

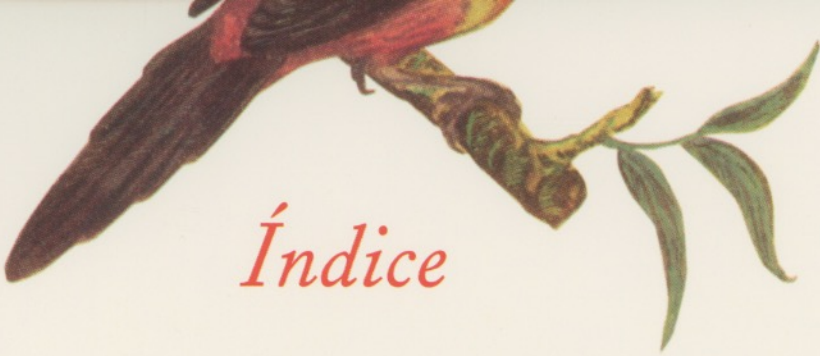
IN SI^(S)TU



Revista de Cultura Urbana - Pirataria # 09 e # 10



Mário Moura / Joan Fontcuberta / João Tabarra / Will Eisner
Al Williamson / Ernesto Francalanci / Martí Peran / Heitor Alvelos / Claudia Gazzini
Molly Greene / Robert Darnton / Harald Szeemann / Isabel Carvalho



Índice

PROJECTOS

pág. 04 — João Tabarra, "Strada, One of Us" (2005)

pág. 10 — Joan Fontcuberta, "Orogenesis: Paisajes sin memoria" (2004)

ENTREVISTA

pág. 24 — "Joan Fontcuberta"

pág. 36 — Will Eisner, "Hawks of the Seas" — Introdução de Al Williamson

ARTIGOS

pág. 48 — Ernesto Francalanci, "Império Pirata"

pág. 68 — Martí Peran, "Hurto y producción. Piraterías en la cultura contemporánea"

pág. 78 — Heitor Alvelos, "Algumas considerações relativas ao impacto cultural dos fenómenos Peer-to-Peer e CD burning, e aos universos musicais a eles associados"

pág. 88 — Claudia Gazzini, "No rasto de Snadokan — uma viagem entre mito e realidade"

ENSAIOS

pág. 102 — Molly Greene, "Para além da Invasão do Norte. O mediterrâneo do século XVII"

pág. 126 — Robert Darnton, "A ciência da pirataria: um ingrediente crucial na edição do século XVIII"

TRADUÇÕES

pág. 158 — Harald Szeemann, "La beleza del fracasso. El fracasso de la beleza"

ILUSTRAÇÃO

encarte — Isabel Carvalho, "A tale about urban piracy"

CONTRA-CAPA

Alves dos Reis





Entrevista a Joan Fontcuberta

PAULA PINTO E JOAQUIM MORENO

Pirata: persona que no respecta los derechos de autor, utilizando o produciendo copias de material protegido por *copyright* sin la debida autorización; que no esta licenciado por los titulares de los derechos, producido o obtenido de forma ilícita; que opera sin las debidas licencias;

(in Dicionário Editora da Língua Portuguesa - tradução livre)

In Si^(o)tu

Teniendo en cuenta que utiliza determinados tipos de información, dentro de disciplinas para las cuales no posee la debida titulación, manipulando técnicas y produciendo falsos resultados que procuran confundir la percepción y el sentido común, ¿considera que su trabajo puede ser entendido como una forma de piratería?

Joan Fontcuberta

El imaginario que ha alimentado el cine y la literatura sostiene que así como los bucaneros y los corsarios son bandoleros que roban por avaricia, a los piratas los envuelve un aura de aventura y romanticismo: en el fondo actúan por una buena causa y al final acaban casándose con una princesa. Robin Hood sería el prototipo del pirata que legitima el expolio de los poderosos para compensar una injusticia social. En el ciberespacio contemporáneo también debemos distinguir entre *hackers* y *crackers*. El *cracker* actúa por malicia mientras que en cambio el *hacker* pone su argucia al servicio de lo que entre los sectores antisistema se considera una causa noble. Yo me identificaría con el *hacker* que localiza fisuras en los blindajes de las instituciones que gestionan el conocimiento y la información, para desvelar los dispositivos de que se sirven. A veces digo que mi trabajo funciona como un virus benigno, una especie de vacuna, cuya misión consiste en estimular la producción de anticuerpos.

In Si^(o)tu

"Piracy: any robbery or other violent action, for private ends and without authorization by public authority, committed on the seas or in the air outside the normal jurisdiction of any state. Because piracy has been regarded as an offense against the law of nations, the public vessels of any state have been permitted to seize a pirate ship, to bring it into port, to try the crew (regardless of their nationality or domicile), and, if found guilty, to punish them and to confiscate the ship". (in Encyclopædia Britannica Online)

El hecho de que los piratas cambien la vida en la tierra por el océano hace que los relatos de piratería existan fuera de toda construcción de la Historia, concebida por las sociedades urbanas. En realidad, la construcción histórica de la piratería se parece mas a un palimpsesto que a un manuscrito. Es una mezcla de pasajes, leyendas, ficción y relatos.

¿De que forma su trabajo escapa, pervierte o pertenece a una historia instituida?

¿Puede su trabajo ser leído como la posición de un ciudadano descontento, que no se siente confortable en la asunción poco critica de la conducta social generalizada?

¿De que forma sus proyectos reproducen su propio interese o responden al interese publico?

Joan Fontcuberta

Creo que fue Nietzsche quien empezó a hablar del "exceso de historia" como un lastre para la vida, como también habló de "verdad y mentira en sentido extramoral", una pequeña joya de ensayo al que me gusta seguir acudiendo. La historia institucionalizada se convierte en un corsé que moldea la memoria

pero a costa de coartar el movimiento. Por eso la primera obligación de todo historiador inteligente es desinstitucionalizar la historia, es decir, desproveerla de discurso autoritario. Y si eso no lo hace el historiador, ya encontraremos muchas propuestas artísticas para hacerlo en su lugar. Hace poco he visitado una impresionante exposición presentada por el museo de Arqueología de Ginebra, titulada "FUTUR ANTÉRIEUR: TRÉSORS ARCHÉOLOGIQUES DU 21ÈME SIÈCLE APRÈS J.C." Los organizadores simulaban cómo los vestigios que deja nuestra época serán interpretados en el futuro, haciendo una extrapolación de cómo nosotros hemos hecho lo mismo con el pasado. La muestra, muy autocrítica, hacía gala de grandes dosis de humor y evidenciaba en arqueólogos e historiadores un alto grado de arbitrariedad especulativa.

Una especulación que se pretende rigurosa y científica porque toma como guía lo que conocemos y lo que nos parece lógico, pero que es especulación al fin y al cabo. El de esta exposición es el tipo de espíritu epistemológico que impregna mi trabajo: es metahistórico, metacientífico y metalingüístico. Con mis proyectos práctico la crítica, la parodia y la deconstrucción. En ese sentido pienso que tienen una dimensión política y que aspiran a incidir en un cierto contexto social.

In Si⁽⁹⁾tu

Al finales de los anos 70, la pareja de artistas franceses Anne et Patrick Poirier ya utiliza en su trabajo la idea de una arqueología de ficción. Tras una investigación arqueológica en la Domus Aurea de Nerón, publican un libro lleno de imágenes de arquitecturas negras, quemadas por un incendio que habría comenzado por combustión espontánea (de un exceso de ideas en la biblioteca).

Lo que los Poirier consiguen, con la 'fabricacion' de la ruina, es invertir, o al menos variar el orden jerárquico de la memoria instituida. La arqueología funciona como un sistema de señales y lecturas que se supone directo, construido a partir de la evidencia física de los residuos del pasado. Por el contrario, la potencia del trabajo de los Poirier reside en la inducción de un contexto ausente. El incendio de la Domus Aurea, el hecho histórico escenificado por los Poirier, justifica en si mismo la ausencia de la parte históricamente relevante. De lo que fue relevante apenas queda un fragmento legible. Los restos expuestos ganan así una extraordinaria posibilidad de significado, precisamente porque los artistas construyen la paradójica evidencia de la desaparición del significado establecido. Por ausencia, se produce un significado indescifrable, pero 'materializado', se produce un misterio. Arruinando los objetos, los colman de sentidos.

En esta misma dirección, ¿se podría pensar su trabajo, no como arqueología de ficción, sino como museología de ficción?

Joan Fontcuberta

Me parece muy acertada esta diferencia entre arqueología y museología de la ficción. En mi caso la ficción no la entiendo tanto como un campo de trabajo, ni siquiera como una categoría ontológica. Más bien la veo como una condición de la experiencia, un requisito del lenguaje y de la construcción de sentido.

Para mí realidad y ficción no son los extremos opuestos de una supuesta escala sino simples niveles de apreciación semiológica, que se caracterizarían por la mayor o menor obediencia a un modelo de conocimiento. Se podría incluso añadir que ni realidad ni ficción existen *per se* sino como efectos de ese modelo de conocimiento. Ya que ese modelo es contingente y arbitrario, estamos condenados a una ambigüedad difícil de desenmarañar. Lo real contiene elementos de ficción como la ficción contiene elementos de realidad: vivimos en el dominio de lo que los franceses llaman *vrai-faux*.

En mis proyectos no me interesa tanto la naturaleza de la ficción sino los factores que influyen en su credibilidad. Es decir, me interesa hasta que punto una historia que es fruto de la invención puede ser "leída" como real. Por ejemplo, en *SPUTNIK* relato la falsa odisea de un cosmonauta soviético perdido en el espacio. La ficción argumental tiene ciertamente unas calidades literarias, pero el meollo de la cuestión es como una narración inverosímil se hace creíble presentada en un museo o en las páginas de un periódico. Me interesa por una parte investigar el dispositivo retórico (esto es, el aparato museográfico, los documentos fotográficos, los principios de autoridad, etc.) que aportan verosimilitud, y, por otra parte, provocar la confusión de géneros, o sea, en este caso sería preguntarse ¿qué hace que una novela sea leída como un reportaje periodístico? O al revés: ¿qué hace que un reportaje periodístico — pensemos en los documentales del 11-9 — sea visto como una producción *hollywoodiense*?

En mis ficciones no hay una intención museológica porque fundamentalmente entiendo el museo como una puesta en escena, una puesta en escena de carácter ideológico, cultural, científico o epistemológico.

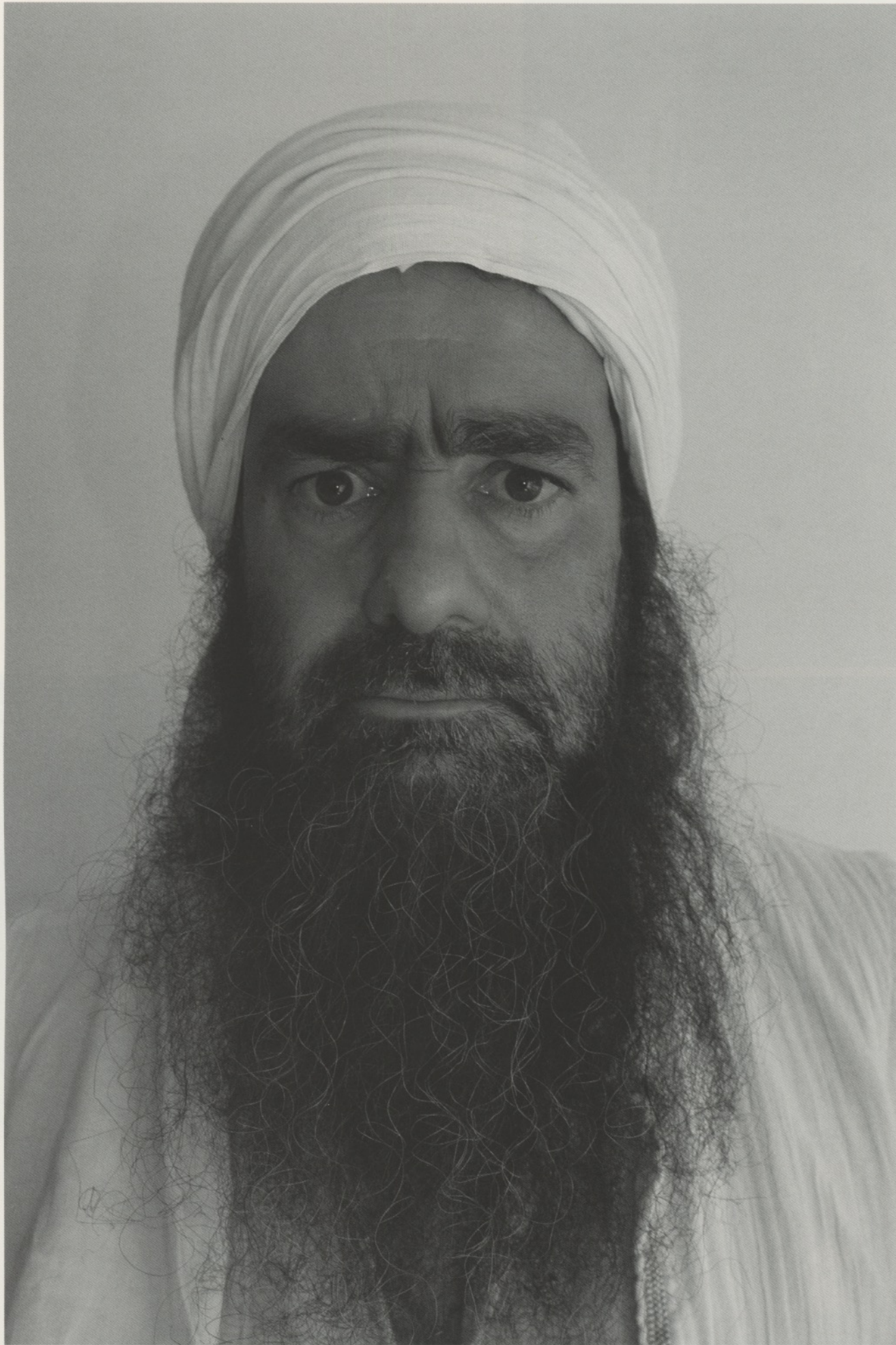
In Si^(a)tu

¿Se puede entonces pensar que el museo del que habla es como el barco pirata, sin ninguna otra propiedad específica que la bandera con la calavera y los huesos cruzados, que su obra no hace otra cosa que piratear géneros y dispositivos retóricos?



• SPUTNIK, Joan Fontcuberta, 1997.





• DECONSTRUCTING BIN LADEN, Joan Fontcuberta, 2003.

Joan Fontcuberta

Muchas veces el museo, más que a un barco pirata, se asemeja a la cueva de Alí Baba, repleta de tesoros robados aquí y allá. Alí Babá es un *hacker avant-la-lettre* porque descubre la contraseña de los ladrones ("Abrete Sésamo") y la comparte solidariamente con nosotros.

La bandera negra en un barco pirata es sólo un símbolo que se traduce en una declaración de intenciones: la voluntad de piratear. Pero lo que hace verdaderamente "pirata" a un barco pirata no es la voluntad sino la consumación de esa voluntad, o sea, las acciones de asaltar otros barcos. De igual forma podría añadir que mi *hacktivismo* artístico no depende tanto de lo que pueda declarar en esta entrevista como de las acciones que haya podido llevar a término, que, en efecto, transgreden géneros y dispositivos retóricos. Lo he ejemplificado ya con el caso de SPUTNIK, pero por lo general todos mis proyectos insisten en la misma estrategia. Uno de los más recientes, DECONSTRUCTING BIN LADEN plantea que Bin Laden es un personaje inventado que solapa dos niveles de ficción: a) que Bin Laden es una entealequia, una quimera, generada por los propios servicios de inteligencia norteamericanos; b) que quien encarna a Bin Laden en fotos y videos es en realidad un actor. Unas fotografías facilitadas por una supuesta agencia de noticias árabe avalaría esta hipótesis. Lo que se pone por tanto en entredicho aquí sería el propio entramado periodístico y su servidumbre respecto de la contrainformación política.

In Si^(s)tu

Joan Fontcuberta

¿Cuáles son los elementos que componen sus obras?

Es una obra muy abierta que no procede tanto de la tradición de las bellas artes como de los "cultural studies". En la contraportada de un libro mío el editor escribió que en mis trabajos "el denominador común es tanto una práctica crítica de la fotografía encaminada a socavar la autoridad de la cultura tecnocientífica como una visión irónica, pero elegíaca, de nuestra relación romántica con la naturaleza". Estoy de acuerdo, pero yo extendería ese *hacktivismo* a la relación con la historia, con la cultura de los *mass-media*, con el lenguaje, con los discursos de poder y con la epistemología. Desde la perspectiva intrínseca del arte, algunos críticos ven en mi trabajo la confluencia de tendencias neodadaístas con otras conceptuales. Puede parecer contradictorio porque unas abogan por la provocación y la fantasía, y las otras por el análisis y la razón. Sin duda esto se debe a que mi formación se enraíza en todo un cúmulo de valores y vivencias de fines de los años 60 y principios de los 70: el situacionismo, la contracultura, la revuelta estudiantil, la cultura *underground*, el neodadaísmo,

etc. Pero además yo crecí bajo la dictadura franquista y estudié Ciencias de la Información (periodismo y publicidad). El franquismo me dio ocasión de familiarizarme con un estado permanente de tergiversación informativa, de propaganda y de censura, y de obligarme a entender la realidad más allá de sus apariencias o de sus "versiones oficiales". Por otra parte los años de universidad me proporcionaron el bagaje intelectual y la energía vital para reaccionar.

En definitiva, en mi trabajo los componentes de *trompe-l'oeil*, sorpresa, absurdo, delirio e ironía expresan la deuda con el Surrealismo y el Dada, así como los planteamientos semióticos, epistemológicos, cognitivos lo hacen con el arte conceptual.

In Si^(o)tu

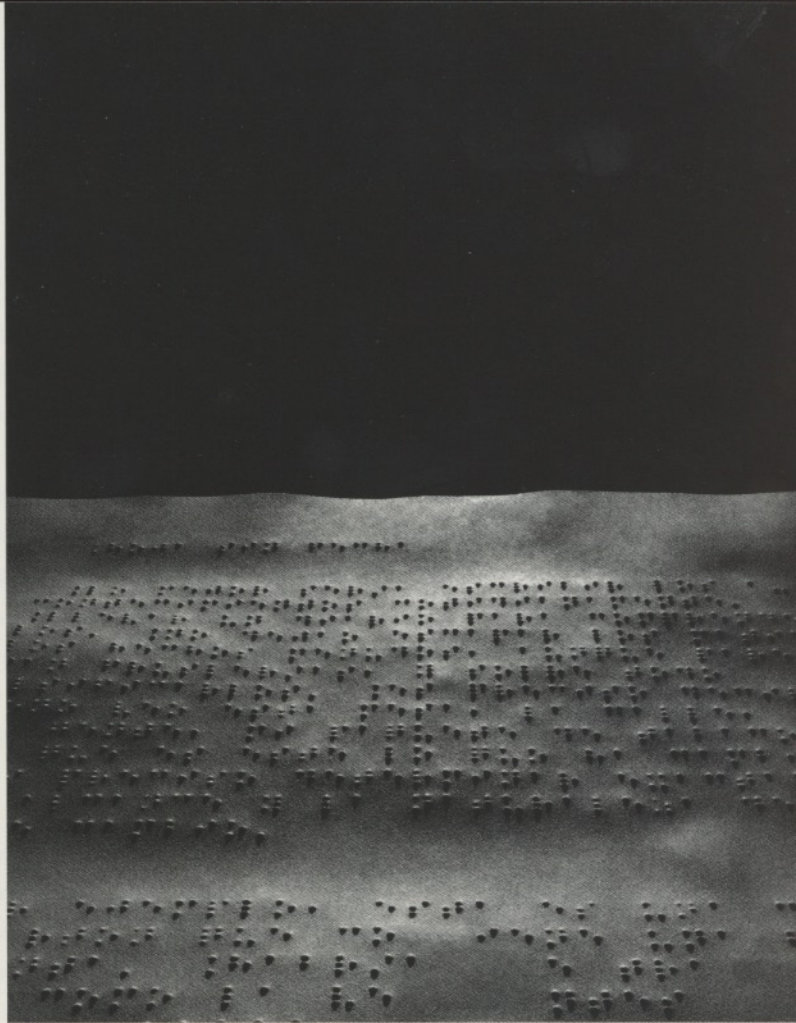
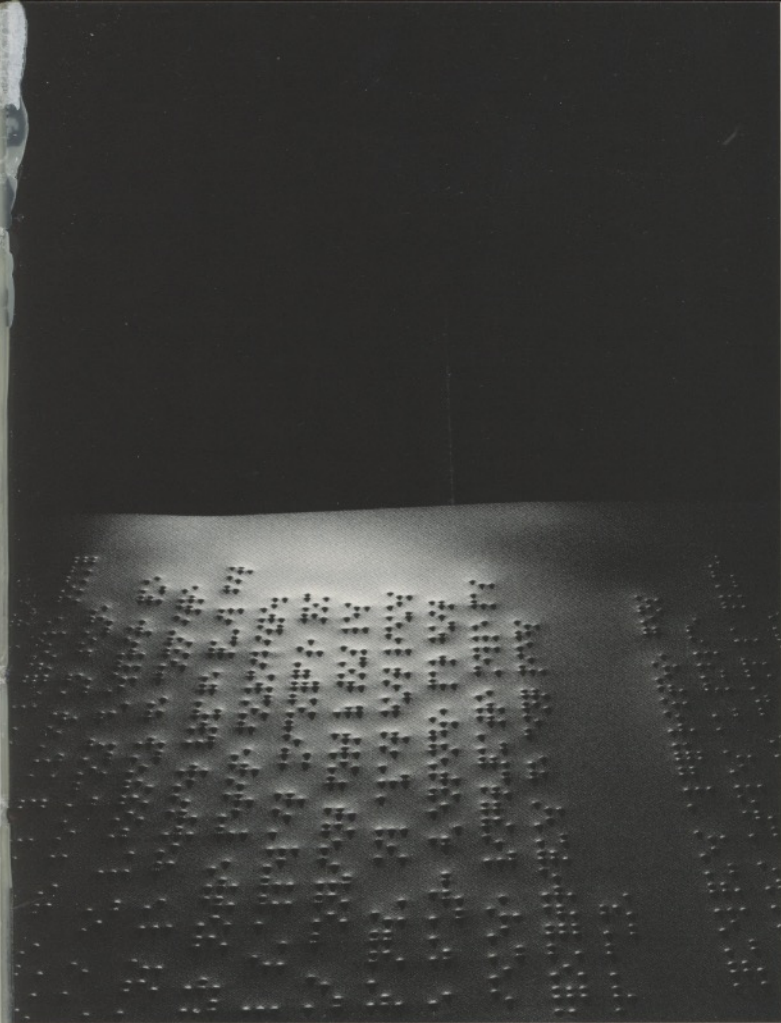
Joan Fontcuberta

¿Cuál es la importancia de la técnica fotográfica en su obra?

Yo prefiero hablar de procedimientos que de técnica. La técnica es un saber funcional acumulado que se vale de unos ciertos medios. El procedimiento en cambio es la técnica puesta al servicio de una metodología de trabajo. Es decir, el procedimiento implica el uso de la técnica aplicado al servicio de un objetivo. En este sentido, creo que debe interesarnos más el fin (el objetivo que perseguimos) que los medios (la técnica que utilizamos). No le doy más valor que al de un conjunto de recursos que debo dominar en la medida en que los necesito, que deben permanecer invisibles y que se han convertido en extensiones casi inconscientes de mi cuerpo, como conducir un coche o escribir a máquina. Sentados al volante de un automóvil, giramos el volante, cambiamos la marcha o apretamos el acelerador persiguiendo determinados efectos de locomoción que nuestra experiencia ha asimilado: no hace falta ser consciente de los procesos técnicos que cada uno de esos gestos implica.

Otra cosa sería si me preguntasen sobre la tecnología, que se podría entender como sistemas o estructuras técnicas mucho más complejas, capaces de suplantar esferas completas de la actividad humana.

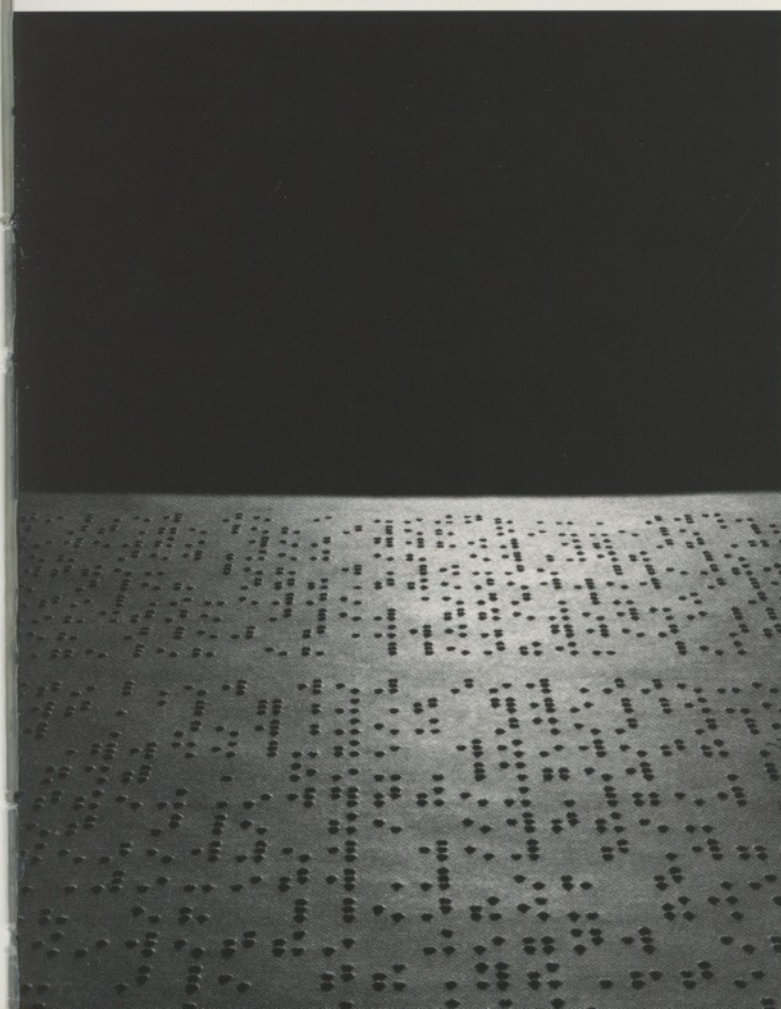
La tecnología nos confronta en ese sentido con un terreno urgente de reflexión en la medida en que interactúa con todas las facetas de la vida, desde la biología hasta la economía. A mí me interesa de forma especial, y creo que muchos proyectos míos lo reflejan bien, los conflictos entre tecnología y naturaleza, y entre tecnología y representación.



01. SÉRIE SEMIOPOLIS, LIBRO DO DESASSOSSEGO, PESSOA, Joan Fontcuberta, 1999.

02. SÉRIE SEMIOPOLIS, NAUSÉE, SARTRE, Joan Fontcuberta, 1999.

03. SÉRIE SEMIOPOLIS, ORIGIN OF SPECIES, DARWIN, Joan Fontcuberta, 1999.



In Si⁽⁶⁾tu

Tecnología y representación forman el binomio que engendra sus mas recientes trabajos, como "los paisajes sin memoria" en "Orogenesis". Los paisajes se presentan como la interpretación que un 'software' de simulación tridimensional produce a partir de datos visuales bidimensionales. Que se presenten como una traducción electrónica de un original, sin ninguna información específica referente al 'software', o a la información cartográfica bidimensional, transforma la corrupción de la traducción en el original mismo. El "original notable", una imagen reconocible y de autor, se convierte en un paisaje sintético, generado por un procedimiento "automático." Retomando su definición anterior, se podría llegar a afirmar que aquí la técnica es el procedimiento. La "evidencia" de un procedimiento engendra una correspondencia entre dos imágenes, las vuelve equivalentes según una lógica que, dado que procede de un 'software', produce un vínculo que se supone razonable entre ellas. Las imágenes se corresponden.

Para poder comunicar por encima de las diferentes lenguas del mediterráneo, negociantes y otros piratas desarrollaron la Lengua Franca, una lengua 'universal'. La imagen tecnológica es a menudo presentada como un idioma legible transversalmente, como una lengua universal. Le propondríamos, volviendo así a las relaciones entre tecnología y naturaleza o tecnología y representación, que intentase ubicar su trabajo en una escala imaginaria entre la Lengua Franca de los piratas mediterráneos y la equivalencia metafórica surrealista o las correspondencias baudelairianas.

Joan Fontcuberta

La Lengua Franca supone el intento de regresar a una etapa pre-babélica. La Torre de Babel lo que hizo fue inventar la necesidad de la traducción y con ello la poesía. Un amigo escritor me dijo en una ocasión que "la poesía es lo que se pierde en la traducción". Lo que se gana es en cambio un determinado inconsciente del lenguaje que desvía el significado original de todo texto. Apliquemos la técnica surrealista del "cadavre-exquis" a la traducción: supongamos que un texto en portugués es convertido al francés, que a su vez pasa al alemán, y luego al inglés, y luego al polaco, y luego al servo-croata, y luego al finlandés, y así sucesivamente con las lenguas que se nos ocurran, para regresar finalmente al portugués. Comparemos seguidamente el original con el resultado final y obtendremos un efecto hilarante: lo que debían ser dos textos idénticos, son ahora como la noche y el día. En esa transformación emerge el absurdo y el contrasentido que ya eran inherentes en el lenguaje mismo. Pues bien, mis proyectos ponen de manifiesto esas negociaciones semióticas y OROGENESIS lo ilustra particularmente.

El nombre de OROGENESIS procede de la rama de la Geografía Física que estudia la formación del relieve. En los paisajes que presento en esta serie el relieve no ha requerido de movimientos tectónicos y de la lenta erosión de millones de años sino de un simple proceso de *rendering* que traduce datos alfanuméricos

en montañas, cráteres o lagos. Al burlar al programa informático forzándolo a transformaciones no previstas en su mandato original, se pervierten los parámetros de la traducción. El ordenador funciona entonces como un "diccionario", pero que no nos da tanto equivalencias de términos pertenecientes a dos sistemas de representación gráfica (el sistema del mapa y el sistema del paisaje), sino correspondencias metafóricas. Y sin duda la macro-metáfora que se desprende es que la representación del mundo ya no depende de la experiencia sino de un imaginario precedente, de una experiencia previamente codificada que media entre nosotros y una realidad ya inalcanzable. A la representación del territorio le afectan menos las fuerzas físicas moldeadoras de ese territorio que las imágenes que filtran nuestra cultura visual.

Entrevista realizada em Diciembre 2004