

Facultad de Bellas Artes
Lic. en Producción Multimedial

Semiótica II

Prof.: Rubén Hitz
Ayud.: Natalia Matewecki

Trabajo Práctico Final

Estilo de Época y Arte Multimedia

Joyaux Gwenn

U.N.L.P

16 de Noviembre de 2006

gwennjoyaux@gmail.com

Introducción

En aras de posibilitar un análisis acotado de ciertas características formales manifiestas en las obras que serán objeto de estudio del presente trabajo, se propone considerar el estilo de época como un modo de hacer cultural propio de un período temporal determinado y no supeditado a un espacio geográfico en concreto.

El Caos, entendido a nivel estructural, y el Comportamiento Rizomático, aplicado a la narrativa, serán considerados parte de dichas prácticas relativas a la contemporaneidad; desencadenando ambos en la producción de obras representativas del carácter desterritorializado del mundo globalizado en el cual y para el cual se desarrollan. Dichos comportamientos serán examinados en las siguientes obras interactivas:

- *We feel fine* (2005), de Jonathan Harris y Sepandar Kamvar
- *floating.numbers* (2004), de Art+COM
- *77 Million Paintings* (2006), de Brian Eno y Will Wright
- *Central City* (1997-2003), de Stanza
- *45 Seconds* (2004), de Harris Skibell, Shaque y Shannon Kennedy
- *Net_Derive, the city as instrument* (2006), de Atau Tanaka y Petra

Gemeinboeck

Desarrollo

“Conforme iba haciéndose de noche, el gentío aumentaba. Cuando se encendieron las luces, dos densas y continuas corrientes de transeúntes comenzaron a entrar y salir del establecimiento. Nunca me había encontrado en una situación como aquella, y por tanto, aquel mar tumultuoso de cabezas humanas me llenaba de una emoción deliciosamente nueva. Dejé de prestar atención a lo que sucedía en el interior del hotel para absorberme de lleno en la contemplación del exterior. Al principio mis observaciones adoptaron un cariz abstracto y general. Miraba a los transeúntes en masa y pensaba en ellos como formando una unidad amalgamada por sus características comunes. Pronto, sin embargo, descendí a los detalles y observé con minucioso interés las innumerables variedades de tipos, vestidos, aires, portes, aspectos y fisonomías.”

E. A. Poe, “el hombre de la multitud”

Atendiendo a la Teoría del Caos elaborada por el químico belga Ilya Prigogine, entenderíamos que “un fenómeno es caótico cuando, pareciendo comportarse como un fenómeno de azar, no lo es, las partes que lo conforman sufren dependencia sensible o son sensiblemente dependientes”¹ A este tipo de comportamiento organizativo responde en particular la obra de Harris y Kamvar. “We feel fine” es un trabajo de net-art conformado por seis movimientos discretos – *madness, murmurs, montage, mounds, mobs y metrics* – que exponen diferentes aspectos relativos a los estados de ánimo de una población seleccionada. De igual modo, los dos últimos movimientos se subdividen con el objeto de clasificar los resultados obtenidos según *sentimientos, edad, género, localización y condiciones climáticas*. A primera vista, la representación gráfica de este compilado de datos extraídos automáticamente cada diez minutos de diversos blogs, se le presenta al usuario de forma desorganizada y como falta de todo sentido. No obstante, a medida que transcurre el tiempo de navegación por los diversos estados, esta suerte de fachada regida por el no equilibrio se desvanece dando lugar a una estructura coherente en sí misma.

De acuerdo a la Teoría del Caos, a medida que un sistema se caotiza cada vez más, alcanza un estadio denominado punto de bifurcación:

¹ Rodríguez Ipiens, Carlos. “Caos y fractura”, 1996. <http://www.inicia.es/de/cgarciam/ripiens.html>

Punto donde el sistema puede evolucionar hacia una de dos posibilidades: o bien retorna al estado de equilibrio original, tal cual lo prevé la termodinámica clásica, o bien deja de caotizarse, empieza a auto-ordenarse o auto-organizarse hasta constituir una nueva estructura, denominada estructura “disipativa”²

Son estas estructuras perfectamente ordenadas, surgidas del caos aparente, las que le permiten a Prigogine afirmar que “El universo funciona de tal modo que del caos pueden nacer nuevas estructuras y es paradójicamente un estado de no equilibrio el punto de partida que permite pasar del caos a la estructura”³ Este pareciera ser el concepto base que rige el mecanismo de funcionamiento de “*We feel fine*”, no debido únicamente al método de exposición de la información sino también a causa del reordenamiento que efectúa de los datos extraídos azarosamente de los sitios web externos. Podría decirse que brega por ser científica inclusive la forma de representar la información que sus autores han escogido para algunos de los movimientos, donde cada sentimiento y/o ser humano es simbolizado por una suerte de colorida partícula diminuta que sin dudas puede responder perfectamente al método de transmisión de información teorizado por Eco:

Así pues si quiero saber algo sobre el comportamiento de una partícula aislada, entonces la información que busco se *opone* a la entropía. Pero si quiero conocer todos los comportamientos posibles de que será capaz toda partícula entonces *la información que busco será directamente proporcional a la entropía*; al poner orden en el sistema y disminuir la entropía, sabré mucho en cierto sentido y mucho menos en otro (en cursiva en el original)⁴

Donde se entiende por entropía “la medida de un estado de mayor equiprobabilidad al que tienden los procesos naturales”⁵ que nos ayuda a “entender que medir cantidad de información significa medir un orden o un desorden según el cual un mensaje dado está organizado”⁶ Dicha propuesta de representación, acompañada del modo de auto-representación sugerido en el movimiento correspondiente a *montage*, dan cuenta de la inscripción de la obra dentro de lo que Appadurai denomina “paisaje mediático”

² Cazau, Pablo. “La teoría del caos”, 1995. http://galeon.com/pcazau/artfis_caos.htm

³ Cazau, Pablo. “La teoría del caos”, 1995. http://galeon.com/pcazau/artfis_caos.htm

⁴ Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en *Obra Abierta*, p. 151. s/d

⁵ Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en *Obra Abierta*, p. 140. s/d

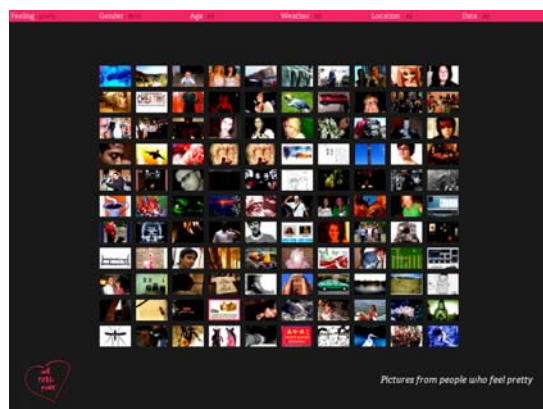
⁶ Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en *Obra Abierta*, p. 142. s/d

[espacios que] tienden a centrarse en imágenes, a estar contruidos sobre la base de narraciones de franjas de realidad, y ofrecen a aquellos que los viven y los transforman una serie de elementos (...) a partir de los que se pueden componer guiones de vidas imaginadas, tanto las suyas propias como las de otras personas que viven en otros lugares⁷

El resultado, es una obra orientada a la creación de “imágenes de sí más abundantes, mejor ajustadas, pero también más abstractas, menos carnales”⁸ que conlleven a la configuración de una cuasi “*comunidad de sentimiento*, que consiste en un grupo que empieza a sentir e imaginar cosas en forma conjunta, como grupo”⁹ que, a su vez, habilita una percepción desterritorializada del mundo virtual que acaba por contaminar el entorno real del individuo que experimenta la obra ya que “los medios de comunicación de masas producen comunidades <sin sentido de lugar>”¹⁰



We feel fine, madness



We feel fine, montage

Continuando con las características inherentes a los procesos caóticos, arribamos al concepto de fractalidad, sobre cuyos fundamentos pareciera funcionar la instalación interactiva de Art+COM, “*floating.numbers*”. Considerando que “se entiende por <fractal> cualquier cosa cuya forma sea extremadamente irregular, extremadamente interrumpida o accidentada, cualquiera sea la escala en

⁷ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 49. s/d

⁸ Quéau, Philippe. “Lo virtual”, Paidós, Barcelona, 1995, p. 47.

⁹ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 23. s/d

¹⁰ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 42. s/d

que la examinemos”¹¹ se hace necesaria la existencia de un espacio hipotético en el cual dichos objetos puedan manifestarse

El espacio de Fase nace como una herramienta en la Física actual, considerado como un espacio hipotético que posee tantas dimensiones como el número de variables necesarias para especificar un estado de un sistema dinámico dado. Las coordenadas de un punto en el espacio de Fase son un conjunto de valores simultáneos de las variables. De esta manera, cualquier estado del sistema parado durante un instante vendrá representado como un punto en el espacio de Fase. Cuando el sistema cambia, el punto se moverá a otra posición del espacio de Fase, y si el sistema se modifica sin tregua de tiempo (con continuidad), el punto determinará una trayectoria a la que denominamos órbita (...) las trayectorias (órbitas) que describen los puntos del espacio de Fase decrecerán en espiral hacia un punto [atractor] interior, que representa el estado estable (...) Podemos considerar un atractor en un sistema disipativo como un conjunto límite del cual no emanan órbitas.¹²

El elemento central de *“floating.numbers”*, proyecto que cuenta con la sugerente frase *“10 + 5 = Dios. El poder de los signos”* como subtítulo, es una tabla de 9 metros de largo sensible al tacto, en la cual es proyectada una masa de números que flota continuamente en la superficie. Los dígitos individuales aparecen de forma azarosa y, una vez presionados por los visitantes, revelan el secreto que contienen en forma de textos, fotos y videos. El hecho de que el significado de estos números provenga de diversas referencias numéricas desde el lado de la ciencia, la religión, el arte o sucesos cotidianos; y que la data proporcionada varíe de acuerdo a la combinatoria de dígitos planteada por cada usuario, permite afirmar que se estructura sobre la base de una configuración fractal de la información, donde “la información se asociaría no al orden, sino al *desorden*, por lo menos a cierto tipo de *no-orden-habitual-previsible*”¹³ Probabilidad es aquí la palabra clave; tanto para la Teoría de la Información como para la Teoría del Caos

En vez de pensar en términos de trayectorias, conviene pensar en términos de probabilidades. Entonces, se hace posible realizar predicciones para grupos de sistemas (...) la teoría del caos debe formularse a nivel estadístico, pero esto significa que la ley de la

¹¹ Calabrese, Omar. “La era neobarroca”, Cátedra, España, 1987, p. 136.

¹² Rodríguez Ipiens, Carlos. “Caos y fractura”, 1996. <http://www.inicia.es/de/cgarciam/ripiens.html>

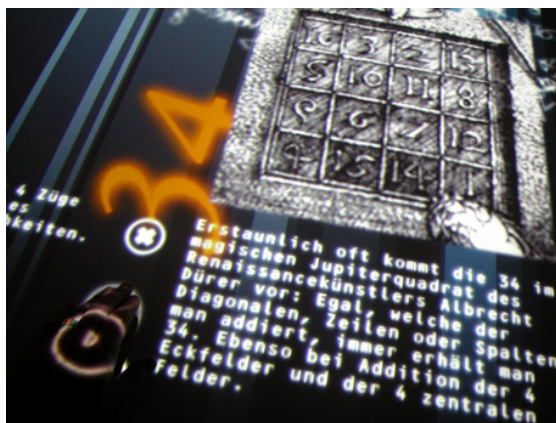
¹³ Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en *Obra Abierta*, p. 150. s/d

naturaleza toma un nuevo significado. En lugar de hablar de certidumbre, nos habla de posibilidad, de probabilidad.¹⁴

Al tiempo que

Estadísticamente, tengo información cuando – *más acá* de todo orden – cuento con la copresencia de todas las probabilidades *a nivel de fuente de información*.

En cambio, comunicativamente, tengo información cuando: 1) en el seno del desorden originario confecciono y constituyo un orden como sistema de probabilidades, es decir, un código; 2) en el seno de este sistema, sin retornar al *más acá* (antes que él), introduzco – a través de la elaboración de un mensaje ambiguo con respecto a las reglas del código – elementos de desorden que se sitúan en tensión dialéctica con respecto al orden de fondo (el mensaje pone en crisis el código)¹⁵



floating.numbers

Este tipo de organización informativa nos conduce al DVD interactivo “77 million paintings” consistente en un sistema de arte algorítmico que genera un flujo permanente de imágenes y sonidos, de cuyo funcionamiento se desprende una de las causas centrales por las cuales surge la necesidad de teorizar sobre los modos de transmisión de la información

La poética contemporánea, al proponer estructuras artísticas que exigen un particular compromiso autónomo del usuario, a menudo una reconstrucción, siempre variable, del material propuesto, refleja una tendencia general de nuestra cultura hacia procesos en que, en vez de una secuencia unívoca y necesaria de acontecimientos, se establece, como un campo de probabilidad, una “ambigüedad” de situación capaz de estimular actitudes de acción o de interpretación siempre distintas¹⁶

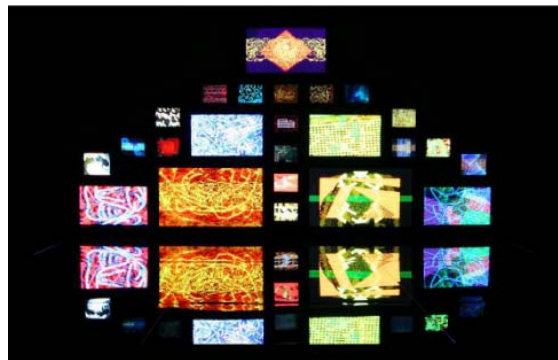
Dicho funcionamiento, azaroso y generativo, inscripto en una suerte de estructura auto-organizativa y, por ende, caótica, podría ser tomado como el

¹⁴ Prigogine, Ilya. “El desorden creador” <http://www.inisoc.org/prigo.htm>

¹⁵ Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en *Obra Abierta*, p. 153. s/d

¹⁶ Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en *Obra Abierta*, p. 135. s/d

sistema de representación más adecuado para confirmar la hipótesis de Appadurai en la cual afirma que los cambios tecnológicos acontecidos en los últimos años han permitido la concepción de la imaginación como un hecho social y colectivo donde dichos progresos “son la base de la pluralidad de los mundos imaginados”¹⁷ y, consecuentemente, de la configuración de las previamente citadas comunidades de sentimiento.



77 million paintings

Bajo esta misma consigna regida por la desterritorialización y cierta tendencia al montaje¹⁸, con el plus de la incorporación de postulados situacionistas – teoría de la deriva – que permiten configurar una estructura de funcionamiento rizomática, se nos presentan las tres obras restantes.

“*The central city*” es una obra interactiva pensada para Internet y posteriormente reelaborada para funcionar como una instalación en contadas exposiciones, donde se apunta básicamente a la generación de analogías entre lo urbano y lo orgánico principalmente a través de configuraciones sonoras que acompañan imágenes en su mayoría abstractas – y algunas en tiempo real – de diversas ciudades del globo. El modelo rizomático al que responde su estructura narrativa podría definirse del siguiente modo

La forma rizomática o lo rizomorfo es un tipo de sistema basado en la heterogeneidad, la conexión, la antilinealidad y la

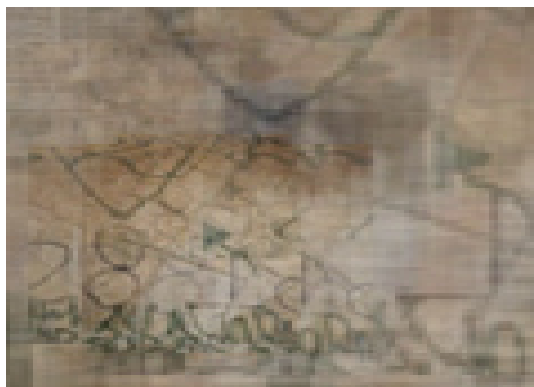
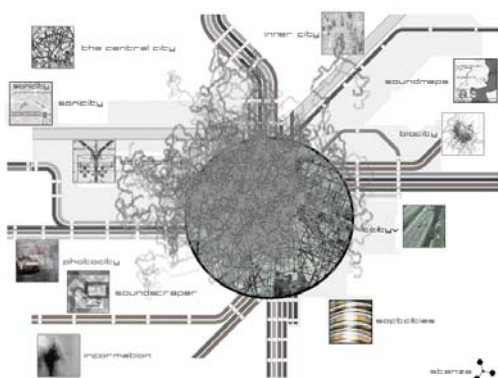
¹⁷ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 21. s/d

¹⁸ “El collage es la transferencia de materiales de un contexto a otro, y el montaje es la diseminación de estos préstamos en el nuevo emplazamiento (...) El montaje no reproduce lo real, sino que construye un objeto (su campo lógico incluye los términos montar, construir, juntar, unir, añadir, combinar, vincular, alzar, organizar) o más bien monta un proceso” Ulmer, Gregory. “El objeto de la poscrítica” en La posmodernidad, Ed. Kairos, Barcelona, 1986, p. 127-129

desterritorialización de los elementos. Según Deleuze y Guattari, el rizoma es una estructura que posee diversas formas que se extienden y se ramifican en líneas que se conectan unas con otras. No tiene principio ni fin, pero sí un medio que crece, cambia y desborda a través de líneas de fuga que desterritorializan las uniones localizables¹⁹

Haciendo referencia justamente a esta cuestión del desprendimiento de un lugar geográfico de referencia determinado, dirá Appadurai

Lo que sí es nuevo es que éste es un mundo en el que tanto los puntos de partida como los puntos de llegada están en situación de fluctuación cultural, de modo que la búsqueda de puntos de referencia sólidos y firmes, necesarios a la de tomar decisiones de vida fundamentales, suele ser extremadamente difícil²⁰



The central city

Tanto en el transitar auditivo por ciudades cuya conexión posible es aparentemente inexistente, como en el vagar despreocupado a través de espacios de Nueva York y sus situaciones cotidianas e intrascendentes que nos remiten a momentos de la vida de un individuo replegado sobre sí mismo, propuestos por los videos de escasos segundos de duración de “45 seconds”, es central la idea del método que “anuda lugares cercanos y los distribuye en la lejanía”²¹; al igual que la antilinealidad que habilita la Teoría de la Deriva, sobre la cual está explícitamente elaborada el tercer trabajo de esta índole, “*Net_Derive, the city as instrument*”

Entre los diversos procedimientos situacionistas, la deriva se presenta como una técnica de paso ininterrumpido a través de

¹⁹ Matewcki, Natalia. “Dispositivo y estilo de época: recorridos de lectura en el arte de Internet”. F.B.A, U.N.L.P, p. 3. s/d

²⁰ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 57. s/d

²¹ Serres, Michel. “Atlas”, Cátedra, Madrid, 1995, p. 99.

ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo.

Una o varias personas que se abandonan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a los motivos para desplazarse o actuar normales en las relaciones, trabajos y entretenimientos que les son propios, para dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y los encuentros que a él corresponden. La parte aleatoria es menos determinante de lo que se cree: desde el punto de vista de la deriva, existe un relieve psicogeográfico de las ciudades, con corrientes constantes, puntos fijos y remolinos que hacen difícil el acceso o la salida a ciertas zonas²²



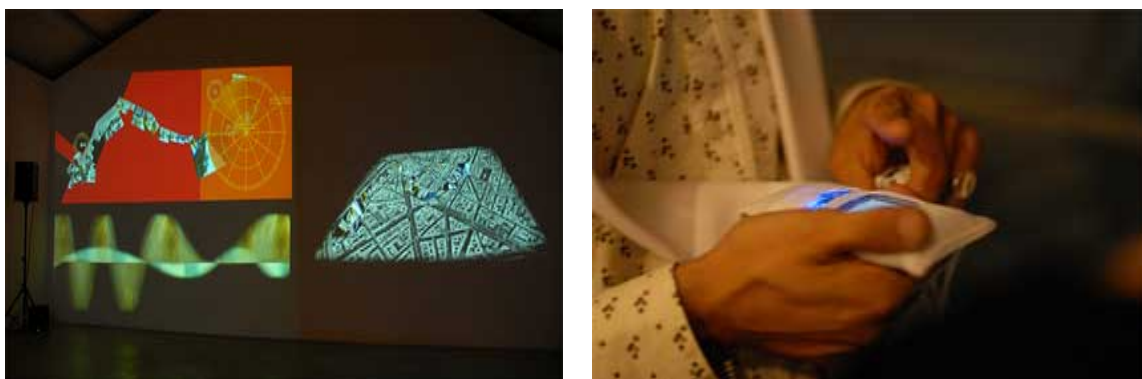
45 seconds

Esta última obra consiste en una pieza de arte móvil que habilita el intercambio en tiempo real entre un grupo de participantes en el interior de una galería de arte y un grupo de participantes que debe explorar las calles vecinas guiados por las instrucciones de una voz, inspirada en la teoría de la Internacional Situacionista, que les sugiere caminos a seguir o vueltas que dar. Durante el transcurso de los mismos, un celular con sistema de posicionamiento global incorporado a una suerte de bufanda que les es entregada a estos usuarios-exploradores, va sacando fotos y grabando sonidos del exterior cada veinte segundos y las envía automáticamente a la galería, donde un radar permite visualizar sus ubicaciones al tiempo que se muestran las imágenes obtenidas y se genera un mapa en 3D de la ciudad señalando los lugares y trayectorias recorridas. Los caminos transitados, con sus imágenes y sonidos, permanecen como parte de la memoria de la obra y van configurando una narración abstracta

²² Debord, Guy. "Teoría de la Deriva" <http://sindominio.net/ash/is0209.htm>

de carácter colectivo. En palabras de Debord, “se puede derivar sólo, pero todo indica que el reparto numérico más fructífero consiste en varios grupos pequeños de dos o tres personas que han llegado a un mismo estado de conciencia”²³, instancia que nos guía a la conclusión de que

Las enseñanzas de la deriva permiten establecer los primeros cuadros de las articulaciones psicogeográficas de una ciudad moderna. Más allá del reconocimiento de unidades de ambiente, de sus componentes principales y de su localización espacial, se perciben sus ejes principales de paso, sus salidas y sus defensas²⁴



Net_Derive, the city as instrument

Esta percepción de los puntos clave de una ciudad y la idea de divagar a través de los mismos es el eje sobre el que trabajan, de uno u otro modo, las últimas tres obras mencionadas. La relación con las teorías de diseño urbanístico no es gratuita ni casual y da como resultado una estructura narrativa antilineal de carácter rizomático

Las diferentes formas escriturarias nómades nos permiten trazar un paralelo entre el espacio de la escritura y la topología urbana. Contrapuesto al tradicional modelo literario lineal podemos rastrear un modelo nómade que deconstruye la idea de una trama única dando lugar a perspectivas de lectura múltiples. Los diferentes recorridos posibles, las bifurcaciones y saltos, las clausuras y laberintos textuales de este modelo aparecen como metáfora del paseo y la deriva²⁵

Retomando el concepto de *paisaje mediático*, que provee “un gigantesco y complejo repertorio de imágenes y paisajes étnicos a espectadores de todo el

²³ Debord, Guy. “Teoría de la Deriva” <http://sindominio.net/ash/is0209.htm>

²⁴ Debord, Guy. “Teoría de la Deriva” <http://sindominio.net/ash/is0209.htm>

²⁵ Gache, Belén. “Ciudades, textos y derivas”, Cuadernos del LIMbo, #1, 2003, p. 21.

mundo”²⁶, vemos manifiesta esta particular cualidad en los tres trabajos de forma tal que nos conducen a la configuración efectiva de esos mundos virtuales relatados por Quéau

Viajaremos por sinfonías visuales cuya textura y materia, más o menos ilusorias, podremos probar. Estos mundos sin inercia sólida respiran, palpitan, circulan, se oxigenan. Más que espacios traducidos en música, son músicas hechas espaciales. Son músicas de espacios desplegados hasta el infinito, en dimensiones diversas, con profundidades recogidas. Cada nota, cada acorde es una posible puerta hacia otras melodías, otros conciertos²⁷

Bajo tamaño despliegue de recursos tecnológicos y virtuales, puede darse tranquilamente la afirmación de Appadurai sobre la percepción que tienen las audiencias de los señalados paisajes mediáticos

Dado que estas audiencias ven las líneas que separan los paisajes realistas de los ficticios de manera borrosa y poco clara, cuanto más lejos están situadas de una experiencia directa de la vida metropolitana, mayor es la probabilidad de que construyan mundos imaginados²⁸

²⁶ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 49. s/d

²⁷ Quéau, Philippe. “Lo virtual”, Paidós, Barcelona, 1995, p.44.

²⁸ Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”, Trilce, p. 49. s/d

Conclusión

En definitiva, todas las obras estudiadas y las teorías aplicadas para su abordaje - el caos, la deriva, la antilinealidad - orientan nuestra mirada final hacia la cuestión de la desterritorialización. Todas las teorías se entrecruzan y tienen puntos en común, como si se dieran en un espacio de Fase y fueran ellas mismas objetos fractales con comportamientos rizomáticos. Todas nos permiten abordar las producciones artísticas interactivas contemporáneas y parecen erigirse como vías cuyo ineludible final es el de inducirnos a la idea de que el mundo que habitamos, sea virtual, sea real, cuenta con límites cada vez más próximos y estrechos, a la vez que con horizontes de posibilidades progresivamente más inabarcables. En definitiva, el vivo reflejo de un final que nunca lo será; como el del cuento de E. A. Poe

Cuando las sombras de la segunda noche iban llegando, me sentí mortalmente cansado, y parándome frente al vagabundo, le miré directamente a la cara. No pareció darse cuenta de mi presencia y reanudó su paseo, en tanto que yo permanecí absorto en aquella contemplación. “Este viejo – pensé por fin – es el tipo y el genio del crimen profundo. No quiere permanecer nunca solo. Es el hombre entre la multitud. Sería inútil seguirle, pues no lograría averiguar nada sobre él ni sobre sus hechos.” El peor corazón del mundo es un libro más repelente aún que el Hortulus Animae, y tal vez una de las más grandes mercedes de Dios sea que es “lusst sich nicht lessen”, que no se deja leer.²⁹

²⁹ Poe, E. Allan. “El hombre de la multitud”, Ediciones del Sur, Argentina, 2004, p. 256.

Bibliografía

- Appadurai, Arjun. “La modernidad desbordada, dimensiones culturales de la globalización”. s/d
- Calabrese, Omar. “La era neobarroca”, Cátedra, España, 1987.
- Cazau, Pablo. “La teoría del caos”, 1995.
http://galeon.com/pcazau/artfis_caos.htm
- Debord, Guy. “Teoría de la Deriva”
<http://sindominio.net/ash/is0209.htm>
- Eco, Umberto. “Apertura, información, comunicación” en Obra Abierta. s/d
- Gache, Belén. “Ciudades, textos y derivas”, Cuadernos del LIMbo, #1, 2003
- Matewecki, Natalia. “Dispositivo y estilo de época: recorridos de lectura en el arte de Internet”. F.B.A, U.N.L.P s/d
- Poe, E. Allan. “El hombre de la multitud”, Ediciones del Sur, Argentina, 2004.
- Prigogine, Ilya. “El desorden creador” <http://www.inisoc.org/prigo.htm>
- Quéau, Philippe. “Lo virtual”, Paidós, Barcelona, 1995.
- Rodríguez Ipiens, Carlos. “Caos y fractura”, 1996.
<http://www.inicia.es/de/cgarciam/ripiens.html>
- Serres, Michel. “Atlas”, Cátedra, Madrid, 1995
- Ulmer, Gregory. “El objeto de la poscrítica” en La posmodernidad, Ed. Kairos, Barcelona, 1986

Obras

- *We feel fine* (2005), de Jonathan Harris y Sepandar Kamvar | www.wefeelfine.org
- *floating.numbers* (2004), de Art+COM | www.artcom.de
- *77 Million Paintings* (2006), de Brian Eno y Will Wright | www.77millionpaintings.com
- *Central City* (1997-2003), de Stanza | www.thecentralcity.co.uk
- *45 Seconds* (2004), de Harris Skibell, Shaque y Shannon Kennedy | www.turbulence.org/Works/Skibell/45seconds/index.html
- *Net_Derive, the city as instrument* (2006), de Atau Tanaka y Petra Gemeinboeck | www.turbulence.org/blog/archives/003206.html#more