

Marina Zerbarini

Subjetivo, íntimo y público
Subjective, intimate and public

Marina Zerbarini
Argentina

"Eveline, fragmentos de una respuesta"

Eveline tiene un antecedente en otra obra realizada en el 2000, que ya no está on line "Azul intenso en un profundo mar". Trabajaba la idea de una lectura dinámica basada en un chat amoroso real, temporalmente vivía la fascinación de la primera época de internet, el inicio del tercer milenio, el mundo se presentaba como utopía y cambio. En ese caso la ilusión estaba en el relato de lo amoroso, la intimidad del cuerpo en red, espacio público no humanizado/afectivizado, el texto acompañaba fotografías de una cama desendida, imagen de lo íntimo.

En esta otra obra lo amoroso "metáfora de lo humano" se muestra obsesivamente repetido y resistente al cambio. Disponiendo de una herramienta efectiva, no veía que verdaderamente se estuviera explotando en todas sus posibilidades, que realmente pudiera darse una multiplicidad de caminos posibles, no exactamente una narrativa como en "Fumar-no fumar" de Alain Resnais, sino más bien algo que remitiera al concepto de proceso, algo que se inicia en algún momento, pero que nunca concluye, sin final.



"Eveline, fragmentos de una respuesta" [fragments of an answer]

Eveline has a precursor: another work made in the year 2000, which is no longer online "Deep blue in a deep sea". It dealt with the idea of a dynamic reading based on a real internet love chatroom chat, it lived temporarily the fascination with the first age of the Internet, the beginning of the third millennium, the world seemed utopia and change. In that case the fantasy was in the love story, the privacy of the body on the net, a non-humanised/affectionate public space, the text came with photos of an unmade bed, an image intimacy. In this other work the love "metaphor of the human" is obsessively repeated and opposed to changes. Having an effective tool although I thought it was not being managed to the utmost, with a multiplicity of possible ways being able to occur, not exactly a narrative similar to the one in "Smoking/No Smoking" by Alain Resnais, but rather something more related to process concept, something which begins at some moment, but never finishes, without an end.

La idea de que únicamente una gran cantidad de información que ingresara en forma dinámica y aleatoria, podía dar lugar a lo que buscaba. Se realizó a través de 400 archivos aproximadamente, de los cuales el observador sólo recorre algunos, nunca previsibles ni programables. Actualmente es un work in progress en su fase 1. Un proyecto narrativo para Internet, basado en cuentos de James Joyce. Se desarrollan los conceptos de hipertexto, aleatoriedad, participación, simulación de sistemas vivos y dinámicos en tiempo real.

A través del hipertexto y creando una matriz de textos/ímágenes/sonidos potenciales, de los cuales sólo algunos se actualizarán como resultado de la interacción con un usuario, se trata de posibilitar un movimiento diferente, una lectura transformada en problemática, una lectura/escritura que multiplica la producción de sentidos. El lector puede interpretar, organizar y estructurar al nivel de su percepción y producción.

“Eveline” de Joyce relata la historia de una mujer joven que vive con su familia en Dublín. La aparición de un hombre que la llevaría a vivir en Buenos Aires pone en juego sus fantasías respecto de la feliz vida que podría tener, en oposición a su realidad y la relación con su padre. El inesperado final, si podemos hablar de un final en la escritura de Joyce, abre el juego a la riqueza interpretativa del lector. “Un triste caso” cuenta la vida de un hombre solo, que se relaciona espontáneamente con una mujer casada. Las preguntas respecto al motivo por el cuál el Sr. Duffy interrumpe esa relación quedan sin suficientes respuestas.

Dos historias que se relacionan semánticamente con esta otra Eveline, un problema de género, inabarcable en su pluralidad, metáfora visual de lecturas varias. Aborda cuestiones, relativas a los afectos, los encuentros, la comunicación, los espacios de tránsito, el lugar del cuerpo, en síntesis: una subjetividad en red.

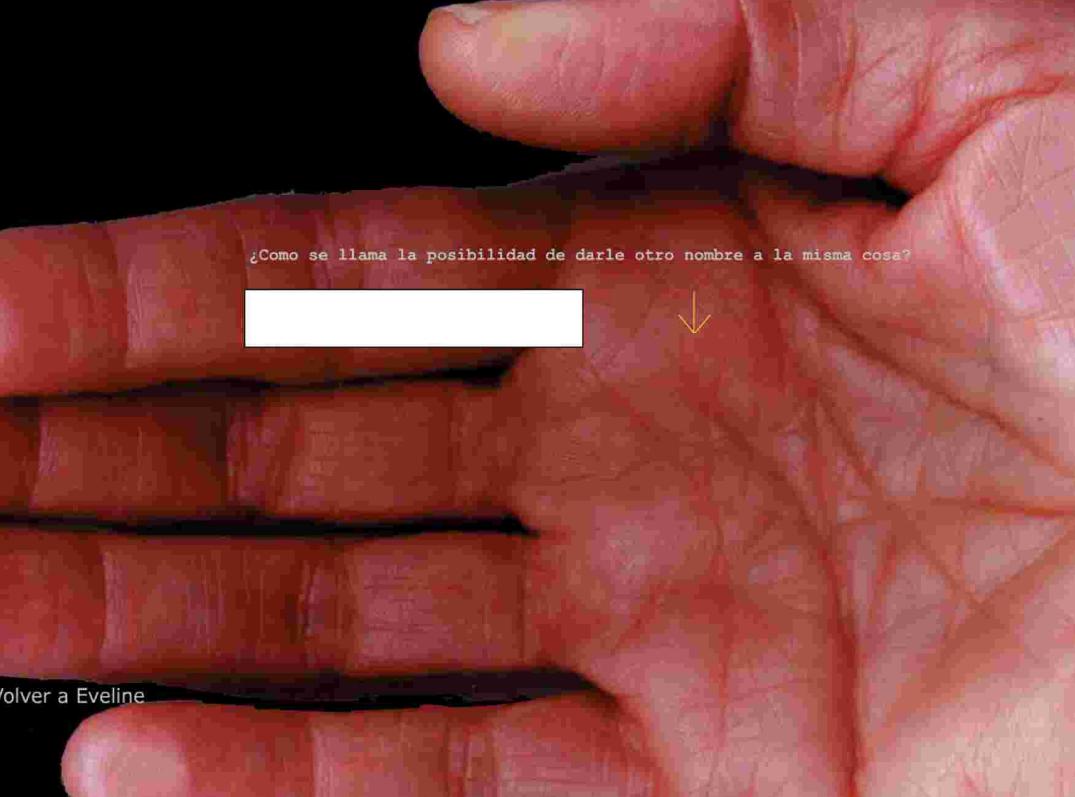
The idea that only a great amount of information inflowing in a dynamic and random form could give rise to which I looked for was achieved using about 400 files, only some of which, never foreseeable nor programmable are seen by the observer.

At the moment it is a “work in progress” in its 1st phase. It is a narrative project for the Internet, based on short stories by James Joyce, in which I develop the concepts of hypertext, randomness, participation and simulation of living and dynamic systems in real time.

Through hypertext and by creating a matrix of potential texts/images/sounds, only some of which will be updated as a result of the interaction with users, we try to make possible a different movement, a reading transformed into a set of problems, a reading/writing which multiplies the production of senses, the reader can interpret, arrange and structure it as regards their perception and production.

“Eveline” by Joyce narrates the story of a young woman who lives with her family in Dublin. The appearance of a man who would take her to live in Buenos Aires sets in motion her fantasies on the happy life she could have, in opposition to her reality and the relationship with her father. The unexpected end, if we can call it an end when referring to Joyce’s writing, is open for the reader’s interpretative creativity. “A sad case” is about the life of a lone man, who has a relation with a married woman spontaneously. The questions dealing with the reason why Mr. Duffy interrupts that relationship do not have enough answers.

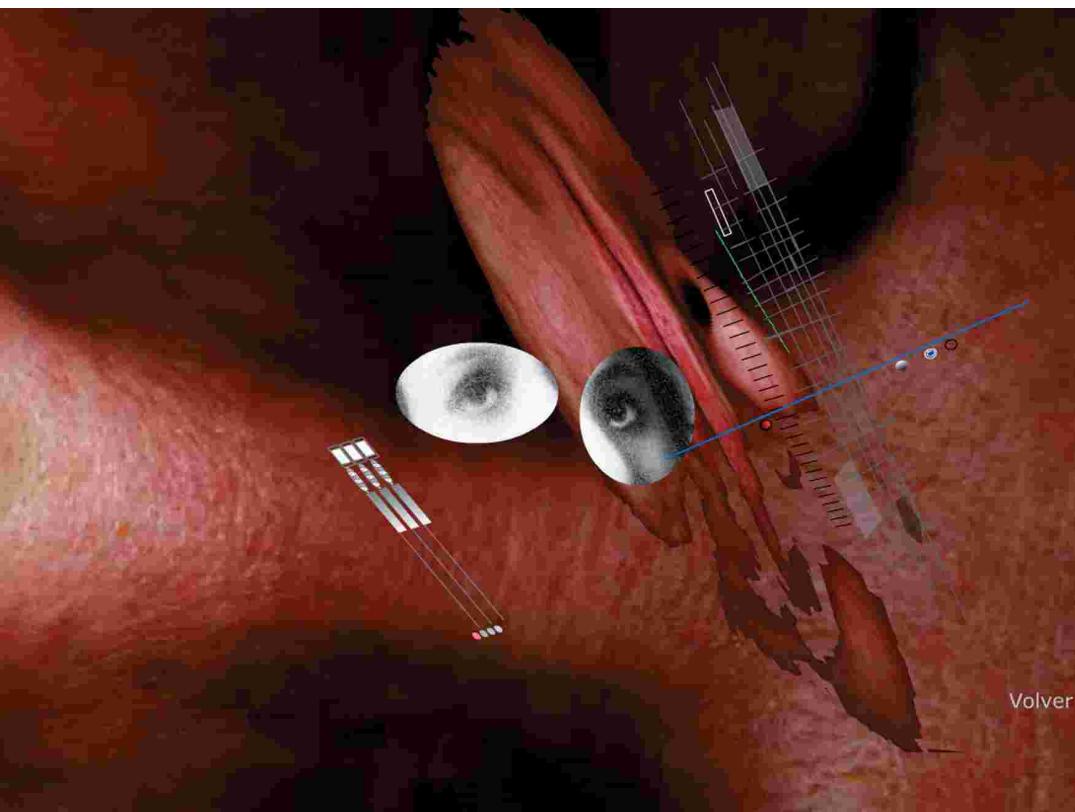
Two histories that are related semantically to this other Eveline, a problem of gender, vast in its plurality, a visual metaphor of several readings. It raises questions related to affection, encounters, communication, passage spaces, the place of the body, to sum up: delocalised subjectivity on a network.



¿Como se llama la posibilidad de darle otro nombre a la misma cosa?



[Volver a Eveline](#)



[Volver](#)

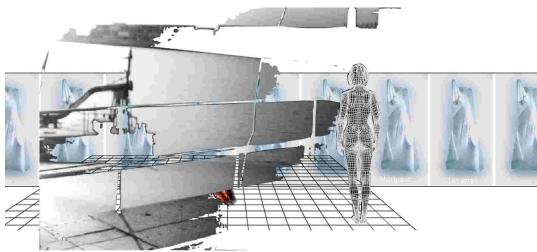
Revela también las contradicciones y/o paradojas en la relación hombre/máquina, las repeticiones obsesivas en la conducta humana y las investigaciones en el área de la electrónica tendientes a la simulación de la vida, a lo impredecible de las respuestas humanas. Podríamos pensar, desde la lectura de estos cuentos, que si bien el ser humano puede cambiar, el control domina sus actitudes, impide los cambios, se repiten conductas y se elige, quizás lo contrario de lo que se desea. Según Derrida, el concepto de democracia de los griegos se basaba en las ideas de hermandad y fraternidad, conceptos que no incluían la relación con la mujer ni entre la mujer. Un pensamiento casi no modificado en la actualidad. En oposición a esto se observa y experimenta en la navegación de la obra, que en las máquinas, "la posibilidad de cambiar y simular un sistema vivo" es sólo una cuestión de programación. Pareciera que el cambio en oposición al control, es mucho más factible para una máquina que para un humano.

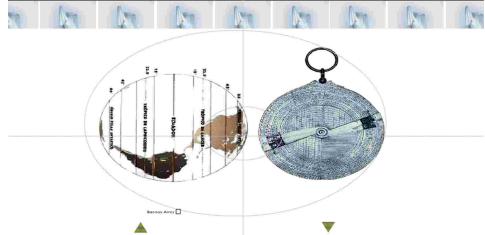
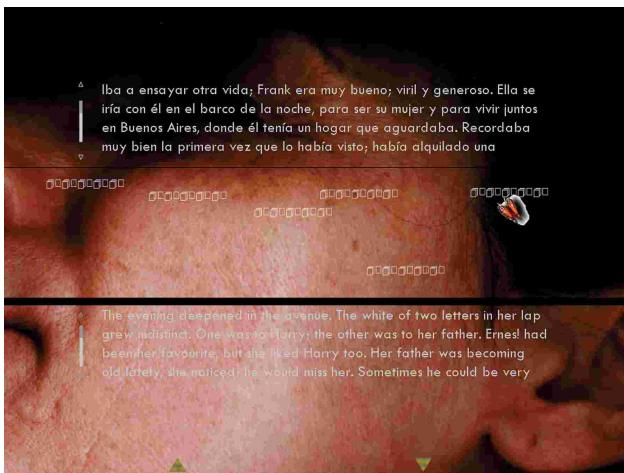
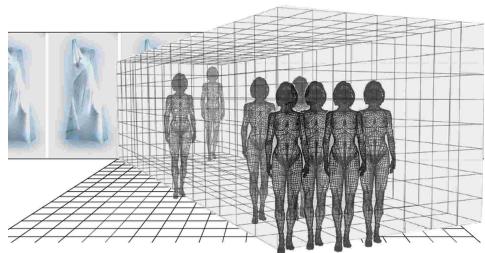
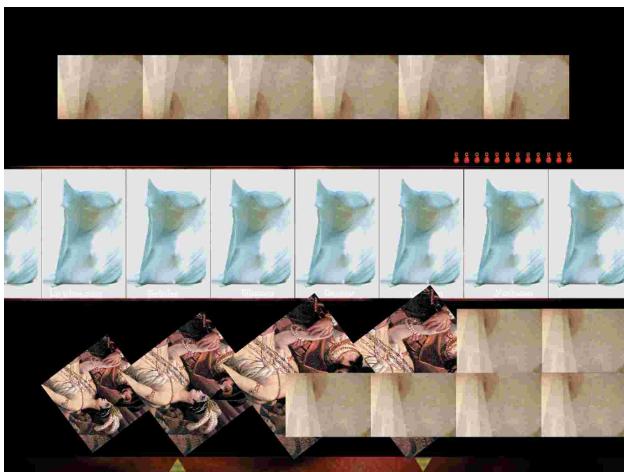
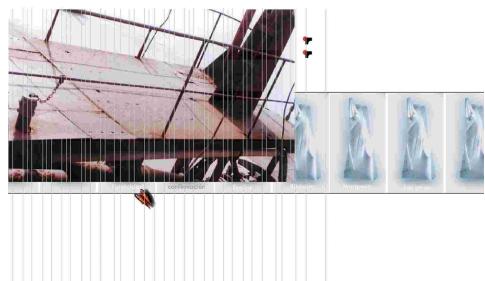
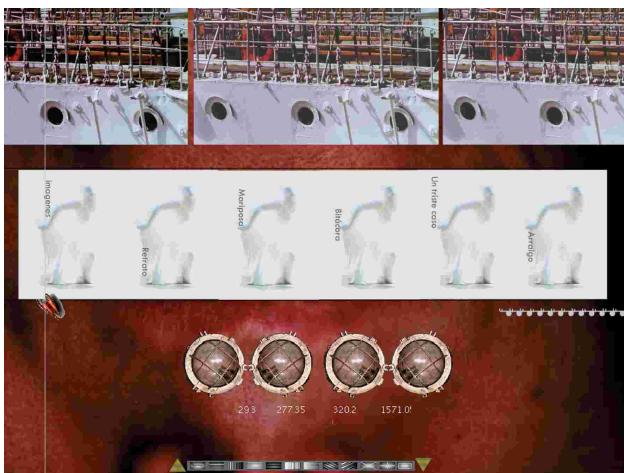
Se basa en una organización inicial de diez archivos diferentes que ingresan indistintamente, sin que el espectador pueda decidir cuál de ellos prefiere, estos a su vez contienen cinco o seis links cada uno conectados con otras opciones de ingreso también randomizadas, que buscan otras diez posibilidades distintas cada vez. Desde estas últimas se puede acceder a todas ellas y a las primeras también. Una organización que sólo se hará visible desde una conexión múltiple o en red que mostrará diferentes pantallas en forma simultánea y tiempo real. La doble y triple aleatoriedad permite relaciones dinámicas de la información, en la que difícilmente se vuelve a producir la misma relación de imágenes, textos y sonidos. Un cálculo sólo alcanzable a través de una operación matemática de raíz cuadrada que transforma cada navegación en un hecho performativo.

It also reveals the contradictions and/or paradoxes in the relationship man/machine, the obsessive repetitions in human behaviour and the research on electronics related to the simulation of life, the unpredictable nature of human answers. We could think, reading these stories, that, although the human being can change, control rules its attitudes, prevents changes, repeats behaviours and chooses, perhaps the opposite of which is desired.

According to Derrida, the concept of democracy of the ancient Greeks was based on the idea of brotherhood, a concepts that did not include the relationship with women or between women. A thought almost not modified at the present time. In opposition to this, it is observed and it experienced, when surfing the work, that in machines, "the possibility of changing and simulating a living system" is only a question of programming. It seems that change, facing control, is much more feasible for a machine than for a human.

It is organised based on ten different initial archives which enter randomly, the viewers cannot decide which of them they prefer; these contain five or six links, each one connected to other entrance options which are also randomised, which look for other ten different possibilities every time. From these last ones it is possible to accede to all of them, also to the first ones. An organization that will only be made visible from a multiple connection or on the net and will show different screens in a simultaneous form and real time. The double and triple randomness allow dynamic accounts of the information, in which producing the same image ratio, texts and sounds is very difficult. A calculation only achievable through a square root mathematical operation that transforms each browsing into a performative act.





Tejido de Memoria

Es un "work in progress" concebido para internet. A través de cuatro pantallas móviles horizontalmente, se integran interactivamente, gráficos, estadísticas, textos, videos, sonidos. El visitante se comunica con "Valentina", y posteriormente su texto es volteado dinámicamente en el sitio.

Ante la uniformidad e indiferenciación numérica marcada por la tecnología, Tejido intenta reelaborar dinámicamente una memoria e identidad social y colectiva de la Argentina de los últimos 25 años. Una memoria que puede leerse "de memoria" o como un tejido que construye y reconstruye nuestro presente, una identidad tejida desde lo social y comunitario en red.

Las manifestaciones enviadas por los usuarios son incorporadas en el Tejido. Hablas y lenguas diferentes, dinamizan el sitio permanentemente. Se crea así una verdadera obra virtual, en el sentido de Pierre Lévy, abierta a la inclusión de información del usuario que contribuye a la creación del sitio, a la re-creación de la memoria individual y colectiva.

La estructura de la obra pone en juego dos ejes constitutivos del lenguaje. Eje del paradigma y eje del sintagma. Las posibles lecturas diacrónicas y sincrónicas inter-relacionadas con las instancias de selección y combinación de que dispone el observador/actuante permiten un abordaje metafórico y metonímico, posible construcción de un lenguaje propio y un pensamiento intelectual y sensible en el receptor.

Según escribe Italo Calvino en "Las ciudades invisibles":

"(...)Yo hablo, hablo –dice Marco-, pero el que me escucha sólo retiene las palabras que espera. Una es la descripción del mundo a la que prestas oídos benévolos, otra la que dará la vuelta de los corrillos de descargadores y gondoleros en los muelles de mi casa el día de mi regreso, otra la que podría dictar a avanzada edad, si cayera prisionero de piratas genoveses y me pusieran el cepo en la misma celda que a un escritor de novelas de aventuras. Lo que comanda el relato no es la voz: es el oído...."

Tejido de Memoria [Memory Weave]

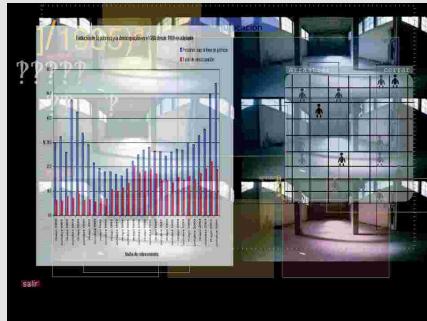
It is a "work in progress" conceived for the Internet. Through four horizontally movable screens, graphs, statistics, texts, videos and sounds are integrated interactively. The visitors communicate with "Valentina", and later their text is overturned dynamically on the site. Before the numerical uniformity and undifferentiating marked by technology, Tejido tries to re-elaborate dynamically a social and collective memory and identity of the Argentine of the last 25 years. A memory that can be read "by heart" or as a weave that constructs and reconstructs our present, an identity woven from the social and communitarian elements on a network.

The expressions sent by the users are incorporated into the Weave. Different dialects and languages are making the site dynamic permanently. A true virtual work is therefore created, in Pierre Lévy's the sense, open to the inclusion of information from the users who contribute to the creation of the site, to the recreation of the individual and collective memory.

The structure of the work activates the two constituent axes of language, the paradigmatic axis and the syntagmatic one. The possible diachronic and synchronic readings, interrelated with the instances of selection and combination which the viewers/performers have, allows a metaphorical and metonymical boarding, possibly a construction of a language of their own and an intellectual and sensitive thought in the receiver.

According to Italo Calvino in "The Invisible Cities":

"(...) - I speak, speak - says Marco -, but the one who listens to me only retains the words that he expects. One is the description of the world to which you pay attention with benevolent ears, another one will turn back to the huddles dockers and gondoliers in the wharves of my house the day I return, another one I could dictate being old, if I was taken prisoner by Genovese pirates and I was put the trap in the same dungeon in which an adventure novel writer owes. What commands the story is not the voice: it is the ear...."



Gemelos/no-gemelos

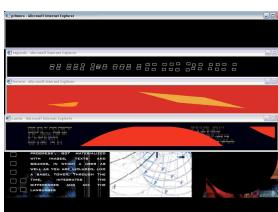
El site es juego que se enriquece con imágenes apropiadas de la red, textos y sonidos que el usuario incorpora, como una Torre de Babel, que a través del tiempo integra diferencias y mezcla los lenguajes.

Según Diana Zuik y relativo a la obra: "Acerca del juego... Característica históricamente considerada, el "homo ludens" siempre estuvo presente en las consideraciones acerca de lo humano. En la ultramodernidad o contemporaneidad el juego ha devenido a través de las tecnologías de tercera generación la sustancialidad de la creación plástica. Lo tridimensional bidimensionalizado en el ciberespacio, con sus semánticas y sintaxis determinantes. La interactividad necesaria para comprometer al receptor - co-creador en la producción artística, ya planteada por U. Eco en los '60, parece cobrar vigor. El suspense, el "yo" y el "Otro", donde el tema de la identidad se desdibuja y las intencionalidades se cruzan y entrecruzan en la búsqueda de una significación tan mutable como el "deseo". Posible problema: si el "deseo" no se satisface, pues ello implica la perfección y, por ende, la muerte, la infinitud de posibilidades de "cerrar" una obra digital configurada como juego es también proyección al infinito, por ende, obra como "juego" nunca acabada ni concluida, siempre perenne. Considerado como propio de lo infantil, separado de lo "importante", presenciamos la re - "aparición" de una instancia de conceptualización, en la que la "razón" instrumental y crítica que nos sirviera para dominar lo natural y al "otro", se agotó y entonces, en la búsqueda de puntos de anclaje y referentes válidos para fundamentar lo estético - artístico, escapamos de lo individual y planteamos la posibilidad de la "comunidad" donde todos estemos dispuestos como el polítes aristotélico a conformar la "ciudad" en una suerte de "juego" en el que la inter - actividad permita la confluencia de los pareceres, donde lo que se prestigia es la capacidad de la invención. Invente Ud.! La estructura de la obra subyace a las intenciones de los "jugadores" invitados. Sin embargo, el "jugador" "obedece" las reglas planteadas, creyendo "funcionar" con total libertad.

Gemelos/no-gemelos ["Twins/No Twins"]

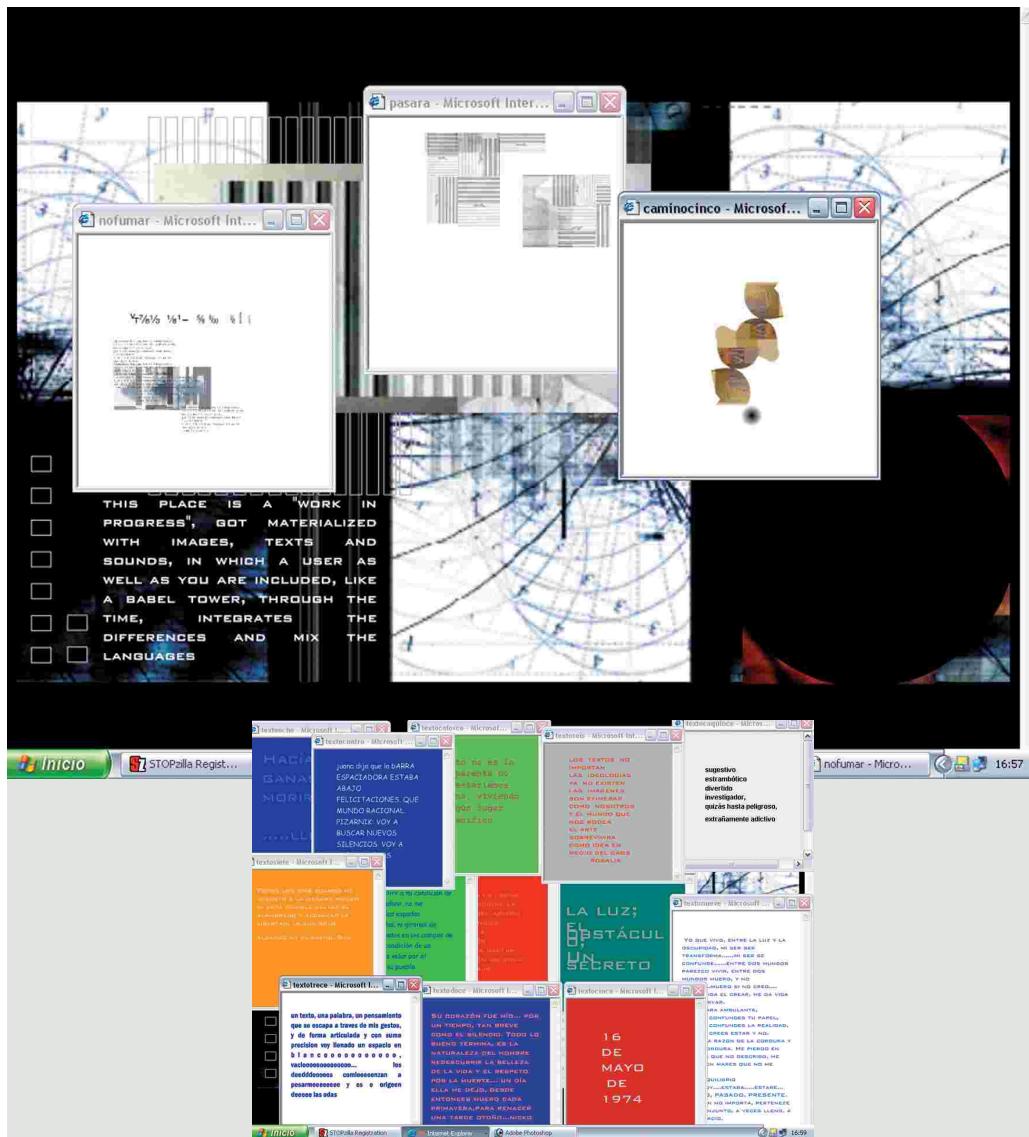
The site is a game which is enriched with images taken from the Net, texts and sounds which are uploaded by the user incorporates, like a Tower of Babel which integrates differences and mixes languages through time.

According to Diana Zuik and on the work: "About the game... A feature historically considered, the "homo ludens" was always present in the reflections on the human. In the ultra-modernity or contemporaneity the game has come about through the third generation technologies, the substantiality of plastic creation. The three-dimensional bi-dimensionalized in the cyberspace, with its semantic and determining syntaxes. The interactivity needed to jeopardize the receiver/co-creator in the artistic production, already raised by U. Eco in the sixties, seems be gaining vigour. The suspense, "I" and the "Other", where the subject of identity becomes blurred and the intentions are crossed and intercrossed in the search of a meaning as mutable as "desire". The possible problem: if "desire" is not satisfied, because it implies perfection and, therefore, death, the infinity of possibilities of "closing" a digital work shaped as a game is also projection to infinite, therefore, it works as a never finished nor concluded "game", always perennial. Considered childish, separated from "important things", we attend to the "re-appearance" of a conceptualisation instance, in which the instrumental and critical "reason" which we used in order to dominate the natural and to the "other", was exhausted and then, in the search for anchorage points and valid referents on which to base what is aesthetic-artistic, we escaped from individuality and we raised the possibility of the "community" where all of us would be meant, as in the Aristotelian polities, to conform the "city" in a kind of "game" in which the Inter-activity would allow a confluence of opinions, where what it is approved is the capability of invention. Invent! The nature of a structure lies under the intentions of the invited "players". Nevertheless the "players" "obey" the planned rules, believing they "work" in total freedom.





Inicio STOPzilla Registr... Adobe Photoshop http://www.mar... principal - Micro... http://www.mar... camino - Microso... 17:00



Libertad imposible, ya lo planteó Adorno. El tema es por qué la contemporaneidad privilegia en las producciones digitales el “concepto” de “juego”. Es el “concepto” o es lo lúdico implícito en el término, en tanto implica interactividad, aquello con lo que “se juega”? Ideologías subyacentes permitirían “leer” esta semántica como una suerte de “borramiento” de aquello que pesa como uno de sus males: la soledad y el individualismo de la pantalla y el teclado. Presencia-ausencia, donde el onanismo intelectual y artístico cobrarían fuerza ante políticas que acentúan los aspectos positivos de la Web. De este modo se produciría un “giro estético” donde el “goce” tendría que ser explicado en otros niveles de articulación.

Asimismo, el “inventor” del “juego” necesita de “co-inventores” que aporten “originalidades” a los planteamientos, de modo tal que la fruición devenga reversible. Estos “inventos-des-cubrimientos”-quizá en semejanza al M3 de Popper- sean el entrecruzamiento entre ciencia y arte, donde las cualidades y especificidades de ambas pierdan sus fundantes históricos y devengan un JUEGO en el que la humanidad pueda “con-jugar” translsgüisticamente lo sígnico/ simbólico...

Bs.As. Marzo 2005



Impossible freedom, as Adorno said. The subject is why contemporaneity privileges the “concept” of “game” in digital productions. Is the “concept” or the playfulness implicit in the term, in as much as it implies Inter-activity, that with which “one plays”? Underlying ideologies would allow “reading” this semantics like a kind of “erasing” of what is one of its evils: the loneliness and the individualism of the screen and the keyboard. Presence-absence, where the intellectual and artistic onanism would receive force before the policies which emphasize the positive aspects of the Web. In this way an “aesthetic turn” would take place where the “enjoyment” would have to be explained as regards other levels of articulation.

In addition, the “inventor” of the “game” needs “co-inventors” who contribute “originalities” to the plans, in a way in which the enjoyment becomes reversible. These “inventions-discoveries” -perhaps like Popper’s M3- may be the crossroads between science and art, where the qualities and specificities of both lose their historical foundations and become a GAME in which humanity can “con-jugar/co-play” the symbol and the sign translinguistically...

Bs.As. March 2005

Marina Zerbarini

Licenciada en Artes Visuales, Profesora de Arte Multimedia y Electrónica en el Instituto Universitario Nacional del Arte y en la Universidad de Tres de Febrero, Bs.As. Argentina. Participa del grupo “Colaborarte”, presentado en Internet 2 por Reuna, Universidad de Chile. Desde 1998 desarrolla su obra en internet, investigando las posibilidades narrativas hipertextuales en temas como Género, Identidad y Derechos Humanos.

She's degree in Visual Arts, professor of Multimedia and Electronic Arts at National University Institute and at the University Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina. She collaborates in the group “Colaborarte”, showed by Internet 2, Reuna, University of Chile. Since 1998 develops her artwork in internet, researching hypertextual narratives possibilities about genre, identity and human rights.