential guide

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨



You in Sixth Grade

Personal History  
Chapter Eight  
High School and Before  
College  
New York City  
Current Situation  
Basic Statistics  
Computer  
Professional Life  
Next Chapter

*The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg* is of a very different nature again. This work was made for a larger project initiated by Mandiberg in which artists were to swap identities. The artist wrote a kind of manual in which he explains himself in great detail.

### **Michael Mandiberg – *The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg***

*The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg* (17) es también de una naturaleza muy distinta. Esta obra fue creada para un proyecto mayor iniciado por Mandiberg, en donde los artistas intercambiarían identidades (18). El artista escribió una especie de manual en el cual hablaba de sí mismo con todo detalle. Es su perfil psicológico casi al completo, que abarca desde sus amigos, pasando por su niñez, su carrera estudiantil, hasta sus alimentos y su música favorita: todo está ahí. La obra es una extraña combinación de exhibicionismo y distanciamiento. La elección de los hechos relevantes para actuar como Michael Mandiberg luciría probablemente bastante diferente si alguien cercano a él hubiera escrito esta "guía". Faltan algunos datos importantes: su primer beso, su número de tarjeta de crédito, sus convicciones políticas, sus esperanzas y miedos para el futuro. De hecho, al primer vistazo puede parecer una descripción completa del artista, pero al fijarse mejor uno se da cuenta de que la guía ofrece una mirada limitada de Mandiberg, una que, desde un punto de vista femenino como el mío y desde una perspectiva irónica, parece típicamente masculino. Hay una frase en la guía que muestra la tensión entre el exhibicionismo y el distanciamiento, y que encontré especialmente divertida, y es el comentario en el capítulo de 'confianza en mí mismo' donde dice: "En el pasado la confianza en ti mismo se convirtió en arrogancia, pese que ahora no está dirigida a otros, sino que circula dentro de ti."

Al usar la palabra "tú" en vez de "yo" y "tus" en vez de "mis" a lo largo de toda la guía, no sólo distancia al artista de sí mismo (y de alguna manera lo saca del texto), creando una ilusión de objetividad, sino que también lleva la auto-percepción de Michael Mandiberg a un plano de verdades universales. En toda esta vulnerabilidad aparente, el artista resulta realmente intocable. No obstante, la elección de este lenguaje semi-objetivo y de escribir una biografía siguiendo el modelo de una guía práctica también reduce la experiencia del "usuario" de lo que, en esencia, es un trabajo emocional. La guía está casi exenta de emoción, o mejor dicho, la emoción es suprimida y deformada. Esto sirve para un propósito, el de ejecutar una partitura de arte conceptual, algo a lo que me referiré más tarde.

La guía pone mucho énfasis en Mandiberg como artista. Los capítulos que describen lo que le gusta o no le gusta prácticamente sólo tratan de arte, por ejemplo. A veces, la pieza se lee más como propaganda que como una biografía. El artista se ha deconstruido a sí mismo en bits de información que cubren sólo la parte específica que él quiere presentar. A ratos hace algunas elecciones valientes, como cuando presenta su bisexualidad y revela que le gusta usar un accesorio erótico en el ano para masturbarse. En una entrev-

*The Essential Guide to Performing di Michael Mandiberg* è un lavoro sintomatico di una riflessione di natura ancora diversa, parte di un più grande progetto iniziato da Mandiberg, in cui alcuni artisti barattavano le loro informazioni identitarie. Si tratta di un lavoro nel quale Mandiberg scrive un manuale in cui raccontava di sé nei minimi dettagli.

ista con Eryk Salvaggio, Mandiberg dice que intenta venderse como si estuviera hecho de objetos, como cuando vendió artículos personales en *Shop Mandiberg* (19). De alguna forma, no puedo evitar sentir que faltan más trapos sucios y temas delicados en esta 'tienda' o guía que en el proyecto 'Shop Mandiberg'. Una guía para actuar enteramente como otro ser humano debería contener mucho más información personal, positiva y negativa, al menos ese es el potencial y quizás también la pretensión de este trabajo. El texto pierde fuerza y no está a la altura de su potencial radical porque no contiene esos datos sucios.

Puede que el texto no funcione a un nivel radicalmente íntimo, pero sí que funciona muy bien como introducción. Nunca el conocimiento de alguien en línea había estado tan bien preparado y tan a conciencia. Mandiberg se ha recreado así mismo como personaje ficticio. *The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg* debe de ser una de las partituras artístico conceptuales más extensas jamás escritas, si la leemos como tal. Se encuentra en algún lugar entre el guión cinematográfico, la biografía y la partitura artística. El actor o ejecutor indicado podría devolverle al texto el potencial radical que le falta. La fuerza que le falta al texto como guía la adquiere en el contexto de la identidad cambiada para el que fue escrito en un principio. Al igual que otras partituras artístico conceptuales famosas han sido ejecutadas de manera muy distinta por los artistas a través de los años, esta guía podría producir versiones muy distintas de Michael Mandiberg (20).

En el contexto de la web, la obra también hace preguntas sobre los temas de la privacidad y la identidad. Parece como si el artista tratara de adelantarse a los intentos de interpretaciones de sí mismo como personaje mediático. Su auto-presentación, selectiva y purificada, puede contemplarse como un intento de recuperar el control de su vida después de su inesperado éxito con *Shop Mandiberg*, y el exceso de atención que trajo consigo. En su siguiente obra para Turbulence, Mandiberg parece haber aceptado su manera de exponerse. En *IN Network*, Mandiberg y su compañera Julia Steinmetz usan fragmentos mediales genuinos y personales. Aun cuando 'IN Network' se basó en un proceso selectivo, no afecta para nada su fuerza.

#### Michael Mandiberg y Julia Steinmetz - *IN Network*

Dos personas, alejadas miles de kilómetros, viven juntas a través del teléfono celular. No sólo se llaman el uno al otro varias veces al día, sino que también comen juntos, duermen juntos, y viajan juntos a través del teléfono. Puede que no estén conectados 24 horas al día, pero han encontrado una forma de tener tanta intimidad como sea posible a través del teléfono celular durante mucho tiempo. Se tratan tiernamente de "amigo", no esconden sus afectos, a veces se quedan en silencio y discuten asuntos privados. Se envían

*The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg* is probably one of the most extensive conceptual art scores ever written, if we read it as such. It hovers somewhere between a film script, a biography and an art score.

Two people, thousands of miles apart, living together through cell phones. They don't just call each other a few times a day, but actually eat together, sleep together, and travel together over the phone.

*The Essential Guide to perform Michael Mandiberg* è in questo senso e a mio parere, uno dei segnali più intensi di arte concettuale che sia stato scritto in rete. Il progetto si muove tra l'essere una sceneggiatura, una biografia e un segno d'arte.

Due persone a milioni di miglia di distanza convivono attraverso i cellulari. Non si chiamano se non poche volte al giorno e tramite il telefono mangiano insieme, dormono insieme e lavorano insieme.

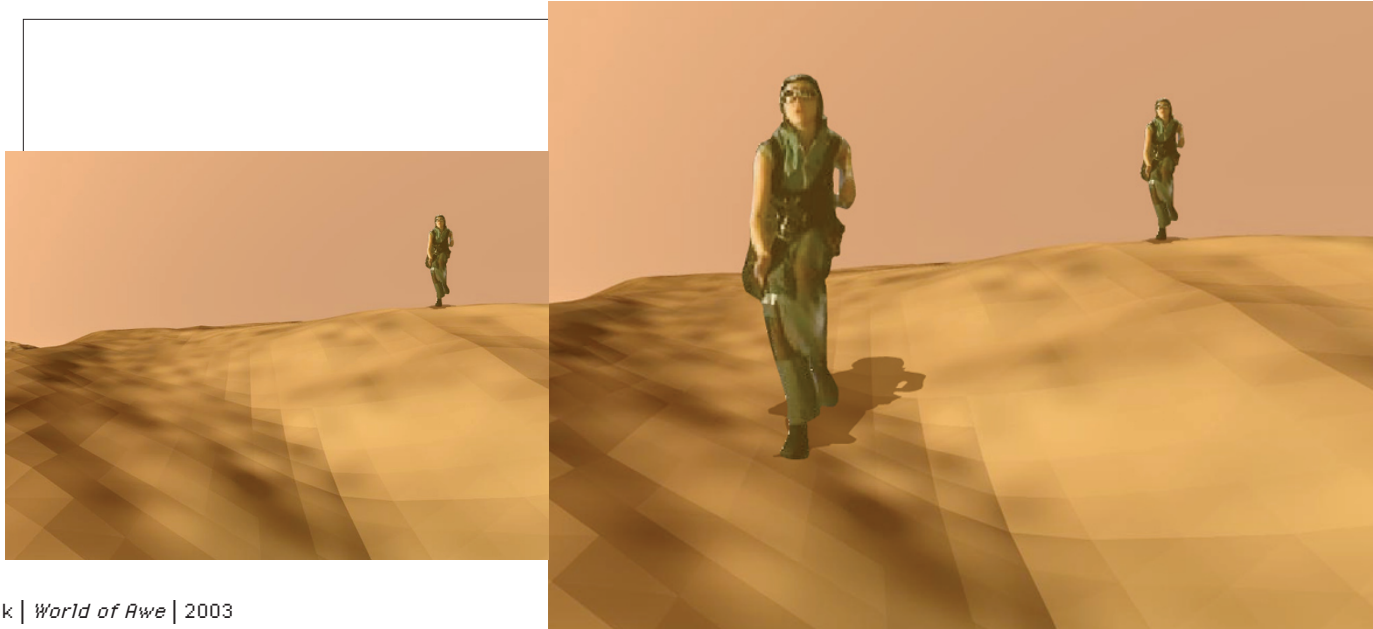
Michael Mandiberg and Julia Steinmetz | *IN Network* | 2005

fotos y mensajes de texto altamente simplificados. En vivo para Turbulence, las llamadas telefónicas, los mensajes y fotos de sus vidas fueron recopilados para *IN Network* por un mes, un archivo en línea de performance, documental y blog (21).

*IN Network* usa el formato de blog (weblog). El blogging es una versión inmensamente popular del diario en línea. Es usado para todo tipo de propósitos, desde reportes locales sobre la situación en Bagdad hasta orgullosos padres mostrando las fotos de su bebé. La cualidad más fuerte de un blog es que es tan fácil de usar que trabajar con él es como dibujar o escribir en una hoja de papel: la mano del usuario (blogger, artista, escritor) tiene un impacto muy directo en el resultado. Se trata de un software con gran potencial expresivo para sitios web, pero sigue necesitando talento, perspicacia e ideas para hacerlo funcionar, para crear algo especial con “inteligencia bloggeana”, al igual que se hace con tinta y papel. *IN Network* muestra lo que los artistas pueden hacer con el blogging. Muestra que no es el software sino la persona que lo aplica lo que marca finalmente la diferencia. La selección de grabaciones, fotos y textos, la coherencia y ternura extrema de su contenido y la manera en que los artistas usaron la concisión del formato blog ha producido un documento inmensamente poderoso. Aporta una sensación de documental o de película muy potente. Están las escenas (expresadas en archivos de sonido, textos y fotografías esparcidas dentro de los días

*IN Network* shows what artists can do with blogging. It shows that it is not the software, but the person who applies it that makes the difference in the end.

*IN Network* mostra così come un artista può realizzare un blog, dimostrando che non è il software ma la persona che lo realizza che fa la differenza.



Yael Kanarek | *World of Awe* | 2003

de un mes), el realismo de los temas y la edición. Lo último está, por supuesto, controlado y ejecutado por el espectador, pero el fuerte sentimiento que hay detrás del trabajo siempre dominará la experiencia que tenga de él, sin importar cómo lo "edite" o lo vaya navegando. Le da a esta pieza un potencial o una cualidad inmersiva muy fuerte. *IN Network* enfrenta a la audiencia con la proximidad de los amantes, amantes que en realidad no están mucho más cerca físicamente el uno del otro de lo que la audiencia lo está de ellos.

**Yael Kanarek con Evan Siebens y Yoav Gal y otros – *World of Awe: Portal***

Representar la danza en los medios siempre es difícil. *Portal* es una danza hecha específicamente para la web [22]. En el caso de *Portal*, el artista ha elegido dejar que el ambiente online (la Internet, el software y la audiencia) sea parte de la danza de una forma estructural. El resultado es una película de danza interactiva consistente en tres partes, cada una de las cuales produce un sentimiento ligeramente distinto. Las películas están hechas en Flash, software popular para sitios web comerciales, ya que permite al diseñador crear imágenes en movimiento y sonidos parejos, que son difíciles de resistir para la audiencia. Contienen pistas de sonido especialmente potentes creadas por Yoav Gal.

Las películas están supuestas a servir como portales para el proyecto de largo aliento de Kanarek, *World of Awe* [22], pero también son muy potentes por sí solas. *World of Awe* es una especie de mundo de

Rappresentare la danza attraverso i media è spesso molto difficile. *Portal* è una danza realizzata appositamente per il web.

Representar la danza en los medios siempre es difícil. *Portal* es una danza hecha específicamente para la web

Here is a body that moves to our mouse click, which repeats gestures and can be put into an embarrassing position if we choose, the naked figure most of all. We become the dancer and the manipulator at the same time.

*World of Awe*, the project *Portal* is a part of and reminds us a little bit of another long running artist's universe online: *mouchette.org*. Both *World of Awe* and *Mouchette* are created by women (the artist behind *mouchette.org* however chooses to stay anonymous).

cuento de hadas, inventado por el artista, al que se puede acceder por portales imaginarios. Estas entradas a un universo paralelo son exploradas y abiertas por la bailarina, llamada "la viajera" en palabras de Kanarek. La bailarina es una mujer joven, que está vestida con una capucha y anteojos de piloto en el primer y el último baile, y que se encuentra vulnerable y desnuda en el del medio. La bailarina representa nuestro paso a través del portal. Parece un poco como el balseiro de la laguna Estigia, destinado a pasar la eternidad en esos portales, bailando y gesticulando movida por la música encantadora. Si los ejemplos previos nos recuerdan sobre todo al lado inmaterial de nuestro cuerpo, a la distancia de nuestros cuerpos en el cibere-spacio, y a la distorsión o cambio de nuestro propio ser inmaterial a través de lo medios, la experiencia de observar a una bailarina es un recordatorio mucho más directo de nuestros propios cuerpos. He aquí un cuerpo que se mueve según nuestro clic del ratón, que repite gestos y que puede ponerse en una posición embarazosa, si es que elegimos a la figura desnuda sobre las otras. Nos convertimos en la bailarina y en el manipulador al mismo tiempo.

Manipular una figura humana es una característica familiar del mundo de los juegos. La mayoría de estas figuras tienen un set bastante limitado de movimientos y gestos posibles. Las posibilidades de manipular a la bailarina en *Portal* también son limitadas. Sólo podemos instigar pequeños cambios, pero su impacto es poderoso. Crear una repetición de movimiento o un eco de movimiento ya nos da bastante más poder que el que las audiencias de danza suelen tener. Nos hace formar parte de la performance, ya que somos atraídos hacia la pieza no sólo por nuestras interacciones con ella, sino también a través de nuestra identificación con la figura humana forzada a repetir sus movimientos una y otra vez. Es un doble compromiso realizado emocionalmente por la música repetitiva y etérea.

*World of Awe*, del cual forma parte el proyecto *Portal*, nos recuerda un poco a otro universo artístico online de largo aliento: *mouchette.org* (24). Tanto *World of Awe* como *Mouchette* son creados por mujeres, aunque en todo caso la artista detrás de *mouchette.org* elige permanecer anónima. Ambas se han desarrollado durante más de diez años, en los que han creado muchos sub-proyectos dentro de sus "mundos". En *Mouchette* el universo alternativo es el de una joven ficticia que quiere suicidarse, mientras que *World of Awe* sitúa a un "viajero" ficticio entre la realidad y el Mundo de Pavor (Awe). Ambos sitios se acercan a la audiencia de una forma muy emocional. En *Mouchette*, la audiencia queda impactada y atraída por la potente y emotiva combinación de niños y muerte. En *World of Awe*, es la proyección irreal de un universo paralelo de amor detrás del caos y del frío de una gran ciudad (Nueva York) lo que apela a la imaginación. Entramos a

È infatti c'è un corpo che si muove al ritmo dei nostri click che ripete gesti, modificato a nostro piacere. Siamo così contemporaneamente il danzatore e il manipolatore.

*World of Awe* e *Portal* sono quindi lavori che riflettono sulle variabili della performance online insieme a *Mouchette.org*. Ambedue, sia *World of Awe* che *Mouchette* sono realizzati da donne (anche se l'artista dietro *mouchette.org* intende però restare anonima).

David Crawford | *Stop Motion Studies - Tokyo (Series 8-12)* | 2003-04



Intro 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

estos mundos como cuando entramos en un sueño. Ambos proyectos contienen belleza y oscuridad, sueño y pesadilla, superponiéndose entre sí, y llegan también a la audiencia a un nivel bastante íntimo. *Mouchette* manda emails personalizados a miembros del público que dejan sus direcciones en el sitio, y *World of Awe* hace lo mismo. Sin embargo, *Mouchette* muestra más rastros de la audiencia dentro de la propia obra, cuidadosamente ubicados, lo cual hace que el trabajo sea mucho más atractivo y abierto. Ambos sitios son muy inmersivos y emocionalmente complejos. En vez de atraer a la audiencia imagen a imagen, tal y como hace *Distance*, ofrecen (al igual que *IN Network* con sus fragmentos de sonido, *1 year performance video* y también *Stop Motion Studies* de David Crawford), la oportunidad de ser liberado por un momento del hábito online de navegar. Ofrecen la alternativa de quedar hipnotizado, de parar, de mirar o contemplar.

**David Crawford: *Estudios de Movimiento Detenido - Tokio (Series 8-12)***

De un mundo imaginario al mundo real: *Stop Motion Studies*, de David Crawford (25), captura la postura y reacciones de las personas que ve en el tren subterráneo. En las series de *Turbulence* vemos la impresión de Crawford al viajar en el subterráneo de Tokio. Crawford está influenciado por otros net artistas, específicamente Heath Bunting (26), que ve al mundo poblado de muchas redes. Para Bunting, el propio

From an imaginary world to the real world. David Crawford's *Stop Motion Studies* capture the posture and reactions of the people he encounters on subways.

Da un mondo immaginario al mondo reale: il lavoro di David Crawford *Stop Motion Studies* cattura l'atteggiamento e le reazioni di persone



cuerpo es una red. La Internet es un sistema de transporte que transmite señales electrónicas del sistema nervioso, de manera no muy distinta a como hace el subterráneo con las personas. No obstante, el mundo está lleno de estructuras y sistemas relacionados que sirven a nuestros deseos y necesidades.

Crawford ha tomado cientos, tal vez miles de fotografías, y las ha transformado en pequeñas animaciones. Las edita tan a fondo que no muestran nada más que lo esencial del momento. Esta obra impresiona por su claridad. Las imágenes resultan nítidas y penetrantes. Limpias. Es fácil imaginarse un sonido para ellas. Casi se puede sentir el movimiento de los coches y escuchar el monótono ruido del tren gracias a la edición precisa. Es como si estuviera uno allí o como si pudiera estarlo otra vez. La ausencia de sonido vuelve a ser impactante, y estimula la imaginación. David Crawford no sólo documentó a la gente en el subterráneo: nos lleva a nosotros con él.

Los *Stop Motion Studies* son un interesante híbrido de fotografía, película y net art. Parece un proyecto que podría encajar fácilmente en una galería importante o en un museo. Pero de alguna forma no tendría el mismo efecto que una serie de películas en una habitación oscura. Esta obra funciona realmente mejor en línea. Sólo la web puede mostrar sus distintas caras al mismo tiempo: es un álbum fotográfico que ha cobrado vida, y podemos pasar sus páginas a nuestro propio ritmo. Podemos observar nuestra animación favorita una y otra vez, y experimentarla como si estuviésemos allí, sentados donde estaba sentado el artista, meciéndose suavemente para atrás y para adelante, o imaginar el sonido al anunciarse las estaciones.

Resulta tentador comparar este trabajo con el proyecto de Heath Bunting también creado en estaciones del subterráneo en Tokio: *Communication Creates Conflict*, de 1995 (27), y a otro proyecto de Bunting, de un año antes, el *King's X Phone In* (28), en donde "la X de King" refiere a King's Cross, la enorme estación de trenes de Londres. Ambos trabajos podrían compararse con *Stop Motion Studies* por su amplia interpretación del net art. *Communication Creates Conflict* usaba todo tipo de sistemas de comunicación, desde el sistema postal hasta el fax y el email, para permitir a la gente mandar mensajes a completos desconocidos. Heath Bunting se paraba en el subterráneo de Tokio portando un cartel con el nombre elegido por el público/participante, y si alguien con ese nombre en particular se le acercaba, aquella persona recibía su mensaje. Era un trabajo sobre la un momento divertido sobre crear confusión, sobre encuentros inesperados y comunicación al azar, como muchos de los trabajos de Bunting. Conectaba varias redes: mail, Internet, fax, subterráneo y humanos. 'Kings X Phone In' conectaba la Internet, el sistema telefónico y las calles. Se dirigía a la gente a través de un sitio web, el email y la recomendación verbal para que llamaran a los

incontrate nella metropolitana.

The *Stop Motion Studies* are an interesting hybrid of photography, film and net art. It looks like a project that could easily fit in a top end gallery or museum. But somehow it would not have the same effect as a film series in a dark room.

*Stop Motion Studies* è un interessante ibrido di fotografia - film e net art. Ed è un progetto che potrebbe essere facilmente inserito in una galleria e o in un museo. Allo stesso tempo non avrebbe provocato lo stesso effetto se fosse stato parte di una serie di film proiettati in una stanza buia.

teléfonos públicos de la estación de King's Cross el viernes 5 de Agosto de 1994, alrededor de las 18.00 (hora local). La obra se convirtió inesperadamente en una gran fiesta en torno a los teléfonos de King's Cross, que sonaban todo el tiempo. Estos proyectos trataban acerca de las redes, de las respuestas de las personas a las redes, pero carecían del potente enfoque en las respuestas individuales que tiene *Stop Motion Studies* mediante su mezcla de fotografía de retratos, película y net art. De hecho, *Communication Creates Conflict* se acerca más a *Stop Motion Studies* porque contiene algunas fotos documentadas de individuos sorprendidos al recibir sus mensajes.

*Stop Motion Studies* también me recuerda a una obra de Masaki Fujihata: fieldworks@alsace, de 2002 (29). En este trabajo, Fujihata entrevistó con una cámara a gente que cruzaba la frontera entre Alemania y Francia, y dispuso las entrevistas en una instalación muy grande y compleja. El subtítulo era "El registro de un viaje reconstruido en un espacio tridimensional". Mientras Fujihata muestra unos retratos desproporcionados en una instalación de nuevos medios bastante apabullante, y de este modo se dedica a resaltar al ciudadano europeo de a pie en un proyecto financiado por la UE, Crawford hace resaltar sus retratos reduciéndolos, aportando vida y movimiento a unas pocas imágenes estáticas animadas convertidas en películas condensadas en una página web. De esta forma no sólo crea un arte potente, sino que también otorga poder en vez de abrumar a la audiencia, dejándole su propio espacio y tiempo y el poder de controlar las imágenes. La audiencia de una red (la web) puede encontrarse con la audiencia de otra (el subterráneo)

Crawford enhances his portraits by reducing them, bringing their movement and life down to a few animated stills, condensed movies on a web site.

Crawford invece lavora ai suoi ritratti riducendoli e poi ne realizza degli still che anima e poi un film che edita condensato su un sito web.

## Diez años de Turbulence



### Ten years of Turbulence

### Dieci anni di "Turbulence"



Turbulence offers continuous support to online art, but there are others that do so as well. Its basis in radio, sound and performance art have given Turbulence an extra quality however, an eye and ear for a very broad scope of works, works that go beyond the web

Turbulence ofrece apoyo continuo al arte online, pero también hay otros que lo hacen. El hecho de que se base en el arte de la radio, el sonido y la performance le ha dado no obstante a Turbulence una cualidad extra: vista y oído para un espectro muy amplio de obras, trabajos que van más allá de la web. ¿Escribir un libro de alguien que actúa como si fueras tú aún tiene algo que ver con el cuerpo en el arte online o el arte de la performance? Sí, porque es una reflexión de la pérdida de compostura de alguien a través de los medios, y un intento de recobrar el control a través de otra persona. Es una performance indirecta, una partitura de arte conceptual, muy parecida a una notación musical. El arte de la performance ya no trata solamente acerca de la autenticidad incuestionable y el arte en vivo, sino que se ha convertido en un arte

Gli interessi di "Turbulence" connessi alla radio, al suono e alla performance sono delle sue imprescindibili qualità extra; "Turbulence" è infatti un luogo di scambio dove si sostiene con particolare attenzione questo aspetto.

que sólo necesita simular que es en vivo, y que representa nuestra identidad humana y nuestro cuerpo humano en una actividad potencial o virtual en vivo. Hacer performance también consiste en cuestionar la performance.

El tiempo vuela. Parece que fuera ayer que se fundó Turbulence. Para este texto sólo he considerado algunos trabajos en su base de datos, pero hay muchos más. Aquí existen obras de arte abundantes que merecen atención más allá de la comunidad del net art. Esperemos que su descubrimiento por parte de un público más amplio sólo sea cuestión de tiempo.

Josephine Bosma.

**NOTAS:**

- (1) New American Radio, 1998, <<http://somewhere.org/>>, (Junio, 2006).
- (2) *Media Art Net*, 2004, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/hole-in-space/>>, (Junio, 2006).
- (3) *Telematic Connections*, February, 2001, <[http://telematic.walkerart.org/overview/overview\\_adrian.html](http://telematic.walkerart.org/overview/overview_adrian.html)>, (Junio, 2006).
- (4) *Media Art Net*, 2004, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/piazza-virtuale/>>, (Junio, 2006).
- (5) *Crossings: eJournal of Art and Technology*, 1999, <<http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Levy/>>, (Junio, 2006).
- (6) N. Katherine Hayles, "An excerpt from *How We Became Posthuman*," Chicago Press, 1999, <<http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/321460.html>>, (Junio, 2006).
- (7) *Alien.Mur*, 7 March , 2004 <[http://alien.mur.at/rax/24\\_HOURS/index.html](http://alien.mur.at/rax/24_HOURS/index.html)> (Junio 2006).
- (8) *Wikipedia.org*, 16, Septiembre 2006 <[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Machine\\_Stops](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Machine_Stops)> (Septiembre, 2006), y el texto completo en: E.M. Forster, "The Machine Stops," Plexus.org, date unknown <<http://plexus.org/forster/index.html>> (Junio 2006).
- (9) Tina La Porta, "Distance" *Turbulence.org*, 1999 <<http://www.turbulence.org/Works/Distance/>>, (Junio, 2006).
- (10) Pienso particularmente en 'Calendario', una película sobre un fotógrafo que es incapaz de establecer ningún contacto social íntimo. Sólo puede observar el mundo a través de su cámara. Website de Atom Egoyan Ego Films, date unknown, <<http://www.egofilmarts.com/>>, (Junio, 2006).
- (11) Enculturation, 2000, <[http://enculturation.gmu.edu/3\\_1/laporta/index.html](http://enculturation.gmu.edu/3_1/laporta/index.html)>, (Junio, 2006).
- (12) MTRAA, "One Year Performance," *Turbulence.org*, 5 Diciembre, 2006 <<http://turbulence.org/Works/1year/>>, (Junio, 2006).
- (13) Tehching Hsieh, "One Year Performance 1980-1981," One Year Performance, Date unknown, <<http://www.one-year-performance.com/no2.html>>, (Junio, 2006).
- (14) Ésta no es una cita, sino mi interpretación de las declaraciones de MTRAA en relación a esta pieza.
- (15) Telepolis presentó esta entrevista en alemán, así que este enlace remite al archivo de nettime que contiene una versión en inglés del mismo texto: Tilman Baumgaertel, "Interview with 0100101110101101.org," 9 Diciembre, 1999, <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9912/msg00064.html>>, (Junio 2006).

- (16) Lo que vemos aquí es el mismo tipo de negación extrema de los valores culturales burgueses también presente en películas de terror y en ciertos estilos de música underground (en cierta música rock, punk, gangsta rap etc). Es una mezcla de crítica y rebelión (a menudo plagada de humor negro).
- (17) Michael Mandiberg, "The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg," *Turbulence.org*, 2002, <<http://www.turbulence.org/Works/guide/>>, (Junio 2006).
- (18) Michael Mandiberg, "The Exchange Program," *Turbulence.org*, 2002, <<http://exchangeprogram.org/>>, (Junio, 2006).
- (19) Erik Salvaggio, "You Could be the Next Michael Mandiberg," *Turbulence.org*, Abril, 2003, <<http://turbulence.org/curators/salvaggio/mandiberg.html>>, (Junio, 2006).
- (20) Para tener una visión muy interesante del net art como posible motivo de arte conceptual, ver una entrevista que hice con Ron Kuivila:  
Josephine Bosma, "Interview with Ron Kuivila," *The Work of Jesis*, Junio, 2006, <<http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=953755755>> (Junio, 2006).
- (21) Michael Mandiberg and Julia Steinmetz, "IN Network," *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/innetwork/>>, (Junio, 2006)
- (22) Yael Kanarek, et. a., "World of Awe: Portal," *Turbulence.org*, 2003, <<http://turbulence.org/Works/yael/>>, (Junio, 2006).
- (23) Yael Kanarek "World of Awe", Junio, 2006, <<http://worldofawe.net/index.html>>, (Junio, 2006).
- (24) "Mouchete", *Mouchete.org*, Date unknown, <<http://www.mouchette.org/>>, (Junio, 2006).
- (25) David Crawford, "Stop Motion Studies, Tokyo," *Turbulence.org*, 11 Julio, 2005, <<http://turbulence.org/Works/sms/index.html>>, (Junio, 2006).
- (26) Heath Bunting, *Irrational.org*, Date unknown, <<http://www.irrational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=heath>>, (Junio, 2006).
- (27) Heath Bunting, "I release!" *Irrational.org*, date unknown, <<http://www.irrational.org/cybercafe/tokyo/>>, (Junio, 2006).
- (28) Heath Bunting, "@ Kings X," *Irrational.org*, 5 August, 1994, <<http://www.irrational.org/cybercafe/xrel.html>>, (Junio, 2006).
- (29) Masaki Fujihata, *Field-works.net*, 2001, <<http://www.field-works.net/>>, (Junio, 2006).

## CREDITS

### Editores:

Jo-Anne Green  
Helen Thorington  
Eduardo Navas

### Textos:

Josephine Bosma "El Cuerpo en Turbulencia"  
Belén Gache "Narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?"  
Eduardo Navas "Turbulence: Remezclas + Bonus Beats"

### Traductores/Editores de traducción:

Raquel Herrera  
Ignacio Nieto  
Lucrezia Cippitelli  
Francesca De Nicolò

### Diseño en papel y Web:

Ludmil Trenkov

Por favor contactar a los autores respectivos para las especificaciones de derechos de copia. Este texto es hecho pulico bajo la licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 2.5 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>