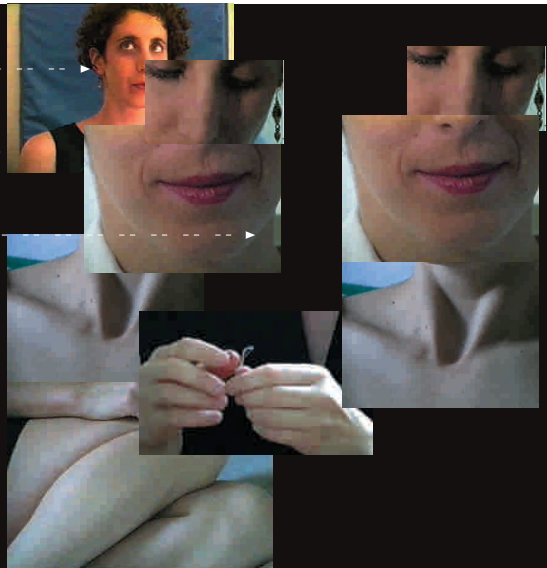


Pau Waelder

Entrevista a Natalie Bookchin
Interview with Natalie Bookchin

Natalie Bookchin es una artista que lleva trabajando en proyectos para la red desde los tiempos pioneros del net.art. Creadora y conferenciante infatigable, ha trabajado, entre otros, con Alexei Shulgin, y el colectivo RTMark. Ha expuesto su obra en varios museos e instituciones de los Estados Unidos y Europa. Es co-directora del Photography and Media Program de la Escuela de Arte en CalArts. Su obra más reciente trata sobre aspectos del gaming, o cultura del videojuego. Entrevisté a Natalie Bookchin con motivo del simposio Metanarrative(s)? que tuvo lugar en el Caixaforum de Barcelona, en enero de 2005.



Natalie Bookchin is a net artist who has been working on online projects since the early days of net.art. An active creator and lecturer, she has worked (among others) with Alexei Shulgin, the RTMark collective, and exhibited her work in several museums and institutions in the USA and Europe. Co-Director of the Photography and Media Program in the Art School at CalArts, her latest works have dealt with the subject of gaming. I interviewed Natalie Bookchin at the Metanarrative(s)? Symposium in Barcelona, on January, 2005.

Pau Waelder - Empezaste trabajando en instalaciones y posteriormente en proyectos que trataban sobre el significado de Internet, tales como Searching for the Truth. Luego has derivado tu trabajo hacia el terreno de los videojuegos con The Intruder, que fue tu primera incursión en este campo. Desde entonces, parecés haberte centrado en el tema del juego. ¿Qué te ha llevado a esto?

Natalie Bookchin - Bien, es interesante, porque cada vez que pienso en Internet, pienso acerca de la distribución y la relación directa que se puede establecer con el público, así como en la manera en que una obra puede funcionar de formas diversas. Cuando trabajaba en The Intruder quería tratar la idea de la interfaz hombre-ordenador y la naturaleza de los juegos y las interfaces en general. Cuando creas algo que es supuestamente interactivo y el usuario debe hacer algo, es muy fácil que no lo haga. Y ya está. Pero al involucrar una narración ésta tiene poder de atracción. Si cuentas una historia la gente se enganchará a ella. De manera que quise emplear este recurso... entonces descubrí que los juegos son realmente adictivos en este sentido. Así, encontré un paradigma que me pareció que funcionaba realmente bien para comunicar mis ideas sobre género, narración, relato... aquello resultaba perfecto. Por este motivo empecé los videojuegos en The Intruder. La gente que se acerca al ordenador para entretenerse lo hace principalmente a través de los videojuegos. Y yo quise atraer a mi obra a personas que no se habrían interesado por ella de otro modo. Por eso pensé en trabajar en la red, de esa manera podría llegar a personas de un grupo distinto. Incluí muchas palabras clave en una época en la que eso aún funcionaba. De modo que cuando la gente buscase "sexo" o algo similar acabase en The Intruder. No sé durante cuánto tiempo se detenían en la obra. Pero acabo siendo algo que, de hecho, se insertó en contextos muy variados: arte, literatura, hipertexto, gente que sólo quería jugar... ésa era mi intención, crear algo que no fuese automáticamente definido como "arte", de manera que el público se sorprendiese... porque pienso que cuando entras en una institución que se define a sí misma como artística, ya sea un museo o una galería, tienes la expectativa de que te van a impresionar, o sorprender. O que de alguna manera te van a suscitar algún sentimiento. Y si puedes atraer a personas por otros medios y consigues que se involucren y se queden, las reacciones serán diferentes.

Pau Waelder - You started working on installations and later on works about the meaning of the Internet, such as Searching for the Truth... Then you turned to work on videogames with The Intruder, which was your first work on this subject. Since then, you seem to have focused mainly in games. What is the reason for this?

Natalie Bookchin - Well, it's interesting, because every time that I think about the Internet I think about the ideas of distribution and the direct relationship that one can have with the audience and also about the way that a work can function in different modes. When I worked with The Intruder I wanted to talk more about the ideas of human-computer interface and the nature of games and interfaces in general: when you are doing something that's supposedly interactive, in which the user has to do something, it's very easy just not to do it. But, there's such a strong draw from narrative, that if you tell a story people get hooked into it, so I wanted to use that... then I discovered that games are so engaging to people in that way. So I found the paradigm that I thought worked really well to communicate the ideas that I had, about gender, narration, storytelling... that seemed to work really well. This is the reason why I turned to games with "The Intruder". People who come to the computer for entertainment are mostly coming through games, and I wanted to lure people in who wouldn't otherwise be interested. For this reason I thought it could work on the net, because it could reach people from a different group. I inserted keywords, at a time when that still worked, so that people looking for "sex" or something else would end up at "The Intruder". I don't know how long people would stay, but it did end up being something that did insert itself into all these different contexts: art, literature, hypertext, people who were just interested in playing... that was my interest, in having something that was not automatically framed as "art", so that people would end up being surprised... because I think when you walk into an institution that frames itself as art, whether it is a gallery or a museum, you already have the expectation that you are going to be shocked, or surprised, or in some way moved. And if you can get to people from another direction and it's engaging enough to have them stay, it just functions a little bit differently.

People say (but this is unlikely) that the story was first **during** by Eduardo, the younger of the Nelsons, at the wake of his elder brother Cristián, who died in his sleep sometime back in the nineties out in the district of Morón. The fact is that someone got it from someone else during the course of that drawn-out and now dim night, between one sip of maté and the next, and told it to Santiago Dabove, from whom I heard it. Years later, in Turdera, where the story had taken place, I heard it again. The second and more elaborate version closely followed the one Santiago told, with the usual minor variations and discrepancies. I set down the story now because I see in it, if I'm not mistaken, a brief and tragic mirror of the character of those hard-bitten men living on the edge of Buenos Aires before the turn of the century. I hope to do this in a straightforward way, but I see in advance that I have in to the writer's temptation of emphasizing certain details.

People say (but this is unlikely) that the story was first told by Eduardo, the younger of the Nelsons, at the wake of his elder brother Cristián, who died in his sleep in the nineties out in the district of Morón. The fact is that



The Intruder



P – Cuando jugué a *The Intruder*, me impresionó la manera en que la historia encaja con el juego... ¿Qué fue primero? ¿Tenías la idea de usar videojuegos para explicar una historia, o tenías la historia y se te ocurrió que los juegos eran la mejor manera de relatarla?

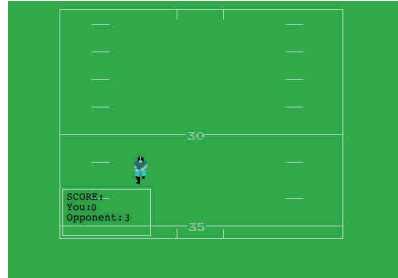
NB – Lo primero fue la historia. Pensé que era un buen relato que podría interpretarse con diferentes alegorías... Es la clásica historia del triángulo amoroso. Sólo que en este caso son dos hombres (que son hermanos). La mujer es algo de lo que hay que deshacerse... En mi opinión, aquí la mujer se convierte en una especie de enemiga o bien en el extraterrestre de los juegos de ordenador... en la extraña. Este es un recurso muy típico de los videojuegos más sencillos, con la diferencia de que en este caso se trata de un personaje que tiene una forma y una cara, si bien ésta es abstracta e icónica. Cuando la gente me oye presentar el proyecto sin haber jugado, les preocupa que esté incitando a la agresión a las mujeres al relatar la historia y hacer que los jugadores participen en ella. Pero no estoy en absoluto de acuerdo con esa idea. Es cierto que no es un proyecto "políticamente correcto", en el sentido en que no está tomando partido de una forma evidente. Al final, cuando el personaje femenino es asesinado, el mismo acto de participar en el asesinato pone al jugador en una situación incómoda, y creo que conseguir que alguien se sienta incómodo y algo molesto en una situación que he creado en un videojuego es todo un éxito.

PW – When I played *The Intruder*, I was impressed by how well the story fits with the game... What came first, did you have the idea of telling a story through games, or did you have the story and came up with the idea of using games to tell it?

NB – I had the story first. I thought it was a good thing that someone could turn into various kinds of allegories... It's a classic story of a love triangle, but in this case it's two men, who are brothers, and the woman is something that has to be discarded... to me, in this case the woman functions as some kind of evil villain or the alien in computer games... the outsider. That's a very typical device in very simple games, except that in this case it is a character that has a form and a face, even though it is abstracted and iconic. If people aren't playing the game and they hear me present it, there is a concern about reproducing the aggression against women by telling the story and having people participate in it. But I avidly disagree, I think it's not a politically correct project, in the sense that it's not blatantly taking an obvious position in one way or another. In the end, where the female character is murdered, the very act of participating puts the player in an uncomfortable position, and making someone feel uncomfortable and a little disquiet about a situation that I have created in a game, I think that's a great success.



The Intruder



PW – Metapet fue tu segundo proyecto en la red vinculado al mundo de los videojuegos. En este obra también adoptas un enfoque diferente del tema, puesto que el objetivo no es ganar, sino perder...

NB – Sí, Metapet fue un proyecto por comisión. Fue un reto enorme para mí crear un juego al que la gente quisiera jugar. Y aún así, trabajar con la idea de que los jugadores intentasen perder...

De hecho, creo que ganar está sobrevalorado...

No todo el mundo entendió el proyecto. Algunos respondieron como yo esperaba. Pero otros sólo querían jugar para ganar más dinero, puesto que eso es lo que uno cree que debe hacer para ganar el juego. De manera que, aunque hay todo tipo de pistas en el apartado de “Preguntas Frecuentes”, creo que, o bien muestras la idea de una manera aplastantemente evidente, o bien tienes que aceptar que se va a interpretar de diferentes formas. Éste es el reto de trabajar en un entorno que es del todo incontrolable. Quiero que el proyecto sea asimilado en múltiples niveles, pero siempre habrá personas que tan sólo quieren jugar, y eso me parece bien.

PW – Metapet was your second online project involving games. In this game you also take a different approach to the subject, because the aim is to lose rather than to win...

NB – Yes, Metapet was a project that I was commissioned to do, and it was an enormous challenge for me to make a game that people would want to play. And then still trying to work with the idea of making people play to lose... because I think that winning is so overrated...

Not everybody understood the project. There are people who have the response that I was hoping for, and then there are people who just want to make more money, because that is what you think you're expected to do in the game. So, even though there are all sorts of hints in the Q&A, I think you either have to be crudely blatant, or you have to accept that people are going to interpret it in different ways. That is the challenge of working in an environment that is completely uncontrollable. I want it to be read in multiple layers, but there will always be people who just want to play, and I think that's fine.

Metapet



PW – Tu último proyecto, agoraXchange, ha llevado el juego a la esfera de la política global. ¿Qué puedes comentar acerca de su desarrollo?

NB – AgoraXchange es un proyecto en el que colaboro con la analista política Jacqueline Stevens. Estamos tratando de crear un espacio en el que las personas puedan imaginar formas alternativas de establecer y reflexionar acerca de los sistemas políticos que existen en el mundo. Yo he trabajado en una parte del proyecto: ayudé a su desarrollo y a la creación de un foro. En mi opinión, en este caso, crear el juego en sí no es necesario. Se trata de una propuesta. De crear un espacio en el que la gente pueda empezar a reflexionar sobre estos temas. Si piensas en ello, en cierto sentido haces que sea más real. Es mejor que renunciar a imaginar alternativas y dejar que todo permanezca tal como está. Ésta es, en mi opinión, una función útil del pensamiento utópico. Se trata de un enorme proyecto y crear un juego a partir del mismo costaría millones. En cierto modo está tratando de crear un mundo paralelo, de manera que se convierte en algo efectivo como medio de comunicación y discusión a través de Internet, por lo que no necesita llevarse a cabo. Las ciencias sociales tienen la tradición de crear modelos y simulaciones para ver cómo podrían funcionar las cosas. Las personas no son necesariamente “esto” o “lo otro”, todo es debatible. Las leyes de la arquitectura social en la que nos encontramos determinan nuestras acciones y comportamientos. De manera que, si alteramos esa arquitectura, no cambiará automáticamente nuestro comportamiento pero podría haber alguna forma en la que se reorientasen los comportamientos. Antes de conocer proyectos como la Wikipedia nunca habría creído que las personas podrían comportarse de forma altruista. No porque crean que eso es éticamente correcto, sino porque estén realmente interesadas, ya que este comportamiento revierte en su propio beneficio. Al hacer algo que les beneficia, se beneficia también una comunidad más amplia.

PW – Your latest project, agoraXchange, takes gaming to the sphere of global politics. Can you tell about its development?

NB – AgoraXchange is a project in which I am collaborating with political theorist Jacqueline Stevens, and we are trying to create a space in which people can imagine alternative modes of being and thinking about political systems in the world. I was working on a portion of the project: I helped with the development of it and we created a forum for it. For me, to create the game itself is unnecessary, because it is a proposal, and a space to have people start to think about these issues. When you think about it, in a sense you're making it more real. Better than just being defeated from imagining things, all things staying the way they are. So this is a useful function, for me, of utopia. It is a huge project, and to make a game of it would cost millions. And in a way it's trying to create a parallel world, so it is something that is effective as a means of discussing and communicating on the Internet, but it doesn't need to be manifest. In social science there is the tradition of building models and simulations to see how things might work. People aren't inherently this or that, it's a debatable point. The laws or the architecture we are in shape our movements and our behaviours, so if you change the architecture, not that it would automatically change behaviours because that would be overtly deterministic, but there could be a way that behaviours might shift. I would have never thought before seeing projects like Wikipedia that people would behave in altruistic ways not because they think that's ethically right, but that they're genuinely interested, for their own benefit. By doing something that is to their own benefit, they're also benefiting the larger community.

PW – Tus proyectos y los de otros artistas están creando una vertiente del videojuego en la que hay un mensaje, ya no se trata sólo de entretenimiento...

NB – Sí, por ejemplo algunos de mis antiguos alumnos de CalArts (entre otros) han creado un colectivo llamado C-Level. Han empezado a trabajar colectivamente empleando generadores de videojuegos y manipulándolos para que traten situaciones reales.

Ida Stern hizo un video en el que empleó elementos de juegos de ordenador para hablar de los conflictos en Oriente Medio. Es un material realmente adaptable e interesante, puesto que aprovecha el deseo de la gente de jugar y pasárselo bien y lo modifica ligeramente para que esa misma gente acabe pensando en cosas que de otra manera no se habría planteado. Es como una seducción... es algo que se considera cultura popular, cultura de masas, algo desechable... Creo que es bueno emplear algo que se toma por banal para producir contenidos con mensaje.

URLs de referencia:

Natalie Bookchin

Sitio web principal de la artista,
con notas biográficas y enlaces.

<http://www.action-tank.org/>

Proyectos de net art mencionados en la entrevista:

-The Intruder <<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>>

-Metapet <<http://www.metapet.net/>>

-AgoraXChange <<http://agoraxchange.net/>>

Simposio Metanarrative(s)?

Sitio web del simposio que tuvo lugar en el Caixaforum de Barcelona en enero de 2005.

<<http://www.mediatecaonline.net/5jornades/eng/index.htm>>

C Level

Sitio web del colectivo C-Level

<<http://www.c-level.cc/>>

PW – Your projects and those of other artists seem to be configuring a trend of gaming in which there is a message, the game is not just entertaining...

NB – Yes, for instance some of my former students at CalArts, and others went to create a collective in Los Angeles called C-Level. They have started to collaborate on using game engines and manipulating them to manifest real events. Ida Stern made a video where he used elements of computer games to talk about conflict in the Middle East. It's really open and interesting material, because it is using people's desire to play and have fun and then twisting that a little bit so that hopefully they end up thinking about things they wouldn't otherwise think about. I think it's like a seduction... it's something that people consider to be popular culture, mass-produced culture, something that's disposable... so I think it is good to use something that people take as commonplace to produce meaningful content.

Reference URLs:

Natalie Bookchin

Main site about the artist,
with biographical information and links
<<http://www.action-tank.org/>>

Net art projects mentioned in the interview:

-The Intruder <<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>>

-Metapet <<http://www.metapet.net/>>

-AgoraXChange <<http://agoraxchange.net/>>

Metanarrative(s)? Symposium

Site of the Symposium held in Caixaforum,
Barcelona in January 2005.

<<http://www.mediatecaonline.net/5jornades/eng/index.htm>>

C Level

Site of the artist collective C Level

<<http://www.c-level.cc/>>

