

Fecha de publicación: septiembre del 2006

Tecnología de vigilancia en proyectos artísticos

Entrevista

"¿Es una invasión de la privacidad vigilarse a uno mismo?"

Alex Galloway

Programador y profesor de medios digitales en la Universidad de Nueva York (EE.UU.)

Herramientas

Entrevista [en inglés]

Pregunta: Could you tell us how Carnivore came up, where did you start and at what stage is the project now?

Pregunta: Carnivore is based on the original FBI software, is the system also still similar to the original one? Could you explain to us how you got the programming and what changes you made to it?

Pregunta: Have you ever had any illegal trouble with the FBI because of this project?

Pregunta: What do you think about the artistic projects developed through the Carnivore connection? Do you think these art works are like the visualization of your work?

Pregunta: As we know, you once worked as editor at Rhizome, are you still in touch with Rhizome? Are you working or collaborating on a similar project?

Pregunta: Some of your other projects have also focused on visualization of information as we can see in [StarryNight](#). Do you also find some of this perspective in the Carnivore project?

Vídeo completo

Resumen

Carnivore es un proyecto de software basado en el software de vigilancia del FBI del mismo nombre y creado por el grupo RSG (Radical Software Group). Alex Galloway, uno de los miembros fundadores de este colectivo, nos cuenta cómo surge y qué objetivos persigue este proyecto. El RSG creó una versión del Carnivore del FBI también como medio de vigilancia, pero con un punto de vista muy diferente. Galloway nos explica sus impresiones sobre cómo la sociedad suele entender lo que supone el tema de la vigilancia y las consecuencias que puede acarrear cuando la preocupación general se centra en la invasión de la propia privacidad.

Galloway ha trabajado seis años como director de Contenido y Tecnología en la plataforma en línea destinada al nuevo arte multimedia, Rhizome.org. Actualmente enseña medios digitales en la Universidad de Nueva York.

Es autor de Protocol: How Control Exists After Decentralization (MIT, 2004) y de Gaming: Essays on Algorithmic Culture (University of Minnesota, 2006).

Entrevistado por Alba Colombo (Berlinal) y Pau Alsina, profesor de los Estudios de Humanidades (UOC), en Ars Electronica 2002.

Palabras clave

vigilancia, FBI, software, privacidad

Enlaces relacionados

[Página web de Alex Galloway](#)

[Página web de Carnivore](#)

[Carnivore en Ars Electronica 2002](#)



INSTITUCIONES COLABORADORAS

Mosaic

MAC
BA
Museu d'Art
Contemporani
de Barcelona

METRÒNOM



FUNDACIÓ
ANTONI TÀPES

ESPA-2112



ASSOCIACIÓ D'ARTS
I D'ARTS

MECRO

ES
DI

mediab

transmediale

We use our own and third-party cookies. The data we compile is analysed to improve the website and to offer more personalized services. By continuing to browse, you are agreeing to our use of cookies. For more information, see our [cookie policy](#).

[Close](#)

Cita recomendada:

GALLOWAY, Alex R .(2006). "Tecnología de vigilancia en proyectos artísticos".

Artnodes, n.º 5 [entrevista en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i5.745>