



秀水

Xiu-Shui

El lenguaje puede cambiar el mundo o, al menos, debería hacerlo. El lenguaje visual es la herramienta más valiosa de la práctica artística, pero en estos momentos lo "visual" está específicamente asociado al territorio digital contemporáneo, al ocio digital, a la publicidad... Los artistas ya no somos los únicos con capacidad para influir en el imaginario visual, es más, creo que hemos perdido parte de esa capacidad. Tal vez sea el momento de dejar de producir más ruido, de fabricar más imágenes. Esto no quiere decir necesariamente dejar de trabajar con las imágenes. Debemos entrar en esta batalla asumiendo responsabilidades, descubriendo lo que hay detrás de estas imágenes, enseñando a descodificarlas, ayudando a abrir el código del armazón visual, mostrando el reverso de todo esto, exhibiendo sus entrañas. Es un lenguaje lleno de capacidades, pero que está sumido en una lucha por el control.

Daniel G. Andújar

La práctica artística de Daniel G. Andújar se ha basado, durante años, en la relectura, reapropiación y recontextualización de materiales audiovisuales ¹. Con esta nueva producción para La Noche en Blanco de Daniel G. Andújar/*Technologies To The People*, el artista recupera algunas de sus técnicas de tactical-media que abundaban en sus proyectos de mitad de los años 90. En este sentido, el estatus de la interpretación es un aspecto importante del proyecto **Xiu-shui**: como un filtro más o menos controlado, pero también como el potencial para una lectura más abierta, compleja y crítica de temas que preocupan a este artista. El artista ha hecho un especial hincapié en los aspectos específicos de evento, explorando aspectos de cooperación social, entendida como la mejor forma de apoyar un modelo que permite la distribución y expansión de los contenidos para los participantes, los usuarios y el público. Es un proyecto que trata al usuario cultural de tú a tú, poniendo en duda el rol de público como elemento pasivo y consumidor estático. Su objetivo fundamental es forjar un diálogo estrecho entre los participantes que permita, desde la práctica artística, generar reflexión en torno a nuevos procesos transformadores de nuestra realidad.

Xiu-shui, es una nueva parodia, una compañía como ya fuera *Technologies To The People* en los 90, que sirve al artista como recurso y evidencia de las propias contradicciones de nuestro sistema. Bajo el eslogan “Share the World”, **Xiu-shui** (Mercado de la Seda, en chino), nos plantea cuestiones en torno a los sistemas de generación y transmisión de información y en general de los recursos económicos de la nueva sociedad de la informacional. **Xiu-shui**, desde lo corporativo como estructura simulada, está dispuesta a la construcción de un nuevo centro comercial en el corazón de Madrid. Una auténtica metáfora de las transformaciones globales que está sufriendo el sistema económico. Una especie de tributo bastardo a la cultura libre, desde las nuevas economías emergentes. Un nuevo concepto de centro comercial y de ocio que trata aspectos tangenciales en torno al marco legal de los nuevos procesos creativos, la propiedad intelectual, el fin del copyright, creative commons, copyleft, anti-copyright, nuevas formas de autoría, la creación e inteligencia colectiva, nuevas licencias, la economía del conocimiento, el Software Libre. Un atípico Centro Comercial donde usar y desarrollar recursos que ofrece la comunidad -como es el caso de las aplicaciones de software libre- permitiendo rediseñar la relación que mantenemos con los usuarios.

Un nuevo concepto de Shopping Mall

Tiene en cuenta las formas de sociabilidad que se desarrollan a través de nuevas herramientas como Internet y otras tecnologías digitales. Tiene en cuenta cómo construimos nuestras relaciones a través de las tecnologías digitales; cómo se transforma nuestra vida cotidiana y nuestras prácticas con estas tecnologías

La cibercultura, la dimensión social y cultural de las tecnologías. El estudio de nuevas herramientas web y aplicaciones de contenidos, desde la perspectiva de tecnologías de la identidad, su función como dispositivos para la realización personal, para la construcción de nuestras identidades tanto de forma individual como colectiva; cómo establecemos nuestras relaciones sociales a través de las nuevas tecnologías; qué nuevas posibilidades se abren con ellas para socializarse?, nuevas posibilidades para acceder a la información y transformarla, para desarrollar nuevas formas de creación colectiva, para que los individuos puedan organizarse de forma colectiva, etc.

Aquí nace el nuevo concepto de ocio cultural y de intercambio. Dotado con mayor ancho de banda, y protección de anonimato de toda Europa. El espacio social ofrecerá un ancho de banda de 10.5 GB, que permitiría descargar toda la Wikipedia en 10 segundos. Dispondrá de actividades lúdicas como talleres, charlas, demos, competiciones y otras actividades programadas. Con más de 100 comunidades vinculadas por la tecnología que nos han escogido como punto de encuentro y foro de intercambio de experiencias y conocimientos. Con el fin de compartir, intercambiar y realizar todo tipo de actividades relacionadas con el computador, las comunicaciones y las nuevas tecnologías.

La construcción de la realidad se completa con el encargo por parte de **Xiu-shui** de la performance “Postcapital Archive” que tendrá lugar en Las Cibeles, el 11 de septiembre. Durante el evento la compañía hará visible su estrategia de marketing corporativo y mecenazgo cultural. Este proyecto sigue la línea de otros como *iSam* (Street Access Machine) puesto en marcha por *Technologies To The People* en 1996 en Hamburgo.²³

¹*En cuanto a la historia del arte, X-Devian está vinculado a la tradición del arte conceptual en virtud de su interés en la estética del discurso político. Al combinar esto con las tácticas de apropiación del pop art y con las virtualidades del net.art, se posibilita una diversidad de ironías y complejidades. Por lo tanto, el proyecto demuestra elocuentemente que el compromiso del arte contemporáneo con los temas tecnológicos no tiene que llevar necesariamente al formalismo ni al fetichismo informático. Al contrario, visto como programa cultural radical, la tecnología y, concretamente, el software libre y abierto pueden contribuir al desarrollo de un compromiso general del arte contemporáneo con los asuntos de las relaciones sociales y la producción cultural, administrados por los algoritmos de la generosidad y la participación, en lugar de la lógica omnipresente de la propiedad. Y son pocos los artistas que sean capaces de realizar este potencial con tanta convicción y aliento como Daniel G. Andújar.*

X-Devian y la reprogramación de la cultura del software libre. Profesor Jacob Lillemose Universidad de Copenhagen (<http://www.aarhus.nu/reportage/07-07-05.html>)

²<http://www.danielandujar.org/1996/02/02/street-access-machine%C2%AE/>

³See Richard Barbrook & Andy Cameron: *Die kalifornische Ideologie*, in: *Telepolis*, 5 February 1997, www.heise.de/tp/r4/artikel1/1007/1.html

** un-frieden. sabotage von wirklichkeiten — discord.sabotage of realities, Kunstverein and Kunsthaus Hamburg, 1996, curated by Inke Arns and Ute Vorkoeper, see www.projects.v2.nl/~arns/Archiv/Discord/. In regard to the participation of Technologies To The People, see also Inke Arns: *Technologies to the People® — Our Sponsor, or: How we got the attention of both Apple™ and the left German art critique*. In: *Technologies to the People®. Annual Report 2000* [i. e. Daniel G. Andujar], Alicante 2001, www.projects.v2.nl/~arns/Texts/tp.html*