

Pat Badani @ 2008
Extranjeros en la tecnología y la cultura
Espacio Fundación Telefónica

Extracto sobre "Home Transfer" extraído del artículo escrito por Pat Badani's publicado en:

Extranjería como contexto. Interculturalidad y arte digital iberoamericano, in Extranjeros en la Tecnología y en la Cultura, ed. **García Canclini, Néstor** - pages 77 to Buenos Aires, Argentina: Colección Fundación Telefónica & ARIEL, 2009.

"Home Transfer"

Elaborado entre 2000 y 2002 este proyecto dinámico, interactivo y participativo "habita" el espacio virtual (en la red) para investigar nuevas definiciones del término "hogar" (Home). Dirijo la mirada hacia el nomadismo, la arquitectura y las nuevas tecnologías contemporáneas que impactan nociones de identidad, así como el sentido de "habitación" y de lugar propio.

Utilizo estructuras de red, un trasfondo de código electrónico, y un escenario icónico y textual, para presentar una serie de metáforas que exploran el nuevo significado de la expresión "estar en casa". En una primera instancia metafórica, me sirvo de un tazón hecho de pan (agua y harina en vez de agua y arcilla). Este icono tiene aspecto de vasija o vestigio arqueológico y, dado a su material, es representativo de una gran transición tecnológica en la historia de la humanidad: el pasaje de la etapa nomadita a la etapa sedentaria marcada por el inicio de la agricultura y por las primeras fabricaciones domesticas. Mi intención ha sido señalar el proceso inverso actual donde experimentamos nuevas formas de nomadismo introducidas por la navegación virtual en Internet.

Curiosamente, el tazón de pan (físico y palpable) ha sido invadido por parásitos: una colonia de gorgojos penetran su interior y lo habitan, consumiéndolo. Me sirvo de este suceso para elaborar una segunda instancia metafórica con la intención de señalar la porosidad cada vez mayor entre los ambientes físicos y virtuales; así como las metáforas biológicas que se aferran al Internet, lo "viral" o lo "parasítico" siendo las mas tenaces. De acuerdo con dichas metáforas, establezco una serie de relaciones entre Anfitrión, Huésped y Parasito y saco a relucir nuevas formas de extranjería digital.

La obra esta organizada en 3 capítulos o "recipientes" (para continuar con la metáfora del tazón) y sus contenidos. Se trata de 3 módulos interactivos y participativos intitulados: Huésped; Anfitrión y Parásito.

El módulo Huésped usa como modelo el estilo de "revista de arquitectura" publicadas en soporte Internet, y muestra videos de arquitectos que discuten un paradigma cultural donde nuevas arquitecturas tecnológicas afectan aspectos de la vida doméstica. El capítulo Parásito se inicia con un texto animado e interactivo que retoma algunas nociones biológicas acerca de las relaciones entre anfitrión y parásito, y lo aplica al Internet y al hogar. Como modelo uso de manera irónica los nuevos juegos interactivos

que premian al usuario como resultado de acciones violentas. Se trata de un juego que ofrece al participante la posibilidad de “matar”, “contener” o de “propagar” al parásito (el gorgojo), denunciando metafóricamente la abundancia de información mediática que se infiltra en nuestros hogares y lo ineficaz que resulta combatir dicha invasión. Por ejemplo, al escoger el juego de “matanza del gorgojo parasítico” el asesino es recompensado con mensajes apropiados: “Ouch! obviamente piensas que estas en control!”...“Ouch! esto de matar gorgojos es un pasatiempo peliagudo”...“Continúa, deshazte de la basura a ver si encuentras información rentable”. El humor abunda en esta sección!

El capítulo del Anfitrión también contiene un juego con iconos y textos interactivos que recompensan al participante con citas sobre intercambios sensuales entre un cuerpo y otro respondiendo a la pregunta: “Cómo puedo hacerte sentir en casa?” y esbozando, a través de doce respuestas que aparecen al azar, la traslación de sensaciones físicas al mundo virtual: “Revelando la generosidad de tu cuerpo”... “Dejándote sellar mis cicatrices alfabéticamente”... Adicionalmente, el modulo Anfitrión contiene un espacio participativo donde los visitantes en línea pueden responder a la pregunta: “Cual es tu sensación de estar en casa?” El archivo contiene actualmente (en 2008) unos 95 capítulos con aproximadamente 800 comentarios vernáculos en varios idiomas.

“Home Transfer” entreteje códigos y metáforas para investigar nuevas formas de extranjería digital a través de marcas o trazos culturales que se desplazan a otros lugares, idiomas, y géneros ajenos y extraños, y saca a relucir la transformación del sentido que se genera como resultado del desplazamiento de textos, imagines e imaginario a través de soportes y arquitecturas mediáticas.

Pat Badani @