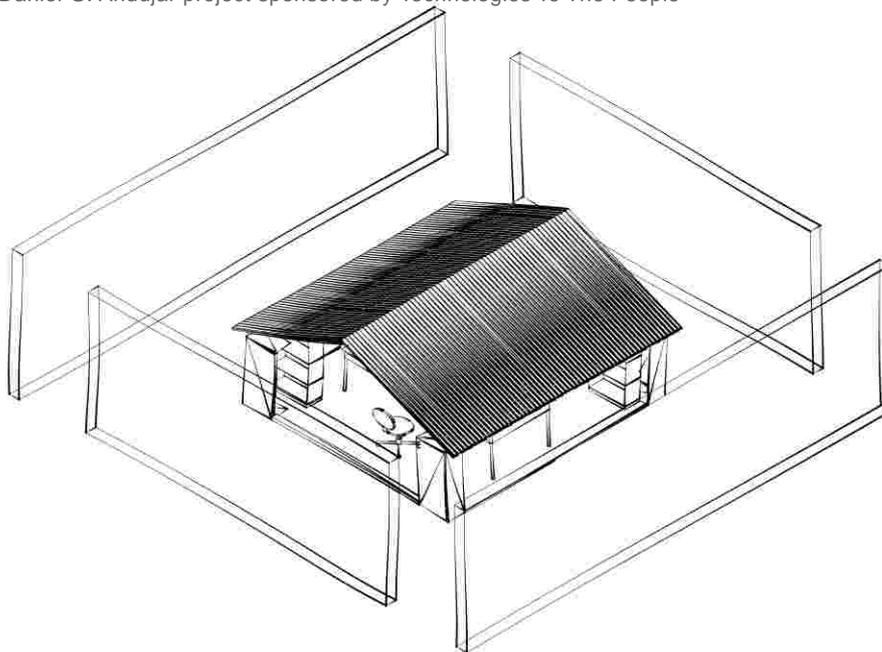


## Hack-Landscape (provisional)

A Daniel G. Andújar project sponsored by Technologies To The People



El paisaje, como representación, es una construcción de la imaginación que va conformando paulatinamente una memoria en continua mutación. □

El espíritu científico occidental del siglo XIX abrió los caminos, para que el ser humano explorara su paisaje natural viéndose reflejado en diferentes facetas, entre ellas: la exploración geográfica, la arqueológica y la etnográfica. En el siglo XX el prestigio del paisaje como mecanismo de representación perdió el aura que lo rodeaba como género, sin embargo comienza a solaparse con otros géneros por lo que su definición se amplía. Los paisajes reflejan una poderosa convergencia de procesos físicos y significado cultural. Las obras de arte paisajísticas no sólo representan una escena o una vista de la naturaleza, también son retratos del rostro social de nuestro mundo. La realidad física y los valores culturales se combinan para crear paisajes que están en constante cambio. El paisaje debe de representar la realidad como la mayoría de la gente la experimenta, no como la ve desde una especie de ventana. Los artistas deben de ser observadores agudos de los procesos de cambio cultural, nuestras identidades colectivas, el conflicto y la reforma social según el efecto que tienen en la vida cotidiana de la gente. □

El paisaje es un fenómeno tardío de la civilización y más tardío aún para la filosofía. Es uno de los más tardíos logros del refinamiento de las culturas humanas. No existe una estética en el paisaje hasta que ésta sea otorgada por el ser humano, el artista es quien la identifica y la reproduce. Las obras de arte paisajísticas han servido como documentos políticos al representar conflictos, conmemorar victorias, presentar diferentes visiones del mundo, registrar la vida cotidiana, abordar cuestiones sociales de origen étnico, clase o género, y las escenas de la vida cotidiana en las que aparece la diversidad de nuestro mundo. □

Tradicionalmente para comprender el paisaje era necesario tomar en cuenta dos elementos: el espectador y el paseante o viajero. Los cambios evidentes ocurridos en las

últimas décadas han aportando nuevos medios al proceso y a los sistemas de producción de los diversos bienes y servicios culturales, el acceso al conocimiento así como a las formas de distribución y transmisión de información. Estamos ante una evolución inevitable de los procesos de producción, transmisión y apropiación de los bienes simbólicos que nos hace replantearnos los modelos de construcción de subjetividad y organización socio-cultural. Vivimos una reformulación de las identidades individuales y colectivas de acuerdo con el nuevo contexto multicultural y de diversidad que pone en crisis los sistemas de representación clásicos y el modelo de reproducción cultural. Los últimos procesos de cambio estructural y de transformación fundamental están moldeando la experiencia humana y permitiendo redefinir diversos términos como el de paseante o viajero. □

Las tecnologías de información y comunicación y el efecto paralelo de la globalización han modificado nuestro ámbito de trabajo, introducido cambios en nuestras vidas y ha afectado al resto del contexto inmediato estableciendo mecanismos propios de relación social. Internet —como herramienta capaz de aglutinar la totalidad de la información y de las transferencias de comunicación existentes— ha jugado evidentemente un papel predominante entre los mecanismos de acceso al conocimiento, permitiendo la desconcentración del saber y de la información, y aportando nuevas dimensiones de globalidad y virtualidad a nuestras vidas. □

Cuando hablamos de viaje, este ya no siempre tiene el significado de una experiencia de traslado de un espacio físico a otro. La experiencia de lo lejano, está localizada cada vez es más del ámbito de lo extraterrestre, del espacio exterior de nuestro planeta. La posibilidad de experimentar lo que ocurre más allá de nuestra habitación es cada vez un proceso más inmediato. En tan sólo unas horas estoy en disposición de dar la vuelta al mundo, pero a un movimiento de ratón un satélite o una webcam dispondrá de una fotografía o una imagen en movimiento de los lugares públicos o privados más diversos. (1) Multitud de procesos están transformando, modificando o cambiando la percepción clásica que tenemos de nuestro mundo

Un espacio arquitectónico reconstruye una habitación, una simulación de un espacio privado, un hogar o habitación individual, de unos 20-30 metros cuadrados.

Esta estructura está rodeada de una serie de pantallas de retro-proyección que cubren todos los puntos de visión desde el interior del espacio-habitáculo. En las pantallas se proyectan imágenes de paisajes obtenidas de webcams procedentes de diversas localizaciones y usos horarios de todo el mundo. La señal se obtiene al tomar el control de cámaras robóticas mecanizadas, accediendo a su panel de control desde google. (2)

En el interior del espacio-habitáculo se ha reproducido un estudio habitación contemporáneo que podría ser ocupado por cualquier sujeto occidental contemporáneo. Es un espacio de trabajo, vivienda y espacio habitacional.

Todo el material está obtenido de Internet o espacios públicos remotos. El sujeto en cuestión habría obtenido, sus películas, sus libros, su música y el resto de materiales necesarios para la creación de su espacio intelectual.

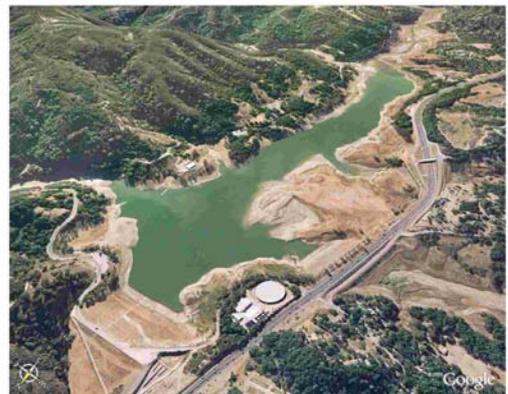
Nuevas patologías se entrecruzan con nuevos usos y costumbres que han limitado el estadio de la experiencia a un reducto de unos cuantos metros cuadrados. Las tecnologías de información y comunicación se han convertido en esa nueva ventana desde la que construir nuestros espacios de representación. Nuestra experiencia del mundo exterior a través de la conexión de nuestros sistemas informáticos y de comunicación. Godard, Hill, Viola, lo último de Hollywood directamente desde emule. Montañas de mp3 se acumulan sin posibilidad de clasificación. Literatura, narrativa, poesía, diccionarios al alcance de un clip de ratón. El ocio como juego compulsivo. Nuevas adicciones como representación del individualismo. La experiencia desde cuatro paredes. Un desesperado intento por reconstruir el sentido atendiendo a un sistema de valores y creencias completamente diferente, construyendo un significado propio atendiendo a una experiencia propia.

(1) ejemplos de herramientas que permiten navegar el globo terraqueo desde material obtenido vía satélite u otras técnicas

<http://earth.google.com/>

<http://earth.google.com/images/sampleprint.jpg>

<http://maps.google.com/maps?q=madrid,+spain&ll=40.408439,3.697178&spn=0.005960,0.007746&t=k&hl=en>



(2) ejemplo de panel de control de cámara web, permite su manipulación  
<http://kodawari.new-agri.biz/ViewerFrame?Mode=Motion&Language=1>

