

LOS INMATERIALES EN MEDIO VIRTUAL

THE IMMATERIALS IN A VIRTUAL MEDIUM



JESÚS DE PAULA ASSIS

1. HOY

Vivimos en un momento en el que la discusión sobre el estatuto de lo virtual ha adquirido proporciones verdaderamente populares. Diariamente, en los periódicos, en la TV, en las conversaciones se discuten cuestiones en torno “al trabajo virtual”, “las relaciones virtuales”, “el fin de los empleos tradicionales”, “la nueva era de la información”, “las autopistas de la información” etc., etc., etc.

Es curioso, pero apenas se discute acerca del impacto social de lo virtual como un nuevo medio. El surgimiento del cine y de la TV trajo discusiones sobre lo que sería del arte de representar, o qué sería de las relaciones sociales cuando todos pudieran tener el mundo en la casa, en la pantalla de la TV en blanco y negro. Sin embargo, las discusiones alrededor de lo virtual (“materializado” en la Internet) tienen algo de especial, además del simple hecho de ser contemporáneo: ya no se trata de “algo más” en el mundo, sino de un mundo nuevo, paralelo y, más aún, con pretensiones serias sobre la realidad. Por más que la TV fuera nueva a finales de los años 40, nadie con sentido común discutiría su llegada en términos de “todo lo que el hombre hará se dará en la TV”. Pero, con la Internet, es ese el tono del discurso.

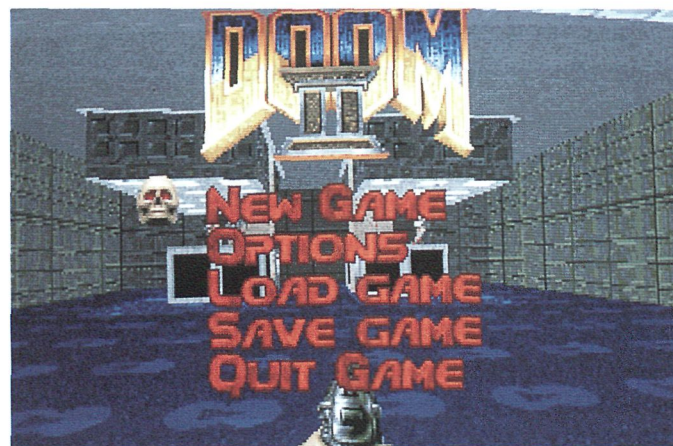
1. TODAY

We live in a time when the debate on the statute of virtuality is reaching truly popular proportions. Every day, in the newspapers, on TV, in conversations, issues like “virtual work”, “virtual relations”, “the end of traditional jobs”, “the new information era”, “data superhighways”, etc. are discussed.

This is hardly a discussion of the social impact of a new medium. The beginning of cinema and TV also brought debates on what would become of acting, or what would become of social relations when everyone could have the world inside the home, on a black-and-white TV screen. However, the debates on the virtual (“materialised” in the Web) have something special, beyond the mere fact of being contemporary: this does not mean any longer “something else” in the world, but a new world, a parallel world and moreover, one with serious pretensions to reality. No matter how much of a novelty TV was in the late 40’s, no one with common sense would discuss its arrival in terms of “everything man will do will happen on TV”.



Jesús de Paula Assis. *Doom II* (ID Software).



Jesús de Paula Assis. *Doom II* (ID Software).

Naturalmente, el espectro de la discusión va de lo tecno-utópico a la catástrofe completa: de Ray Kurzweil, afirmando, un tanto eufóricamente, que muy en breve el hombre estará creando cuerpos virtuales mejores que los reales y pasando mentes hacia medios electrónicos a través de un elusivo escaneado de cerebros, hasta Arthur Kroker y Michael Weinstein afirmando que todo lo que se puede ser en ese futuro hiper-informatizado es “*data trash*”.

(De salida, un hecho parece unir a todos esos autores por más lejanas que sean sus posiciones. A lo máximo, alrededor del 5% de la humanidad está conectada a la Internet. Por lo tanto, haya redención o catástrofe, la cosa será para pocos. Esos discursos afirman que la fracción “*plugged-in*” es la que verdaderamente interesa, lo que es un reflejo más del neoliberalismo de los años 90.)

De hecho, se superó la época (reciente) en que los medios electrónicos proclamaban el fin del libro y que la Internet se presentaba como una especie de feria abierta, absolutamente democrática, desorganizada, esencialmente anárquica e incontrolable. Ese discurso dio lugar a un hecho: la Internet la controlan grandes corporaciones y refleja exactamente el mundo real, en lo que tiene de bueno y de malo. Desgraciadamente, si existe diferencia con los otros medios del pasado como la TV, es que la Internet es aún menos democrática, aún menos relacionada con las personas, aún más restrictiva y “*elitizante*” que la TV. (Bueno, se puede pensar que eso sea una bendición: la clase media, extasiada consigo misma, desaparecería en la inacción. Pero eso es pedir demasiado).

Dado el carácter inevitable de lo virtual, cabe preguntar qué se puede hacer de ello en términos creativos. ¿Es posible usar sus tecnologías para algo más que entre-

Nevertheless, this is exactly the tone of the language used on the Web.

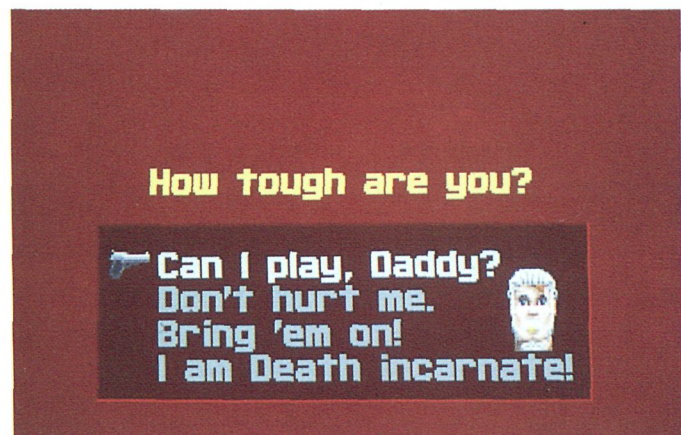
Naturally, the spectrum of discussion goes from the techno-utopic to the complete catastrophic. From Ray Kurzweil stating in a rather euphoric fashion that man will soon be creating virtual bodies better than real ones and transmitting minds into the electronic media through an intangible scanning of brains, to Arthur Kroker and Michael Weinstein stating that all one can become in this hypercomputerised future is “*data trash*”.

(However divergent these authors’ positions, one fact seems to connect them. At most, around 5% of mankind is connected to the Internet. Hence, redemption or catastrophe will be for a few. These remarks take for granted that the “*plugged-in*” fraction is the one that really counts, which is one more reflection of the neo-liberalism of the 90’s.)

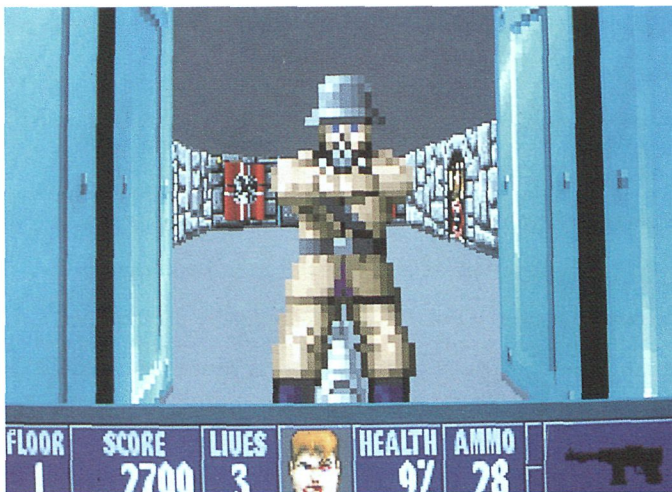
In fact, (recent) time passed, when the electronic media proclaimed the end of the book and the Internet was presented as a kind of absolutely democratic, essentially anarchic and uncontrollably free market. That reasoning gave rise to certain facts: large corporations control the Internet and it mirrors the real world exactly, for better or worse. Unfortunately, if there is a difference with other media from the past, such as TV, it is because the Internet is even less democratic, even less linked to people and even more restricted and elitist than TV. (One might think this a blessing: the middle class, ecstatic with itself, disappearing in inaction. But that is asking too much).



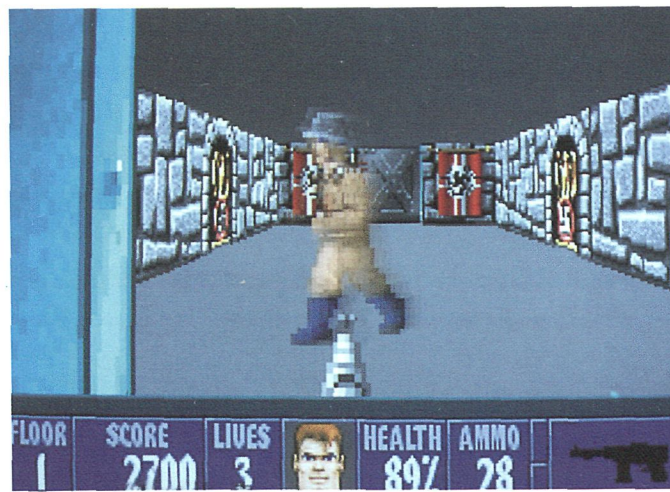
Jesús de Paula Assis. *Castle of Wolfenstein* (ID Software).



Jesús de Paula Assis. *Castle of Wolfenstein* (ID Software).



Jesús de Paula Assis. *Castle of Wolfenstein* (ID Software).



Jesús de Paula Assis. *Castle of Wolfenstein* (ID Software).

tenimiento? Éso, de ser posible, ¿vale la pena? ¿Esos nuevos usos, si existen, podrían presentarse sin el riesgo de confundirse con lo que la industria cultural pone a disposición del público?

Las indagaciones llevan a los fundamentos de una manifestación celebrada en París, en 1985: *Les Immatériaux*. Sus protagonistas preferían “manifestación” a exposición. Thierry Chaput afirmaba: “No es una exposición, pues exposición es tradicionalmente un trayecto predeterminado y se da en el aquí y ahora. El propósito de *Les Immatériaux* es hacer sentir el problema, la inquietud, la fluidez. El visitante es el único responsable de la construcción del sentido”.

Así que, por primera vez, las computadoras las traían a un espacio expositivo, dividiendo el lugar con obras de arte. El objetivo: mostrar que, en el mundo contemporáneo, todo es información; que los sentidos están progresivamente enredados en simulaciones y que eso no debe verse como un distanciamiento de la realidad/naturalidad. Natural es todo lo que el hombre recibe y recrea. Así, la simulación es tan sólo un dato más, ni superior ni inferior a la sensación proveniente del estímulo natural. Esa naturaleza intacta, en verdad, no existe, pues o bien todo es natural, o todo es artificial en un mundo habitado por hombres.

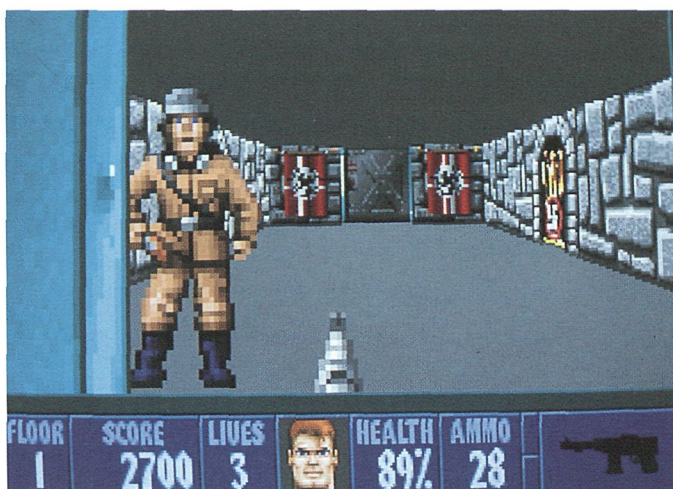
En 1999, una capa más se sobrepone a la simulación de lo real, tónica de los años 80. Hoy día, la construcción de ambientes virtuales realistas inmersivos es posible. De esa forma, las indagaciones presentes en *Les Immatériaux* permanecen actuales y pueden llevarse a otro nivel. De hecho, hoy día, la manifestación idealizada por Lyotard sólo tiene sentido en un medio virtual.

Given the inevitable character of the virtual, it is worth asking what can be made of it in creative terms. Is it possible to use its technologies for more than entertainment? And if so, is that worthwhile? Could such new uses, if they exist, be presented with no risk of being mistaken by that which the culture industry makes available to the public?

The questions led to the fundamentals of an exhibition held in 1985, in Paris: *Les Immatériaux*. The exhibitors preferred “manifestation” to exhibition. Thierry Chaput stated: “It is not an exhibition, for exhibition is traditionally a pre-determined route happening here and now. The purpose of *Les Immatériaux* is to allow problems, restlessness, and fluidity to be felt. The visitor is the only one responsible for building the meaning”.

And so, for the first time, computers were brought to an exhibition area, sharing the space with artworks. The objective: to show that, in the contemporary world, all is information, that the senses are progressively entangled in simulations and that this should not be seen as detachment from reality/naturalness. “Natural” is everything man receives and recreates. Thus, simulation is simply one more piece of data, neither better nor worse than the feeling originating from the natural stimulus. In reality, such intact nature does not exist, for all is either natural or artificial in a world inhabited by men.

In 1999, one more layer is superimposed on the simulation of reality, the style of the 80’s. Nowadays, the construction of immersive realist virtual environments is



Jesús de Paula Assis. *Castle of Wolfenstein* (ID Software).

Ese es el marco en el que se produce el reto de reeditar, en 1999, *Les Immatériaux* en un medio virtual.

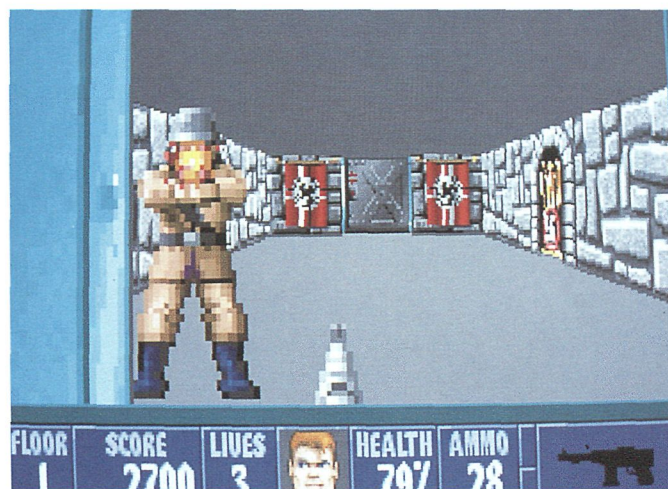
2. LAS PRINCIPALES DIFERENCIAS 1985/1999

La exposición / manifestación *Los Inmateriales* sucedió en un contexto en el cual la gran discusión era la “entrada” del Occidente en una era “posmoderna”. Nuevos materiales, nuevos medios de difusión de información (el mundo académico, por lo menos, empezaba a usar *e-mail*) y la entrada de los países más desarrollados en una era “posindustrial” dominaban el horizonte de los curadores.

Casi 15 años después, mucho de lo que fue tema de aquella manifestación se ha concretado y extendido y, en el mismo periodo, nuevos horizontes se han impuesto. Por lo menos dos temas que tienen que ver directamente con el espíritu de la manifestación adquirieron mayor énfasis después de ella:

a. La extensión de ese pensamiento posmoderno al estudio de la propia actividad científica.

En la primera manifestación, se daba mucho énfasis al impacto de la tecnociencia sobre los quehaceres cotidianos (la alimentación, el vestirse, el cambiar dinero, la apreciación de obras de arte, etc.). Pero era dato del problema que, pese a que la intervención de esa tecnociencia mediatizara el contacto con los materiales comunes, ella misma, la actividad tecnocientífica, no constituía proble-



Jesús de Paula Assis. *Castle of Wolfenstein* (ID Software).

possible. Thus, those issues present in *Les Immatériaux* remain prevalent and may be taken to another level. Today, in fact, that manifestation idealised by Lyotard only makes sense in a virtual medium.

This is the panorama for the challenge of reediting *Les Immatériaux* in a virtual medium in 1999.

2. THE MAIN DIFFERENCES 1985/1999

The exhibition / manifestation *Les Immatériaux* [“The Immaterials”] took place in a context in which the great debate was the “entrance” of the West into a “post-modern” age. New materials, new means of diffusion of information (the academic world, at least, began to use e-mail) and the entrance of the most highly developed countries into a “post-industrial” age, dominated the curators’ horizon.

Nearly 15 years later, much of what was the theme of that manifestation has taken shape and spread and in the same period, new horizons have appeared. At least two themes have directly to do with the spirit of the manifestation and have placed themselves with more emphasis after it:

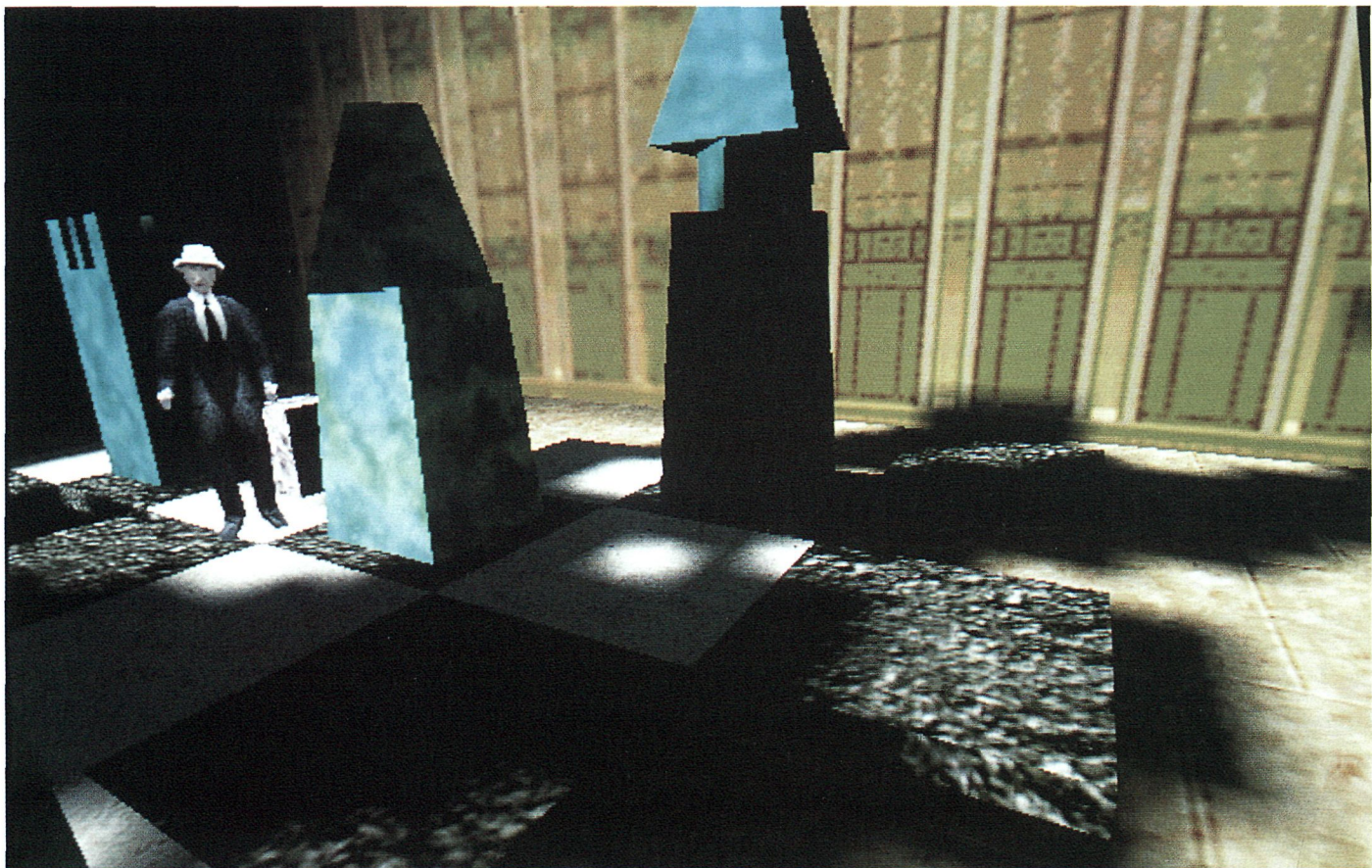
a. The extension of that post-modern thought to the study of scientific activity itself

In the original manifestation, too much emphasis was given to the impact of techno-science on day-to-day things (food, clothing, money exchanges, appreciation of works of art etc.). Yet it was typical of the issue that, although the intervention

ma. A partir del momento en que resulta evidente que esa actividad es parcialmente producto del cotidiano social y político, que prevalece en esa actividad la negociación de conceptos, la acomodación política, etc. (lo que Bruno Latour, llamó de “*traslación de intereses*”), aparece la cuestión de que ningún grupo tiene acceso privilegiado a la realidad y que esa mediatización ocurre, en realidad, no sólo entre el hombre común y los objetos de su cotidiano, sino también entre el hombre por definición racional (el científico natural) y la naturaleza (sea lo que sea que esa palabra signifique). O sea, no existe un mundo estable que la tecnociencia pueda descubrir, cuya presencia interfiera en lo cotidiano y lo modifique. O tal mundo no existe, o no se le puede descubrir, o es tan inestable como lo cotidiano, y el tecnocientífico no puede reivindicar sobre él cualquier primacía. Un marco importante de esa reflexión es *Science in Action* [Ciencia en Acción], de Bruno Latour, publicado en 1987.

A pesar de que Lyotard llamara la atención en *Les Immatériaux* sobre ese problema (“...Estamos completa-

of this techno-science mediated contact with common materials, techno-science activity itself did not constitute the issue. From the moment that it becomes clear that such activity is partially a product of social and political everyday life, that in such activity the negotiation of concepts, political accommodation, etc. (that which Bruno Latour called “translation of interests”) prevail, the question arises that no group has privileged access to reality and that mediation in reality occurs not only between the common man and his everyday objects, but also between man as a rational definition (the natural scientist) and nature (whatever such a word means). That is, there is a stable world, discoverable by techno-science, whose presence interferes in and changes everyday life. Such a world either does not exist or is not discoverable or it is as unstable as everyday life, and techno-science may not claim any primacy over it whatsoever. An important milestone in this reflection is *Science in Action*, by Bruno Latour, published (in English) in 1987.



Jesús de Paula Assis. *Os Imateriais 99* (prototipo / prototype) – *Avatar* de Marcel Duchamp.



Jesús de Paula Assis. *Os Imateriais 99* (prototipo / prototype) – *Avatar de Marcel Duchamp*.

mente cercados por el lenguaje. Si usamos nuestros instrumentos para escudriñar el universo, el hecho es que todo lo que ellos nos restituyen es el lenguaje”, eso no pasó del discurso para el espacio expositivo.

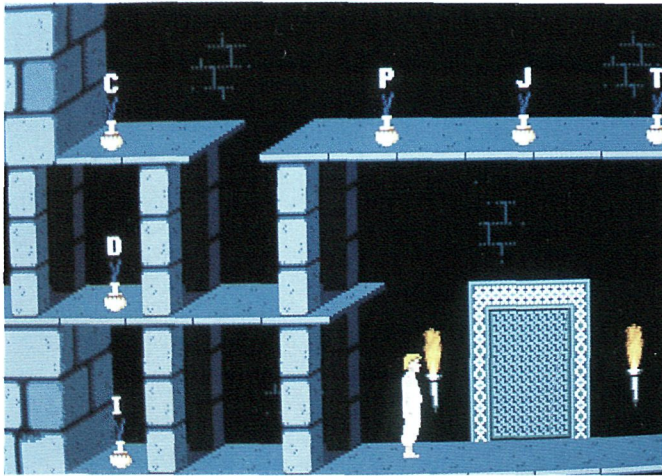
b. La globalización y la exclusión de la mayoría de las personas de la esfera del trabajo

La manifestación original no contemplaba el problema y, tal vez, todavía encarara el impacto de la tecnociencia sobre lo cotidiano con cierto optimismo. Pero el hecho es que el desarrollo científico y tecnológico –especialmente en cuanto aparece conectado a la circulación de capital– excluye de la esfera del trabajo a la mayoría de los seres humanos. Esa exclusión, hoy día, se la toma como hecho inevitable, como ley natural. Países enteros se adaptan como si se adaptaran a un terremoto, a la caída de un meteoro, en definitiva, a algo totalmente fuera del control humano. Así, una manifestación que, hoy día, estudie el

Although Lyotard drew our attention to that problem in *Les Immatériaux* (“...We are surrounded completely by language. If we use our instruments to scrutinise the universe, the fact is that all they give us back is language”.), it meant no more than words for the exhibition space.

b. Globalisation and the exclusion of most of the people from the world of work

The original manifestation did not contemplate the problem and perhaps still viewed the impact of techno-science on everyday life with certain optimism. But the fact is that scientific and technological development – especially when connected with the circulation of capital – excludes most human beings from the world of work. Such exclusion is currently taken as an inevitable fact, as a natural law. Whole countries adapt to it as if they had adapted to an earthquake,



Jesús de Paula Assis. *Prince of Persia* (Broderbund).

impacto de la tecnociencia sobre lo cotidiano, tiene que tomar en consideración la alienación sensorial resultante de eso (el tema de la *Manifestación* de 1985), pero también la alienación del trabajo y de la convivencia social, en un mundo paradójico que, a la vez que se basa en una ética del trabajo, cierra a las personas el acceso al mismo.

3. LOS GRANDES TEMAS EN 1985 SEGÚN SUS PROTAGONISTAS

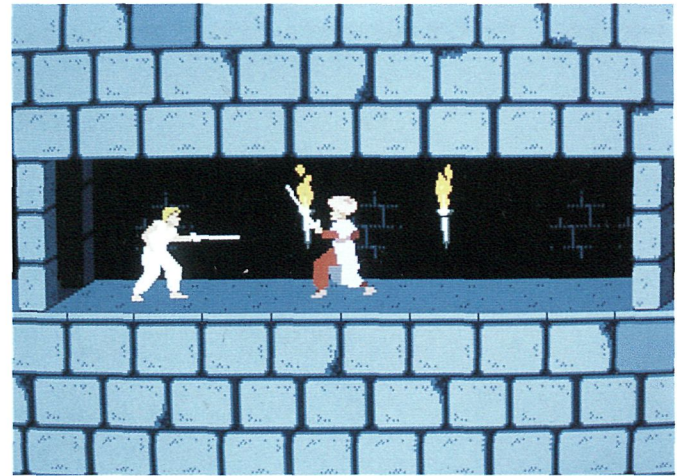
a) Jean Maheu

Trátase también de poner de manifiesto el hecho de que la investigación y la evolución en las tecnociencias y en las artes dan como resultado que la materia, los materiales y lo real ya no son inmediatamente comprensibles y que “un velo de números tiende a interponerse entre la realidad y el espíritu”.

b) François Burkhardt

La temática de Los Inmateriales se presenta como la demostración de la transformación de un mundo material de objetos en un mundo cada vez más dependiente de los “mass media”, en el cual lo nuevo y lo real pasan a través de técnicas de comunicación y en el cual la materia misma se vuelve impalpable, invisible, como los rayos y ondas.

Esta manifestación pretende ser una llamada estimulante a la investigación de nuevos modelos de interpretación, capaces de explicar la transformación del mundo y la alteración de las relaciones sujeto / objeto que de ello resultan.



Jesús de Paula Assis. *Prince of Persia* (Broderbund).

to the fall of a meteoroid, in short, to something totally beyond human control. Thus, a manifestation which currently studied the impact of techno-science on everyday life would have to take into consideration the sensorial alienation resulting from this (the theme of the 1985 *Manifestation*), and also the alienation from work and social coexistence in a paradoxical world which, while based on an ethic of work, excludes people from access to it.

3. THE GREAT THEMES IN 1985 ACCORD- ING TO THE EXHIBITORS

a) Jean Maheu

It is also a question of showing, that research and evolution in techno-sciences and in arts result in matter, materials and the real not being immediately comprehensible and that “a veil of numbers tend to interpose reality and spirit”.

b) François Burkhardt

The theme of The Immaterials is presented as the demonstration of a transformation of a material world of objects in a world that is increasingly more dependent on the “mass media”. A world in which “new” and “real” pass through communication techniques and in which matter itself becomes impalpable and invisible as rays and waves.

That manifestation intends to be a stimulating appeal for

c) Jean-François Lyotard

La demagogia de la industria cultural: vender al público solamente aquello que le guste. O sea, los productos culturales al respecto de los cuales cada uno puede jactarse de ser buen juez y así reforzar la imagen que tiene de sí mismo. No se puede cultivar y desarrollar la cultura sin exigir algún esfuerzo del público.

Pretendieron despertar una sensibilidad. La exposición es una dramaturgia posmoderna. Sin héroes, sin historia. Un dédalo de situaciones organizadas por cuestiones: nuestros sitios. Un tejido de voces recibidas por un receptor portátil: nuestra banda sonora. Al visitante, en su soledad, se le instiga a escoger su trayecto en entrelazamiento de tramas que lo retienen y de voces que lo llaman.

d) Thierry Chaput

La tecnociencia, que no se puede evitar, es presentada sin ocupar el escenario. Expurgada de su contenido fascinador, de su magia, nos apercibimos de ella entre los bastidores.

Cuando lo verdadero se vuelve incierto, cuando la existencia pierde su maniqueísmo y no es nada más allá que un estado de densidad de una existencia probable, entonces el “obtener” se vuelve vago. Liberados de la hegemonía del comprender (¿vanidad vana?), “Los Inmateriales” apelan, por lo tanto, a una sensibilidad secreta.

e) Acta de la reunión de 24 de enero, 1984

“Mostrar las condiciones de trabajo que se darán en el siglo XXI: el universo de la reflexión, del trabajo, de la creación y del juego”.

“Es necesario evitar las ideas muy generales”.



Jesús de Paula Assis. *Prince of Persia* (Broderbund).

investigation of new models of interpretation capable of explaining the world transformation and the alteration of the subject/object relations arising from it.

c) Jean-François Lyotard

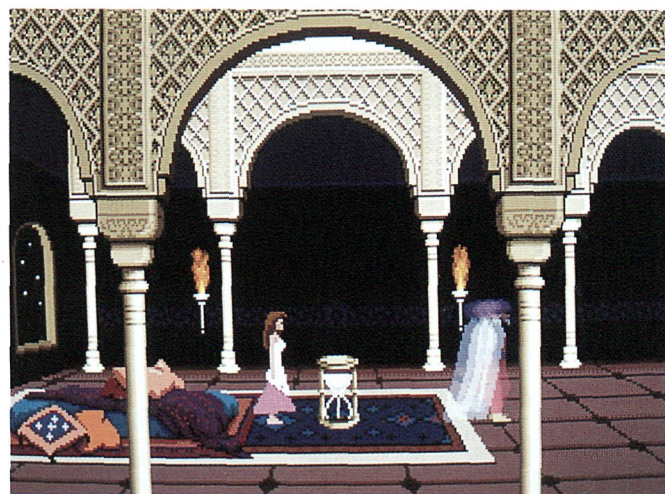
The demagoguery of the cultural industry: to sell to the public only that which it likes. That is, the cultural products each may boast about being a good judge of, thus reinforcing one's image of oneself. Culture cannot be cultivated and developed without demanding some effort from the public.

The awakening of sensitivity was intended. The exhibition is a post-modern dramaturgy. No heroes, no history. A maze of situations organised by issues: our sites. A mesh of voices received by a portable receptor: our sound track. In his solitude, the visitor is urged to choose his route in wefts that retain him and voices that call him.

d) Thierry Chaput

Techno-science, which cannot be detoured, is presented without occupying the scene. Expurgated from its fascinating content, its magic, we perceive it from behind the scenes.

When the truthful becomes uncertain, when existence loses its Manicheism and is nothing beyond a state of density of a probable existence, then “getting” becomes vague. Free from the hegemony of understanding (vain vanity?), “The Immaterials” then appeal to a secret sensitivity.



Jesús de Paula Assis. *Prince of Persia* (Broderbund).

“Hacer que el entorno sea lo más interactivo posible”.

“Crear espacios en los cuales el visitante deje de ser actor. Deben ser terrenos difusos, con fronteras físicas o sonoras”. (Lyotard)

f) Extractos de los folletos de presentación

“La cuestión central es: ¿los ‘inmateriales’ dejan inalterada, o no, la relación de lo humano con lo material, tal como ello está establecido en la tradición de la modernidad, por ejemplo, a través del programa cartesiano: volverse [el hombre] maestro y dueño de la naturaleza?”

Un objeto en general o un fenómeno se consideran un mensaje (conjunto de signos). Los signos que lo constituyen están formados de elementos discretos, que son los trazos diferenciales del soporte... código... emisor... receptor... y referente.

La tecnología no es la causa del descenso del perfil moderno. Es, principalmente, uno de sus signos. Otro síntoma es nuestro malestar. A finales del siglo XVIII, Europa y América elevan la pretensión del espíritu ilustrado, libre y virtuoso, de expandir las luces, el derecho y la riqueza sobre el mundo humano. Después de dos siglos de guerras civiles, internacionales, mundiales y masacres, se inicia la aflicción de esa arrogancia. “Los Inmateriales” deberán, de lejos, al menos en su escenografía, hacerse eco de esa sabia melancolía”.

No-controlable, inmanente: Posmoderno: ningún dato es contemporáneo de su presentación, ni una estrella a 50 millones de años luz, ni una partícula elemental que atraviese una cámara de burbujas, ni el evento afectivo cuyo poder traumático no aparece sino “de golpe” y desubicado... Pérdida del ideal de una sociedad transparente, simple por sí misma. La investigación descubre de inme-



Jesús de Paula Assis. *Unreal* (GT Interactive Software).

e) Minutes of the Jan. 24th, 1984 meeting

“To show the working conditions that will occur in the 21st century: the universe of reflection, of work, of creation and of play”.

“It is necessary to avoid too general ideas”

“To make the environment as interactive as possible”.

“To create areas in which the visitor stops being an actor.

These should be vague areas, physical or sound frontiers”.

(Lyotard)

f) Extracts from the presentation folders

“The central issue is: do or do not the ‘immaterials’ leave the relation of the human with the material unchanged, just as this is established in the tradition of modernity, for example, through the Cartesian program: (man) to become lord and master of nature?”

An object in general or a phenomenon is considered a message (a set of signs). The signs constituting it are formed by discrete elements that are the differential traces of the support...code... transmitter...receiver ... and reference.

Technology is not the cause of the fall of the modern profile. It is primarily one of its signs. Another symptom is our uneasiness. In the late 18th century, Europe and America raised the pretension of the enlightened, free and virtuous spirit, of extending light, rights and wealth over the human world. After two centuries of civil, international and world wars and massacres, the affliction of this arrogance has begun. “The Immaterials” should from afar, at least in its scenography, echo this wise melancholy”.

Non-controllable, immanent: Post-modern: no piece of data is contemporary to its presentation, no 50-million light year star,



Jesús de Paula Assis. *Unreal* (GT Interactive Software).

diato, en todo lugar, una complejidad no-controlable “de golpe”.

Sobre una plataforma, 20 ó 30 radiodifusores, cada uno cubriendo una zona cuidadosamente delimitada. Cada emisora difunde una banda sonora cuyo sentido se refiere a cada una de las cuestiones ... A los visitantes se les proveyó de receptores. Los mensajes orales no son necesariamente instrucciones; son también poemas, prosa, interrogantes, exclamaciones, citas, argumentaciones. Igualmente, mensajes musicales.

4. LOS TEMAS OBLIGATORIOS EN UNA REEDICIÓN EN 1999

A partir de las selecciones anteriores, se puede ver que los asuntos centrales de la manifestación de 1985 eran:

- a. la tecnociencia impone una mediación (supuestamente nueva) entre objetos de lo cotidiano y los sentidos de los sujetos humanos (1).
- b. entre la realidad (supuesta) y las percepciones del sujeto hay técnicas de comunicación que deben de escrutarse (2, 3, 6d).
- c. la tecnociencia es el centro de atención, pero sin el carácter fascinante que le dan los “mass media” (3, 4).
- d. la tecnociencia no cumple con las promesas de la Ilustración (6c).

O sea, *Los Inmateriales* debe entenderse como una exposición en la cual se discute el impacto de las novedades traídas por la tecnociencia sobre las percepciones humanas. En este fin de siglo (en 1985 y más fuertemente aun en 1999), los sentidos ya no son sensibilizados por las “cosas”, sino por simulaciones de ellas; simulaciones éstas resultantes del desarrollo tecnocientífico.



Jesús de Paula Assis. *Unreal* (GT Interactive Software).

no elementary particle crossing a bubble chamber, no affectionate event whose traumatic power only appears “at a stroke” and out of place...Loss of a transparent society’s ideal, simple in itself. The research of the immediate discovers a non-controllable complexity “at a stroke” everywhere.

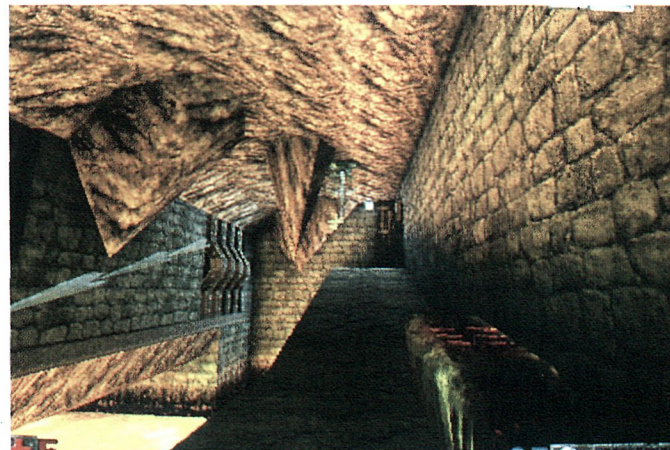
On a platform, 20 or 30 radio broadcasting stations, each covering a carefully delimited zone. Each transmitter broadcasts a sound track whose meaning refers to each one of the issues...The visitors are furnished with receivers. The oral messages aren’t necessarily instructions, but also poems, prose, questions, exclamations, quotes, and expositions. Likewise, musical messages.

4. THE MANDATORY THEMES IN A 1999 RE-EDITION

From the extracts quoted above, it can be seen that the central issues in the 1985 manifestation were:

- a. techno-science imposes mediations (supposedly new) between daily objects and the human senses (1)
- b. between (supposed) reality and the subject’s perceptions there are communication techniques which should be scrutinised (2, 3, 6d)
- c. techno-science is the centre for attentions, but without the fascinating characteristic given to it by the “mass media” (3, 4)
- d. techno-science does not keep the promises of the Enlightenment (6c)

In other words, *The Immaterials* should be understood as an exhibition in which the effect of the novelties brought by techno-science on human perceptions is discussed. At this



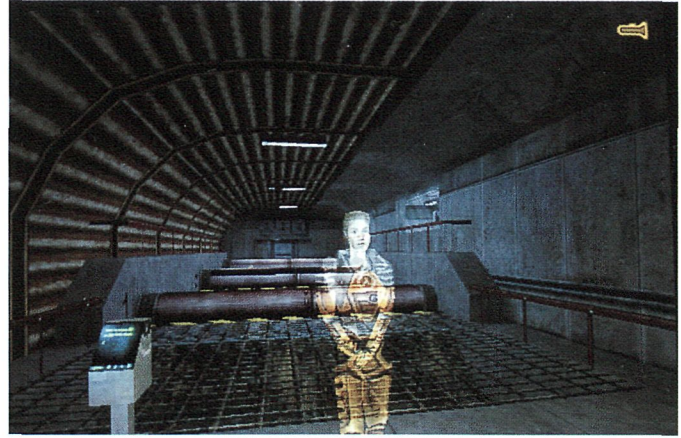
Jesús de Paula Assis. *Unreal* (GT Interactive Software).

Jesús de Paula Assis. *Half-Life* (Sierra).

Así, al transponer esa temática para 1999 y al elegir algunos conceptos para que sean más cuidadosamente abordados en el ambiente expositivo virtual, **debe privilegiarse a los sentidos como hilo conductor.**

Pero ya no estamos en la era en que la inmersión en el mundo virtual es una experimentación circunscrita prácticamente a unos pocos laboratorios universitarios. En 1999, esa inmersión es popular. Así, además de discutir cuál es el impacto de sensaciones simuladas sobre el cuerpo (el gran tema de 1985), es necesario hacer avanzar tal discusión abordando la cuestión del **impacto de sensaciones simuladas sobre un cuerpo simulado.** En los mundos virtuales, se perciben cuerpos virtuales, que son estimulados, que pueden caminar, explorar, luchar, alimentarse y... morir. Ese es el mundo de los *videogames*, el mundo de *Prince of Persia* (1990), del *castillo de Wolfenstein* (1992), del mega-éxito de 1994, *Doom*, de los recientes *Unreal* y *Half-Life* (ambos de 1998), por citar unos cuantos hitos “históricos” en ese campo.

La nueva manifestación propuesta debe nutrirse de esa experiencia reciente y discutir, en el **mismo campo en que ésta se da**, las cuestiones del cuerpo virtual y de lo que significa tenerlo y manejarlo en un espacio inexistente. Naturalmente, una de las conclusiones será que es posible usar esos espacios inteligentemente, para acciones más sofisticadas que dar un tiro y correr. Pero de eso no debe inferirse la conclusión de que los *videogames* son nocivos, degradantes, peligrosos. Ellos son, antes de todo, los escalones que permitieron una reflexión sobre lo virtual. Así como Lyotard, en *Les Immatériaux*, se esforzaba por evitar la distinción arte/no-arte, buen arte/arte popular en el espacio expositivo, enfatizando antes de to-

Jesús de Paula Assis. *Half-Life* (Sierra).

century's end (in 1985 and even more strongly in 1999), the senses are no longer sensitised by “things”, but by their simulations, which result from the development of technoscience.

Thus, when transposing this theme to 1999 and choosing concepts to be dealt with in a virtual exhibit, **the senses must be privileged like an underlying thread.**

However we are no longer in the age when immersion in the virtual world is simply experimentation restricted to a few university labs. In 1999, this immersion is popular. Thus, besides discussing the effect of simulated sensations on the body (the great theme of 1985), it is necessary to take such a debate to the issue of **the effect of simulated sensations on the simulated body.** In the virtual worlds, one receives virtual bodies that are stimulated and can walk, explore, fight, feed and... die. This is the world of videogames, the world of *Prince of Persia* (1990), of the *Castle of Wolfenstein* (1992), of the 1994 mega-success *Doom*, of the recent *Unreal* and *Half-Life* (both from 1998), only to mention a few “historical” landmarks in this area.

The new manifestation proposed should take nourishment from this recent experience and discuss, **in the very field in which it happens**, the issues of the virtual body and of what it means to have and handle one in a non-existent space. Naturally, one of the conclusions will be that it is possible to use these spaces intelligently for actions more sophisticated than shooting and running. Notwithstanding, the conclusion should not be drawn that videogames are

do la cuestión del impacto sobre los sentidos, también se evitará en 1999 el discurso despreciativo en cuanto a los mundos virtuales producidos en masa. Ellos son el dato, son lo que hay hoy día. Merece la pena reflexionar sobre ellos y en ellos.

La exposición, pautada por los sentidos humanos y realizada en un espacio virtual, abordará conceptos difíciles –el cuerpo virtual, el uso de esos mundos para más allá de las posibilidades fijadas por los *mass media*– de una forma que se supone fácil de entender y, más aún, en una forma popular, el *videogame*. Dos reacciones pueden ocurrir: o los visitantes no comprenderán lo que se expone, y sin embargo, al ver la forma y juzgándola popular, la desdenarán como “fácil”, “superficial”, o comprenderán el asunto abordado, pero la forma los llevará al mismo juicio. ¿Cómo hacer para que la forma popular no cree un prejuicio en cuanto al contenido? He aquí una cuestión que debe orientar cualquier desarrollo que pretenda ser exitoso en ese campo.

En resumen, se pueden sintetizar los objetivos de *Los Inmateriales 99* en:

1. Mostrarle al visitante que:

- a. la frontera entre “natural” y “artificial” es cada vez menos precisa.
- b. la frontera entre material e inmaterial es cada vez más fluida.
- c. lo virtual es progresivamente asimilado a lo cotidiano (o lo que es lo mismo, decir que buena parte de lo cotidiano, por lo menos para la fracción más rica de la humanidad, se da en el mundo virtual).

Evitando:

- a. el optimismo de los “tecno-utópicos” (lo virtual es preferible a lo real para las relaciones humanas, la productividad se incrementa por las relaciones virtuales y, así, ellas son la etapa superior de las relaciones interpersonales).
- b. el pesimismo de los neo-luditas (lo virtual es el fin de las relaciones interpersonales, estas sí las verdaderas entre seres humanos etc.).

2. Usando:

- a. un recorrido por el ambiente expositivo, en el cual el visitante se ve enfrentado a los principales problemas que deberá afrontar.
- b. una inmersión en un ambiente virtual interactivo realista.

harmful, degrading, and dangerous. They are, first of all, the steps that allowed a reflection on the virtual. Just as Lyotard, in *Les Immatériaux*, struggled to avoid the art/non-art, good art/popular art distinction in the exhibition area, stressing first and foremost the effect on the senses, in 1999 the deprecatory reasoning related to the virtual worlds produced *en masse* will also be avoided. They are the data; they are what exist today. It is worth reflecting on them **and in them**.

The exhibition oriented by the human senses and executed in a virtual space will bring difficult concepts – the virtual body, the use of those worlds beyond the possibilities determined by the mass media – in a way intended to be easy to understand and moreover, in a popular form – the videogame. Two reactions may take place: visitors will either not understand what is exhibited, but seeing the form and deeming it popular, will scorn it as “easy” or “superficial”; or they will understand the subject dealt with, but its form will lead them to the same conclusion. What can be done so that the popular form will not create prejudgement of the content? This is an issue that should guide any path intended to succeed in this field.

Thus, *The Immaterials'* objectives may be summed up as:

1. Showing the visitor that:

- a. the border between “natural” and “artificial” is less and less clear.
- b. the border between material and immaterial is more and more fluid.
- c. the virtual is progressively assimilated by everyday life (i.e. a good part of everyday life, at least for the wealthiest part of mankind, takes place in the virtual world).

Avoiding:

- a. the optimism of the “techno-Utopians” (the virtual is preferred to the real for human relations, productivity is increased by virtual relations and thus, these are the higher phase of interpersonal relations).
- b. the pessimism of the neo-Luddites (the virtual is the end of interpersonal relations, precisely those which are real between human beings etc.).

5. DE LA CONCEPTUALIZACIÓN A LA PRÁCTICA

El objetivo de todo el equipo en el Itaú Cultural en este momento (junio de 1999) es ensamblar una exposición que reedite, actualice y desarrolle *Les Immatériaux*, usando modernas herramientas de realidad virtual. Algunas ideas prácticas son centrales:

a. la exposición la deben poder visitar personas que nunca hayan tenido contacto con realidad virtual.

Esa exigencia obliga, con respeto al ambiente virtual, a pensar en términos de facilidad de uso y de circulación. El visitante neófito debe ser capaz de moverse con naturalidad, sin perderse, manteniendo un sentido de proporción y de dirección tal como lo hace en el mundo real.

b. la exposición no debe parecer decepcionante para los que tienen familiaridad con ambientes virtuales.

Una hipótesis plausible es que muchos de los visitantes sean jóvenes, ya acostumbrados a la práctica de *videogames*. Ellos son el blanco preferido de la parcela de la industria cultural de entretenimiento, que les da juegos más y más sofisticados en términos gráficos, sonoros y de movimiento y cada vez (como si eso fuera posible) más “livianos” en términos de guión. (Observe que los guiones son en general muy simples y sirven más como introducción, dispensable, al objetivo básico del juego, que es correr y dar un tiro.) Esos jóvenes deben encontrar un ambiente gráficamente atractivo, compatible con lo que es hoy día la técnica punta del mercado y, en ese ambiente, un guión que no sea ni excesivamente pesado y discursivo, lo que los ahuyentaría, ni liviano como lo de los juegos a que están acostumbrados, pues, si no, ¿cuál sería la función de la exposición?

c. la exposición no puede sumergir al visitante directamente en el ambiente virtual.

Esa es una necesidad considerando tanto el público mayor como el más joven y acostumbrado a los *games*. En caso de que ambos se vieran inmersos directamente en el medio virtual, los mayores se perderían y los jóvenes tendrían dificultad en ver la diferencia entre esa exposición y una casa de diversiones electrónicas.

2. Using:

- a. a tour of the exhibit environment in which the visitor is exposed to the main problems he must face.
- b. an immersion in a realistic interactive virtual environment.

5. FROM CONCEPTUALISATION TO PRACTICE

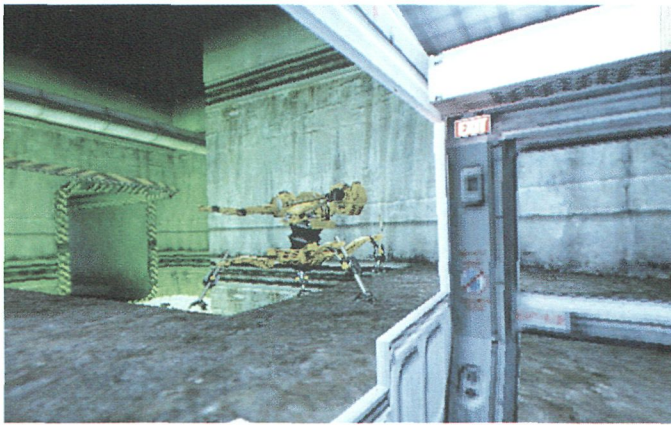
The aim of the whole team at Itaú Cultural at this moment (June, 99) is to set up an exhibition reediting, updating and developing *Les Immatériaux*, using modern virtual reality tools. A number of practical ideas are crucial:

a. people who have never come into contact with virtual reality should be able to see the exhibition.

This hypothesis forces one to think in terms of ease of usage and movement, in terms of the virtual environment. The novice visitor should be able to move naturally, not getting lost, keeping a sense of proportion and direction just as he does in the real world.

b. the exhibition should not be disappointing for those who are familiar with virtual environments.

A plausible hypothesis is that many of the visitors are young people and used to videogames. They are the main target of the cultural entertainment industry, which gives them increasingly more sophisticated games in graphic, sound and motion terms and more and more “frivolous” (if such is possible) in terms of script. (Note that scripts are generally very simple and act more as an introduction, dispensable to the game’s basic aim, which is to run and to shoot). These youngsters should encounter a graphically attractive environment, a script that is neither excessively heavy and discursive (which would put them off) nor as frivolous as the games to which they are used, for then, what would the function of the exhibition be?



Jesús de Paula Assis. *Half-Life* (Sierra).

En este momento, ninguna de esas directivas prácticas se ha mostrado especialmente compleja. Resta saber cuál será la lectura de una exposición con esas coordenadas. El objetivo final es llevar a una reflexión sobre lo virtual, presentando el cuerpo virtual como algo distinto, pero no inferior a lo real, presentando los mundos virtuales como posibilidades de ejercicio civilizado, presentando esos mundos como espacios donde hay lugar para el desarrollo de la sensibilidad, para la expansión de las capacidades humanas. En seis meses, cuando la exposición haya cerrado las puertas, sabremos si tales objetivos pueden lograrse.

BIBLIOGRAFÍA

- LES IMMATÉRIEAUX – *Album et Inventaire*, Centre Georges Pompidou, 1985.
- PAUL FEYERABEND – *Against method*. Verso (2ª ed. revisada), 1987 (Original from 1975)
- ARTHUR KROKER and MICHAEL WEINSTEIN – *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*. St. Martin's Press, 1994.
- THOMAS KUHN – *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago University Press, 1962.
- RAY KURZWEIL – *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. Viking, 1999.
- BRUNO LATOUR – *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Harvard University Press, 1987.
- BRUCE MAZLISH – *The Fourth Discontinuity: The Co-evolution of Humans and Machines*. Yale University Press, 1993.

En Itaú Cultural están directamente involucrados en la producción de *Los Inmateriales 99*: la dirección de la entidad, el núcleo de nuevos medios, el núcleo de espacios y la empresa Perceptum.

c. the exhibition cannot immerse the visitor directly into the virtual environment.

This is necessary, taking into consideration both an older public and a younger one used to games. Thrown directly into the virtual medium, the older ones would get lost and the younger ones would have difficulty in seeing the difference between this exhibition and an arcade.

At the moment, none of these practical guidelines has proved to be especially complex. What remains to be seen is what will be the interpretation of an exhibition of this kind. The ultimate idea is to lead to a reflection on the “virtual”, presenting the virtual body as something different, but not inferior to the real one; presenting virtual worlds as possibilities of civilised exercise; presenting these worlds as places where there is room for the development of sensitivity, for the expansion of human capabilities. In six months, when the exhibition closes its doors, we will know if such aims can be achieved.

BIBLIOGRAPHY

- LES IMMATÉRIEAUX – *Album et Inventaire*, Centre Georges Pompidou, 1985.
- PAUL FEYERABEND – *Against method*. Verso (2nd ed. revised), 1987 (Original from 1975)
- ARTHUR KROKER and MICHAEL WEINSTEIN – *Data Trash: The Theory of the Virtual Class*. St. Martin's Press, 1994.
- THOMAS KUHN – *The Structure of Scientific Revolutions*, Chicago University Press, 1962.
- RAY KURZWEIL – *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. Viking, 1999.
- BRUNO LATOUR – *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society*. Harvard University Press, 1987.
- BRUCE MAZLISH – *The Fourth Discontinuity: The Co-evolution of Humans and Machines*. Yale University Press, 1993.

In Itaú Cultural, the bodies directly involved in the production of *The Immaterials 99* are: the board of directors, the new media centre, the spaces centre and the company Perceptum.

FELO MONZÓN

Retrospectiva

29 JUNIO - 29 AGOSTO 1999

DE MARTES A SÁBADO: 10 A 21 H.

DOMINGOS: 10 A 14 H.

LUNES Y FESTIVOS CERRADO
AL PÚBLICO



CENTRO ATLÁNTICO DE ARTE MODERNO

LOS BALCONES, 9 • 11 • 33001 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

TEL: 928-31 18 24 • 31 19 05 • 21 2268 • 31 23 09 • FAX: 928-33 3 06

PENETRABLE

NBP - New Bases for Personality

8.00 x 2.28 x 3.29 m

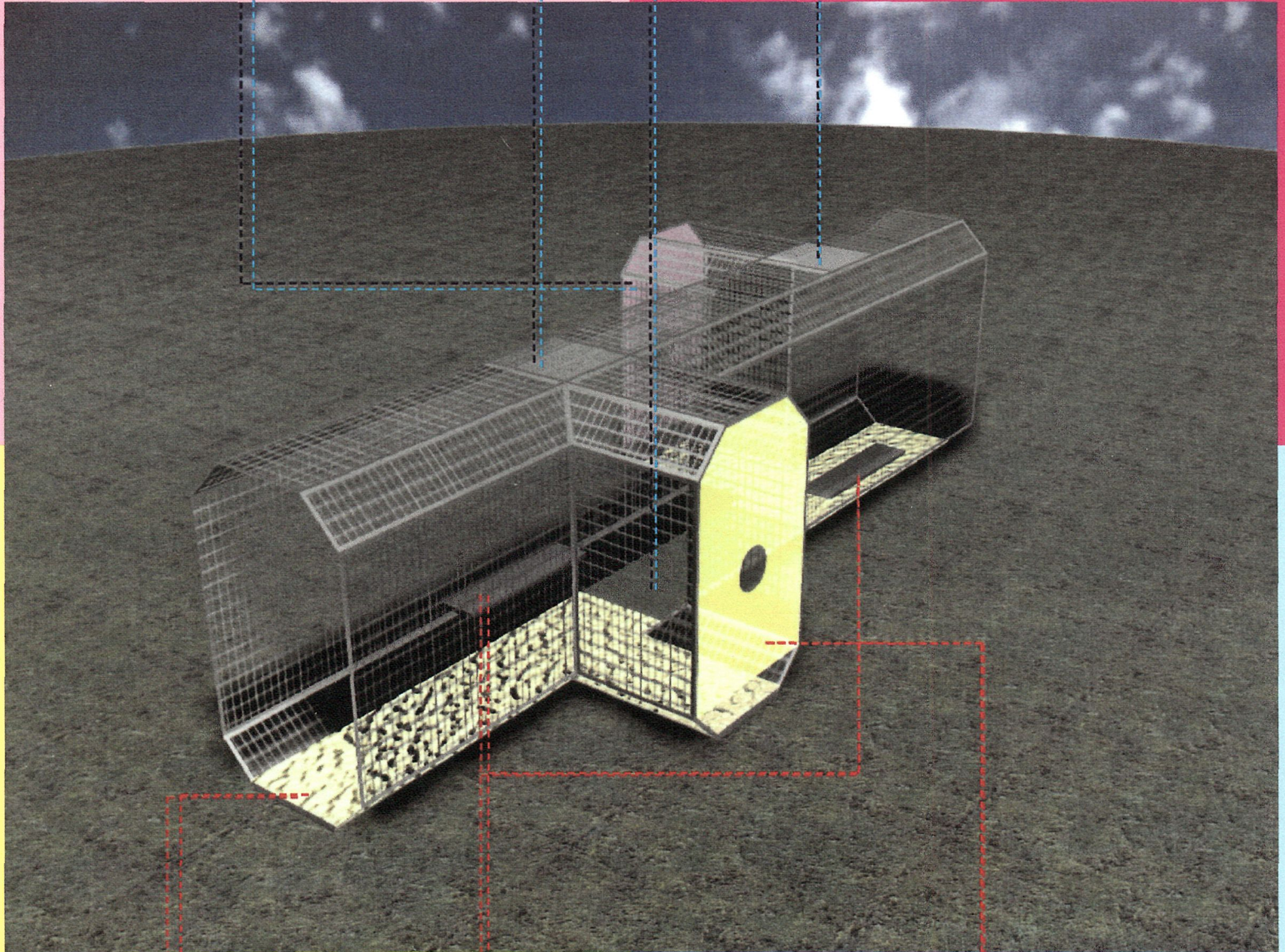
to be installed at public spaces

© Ricardo Basbaum

lay down in the **grass**
and close your eyes

feel yourself touched by the sunlight
coming through the **transparent acrylic skylights**

see the violet sunlight filtered by
the **violet acrylic plate**



feel the **sand**
with your barefeet

sit on the **benches**,
look around and have
a conversation with someone

see the yellow sunlight filtered by
the **yellow acrylic plate**