

**AN EMPHASIS
ON RESISTANCE**

2019 | GRANTS & COMMISSIONS PROGRAM EXHIBITION

YUCEF MERHI
NOMINATED BY RODOLFO KRONFLE CHAMBERS

NO FLY SECURITY

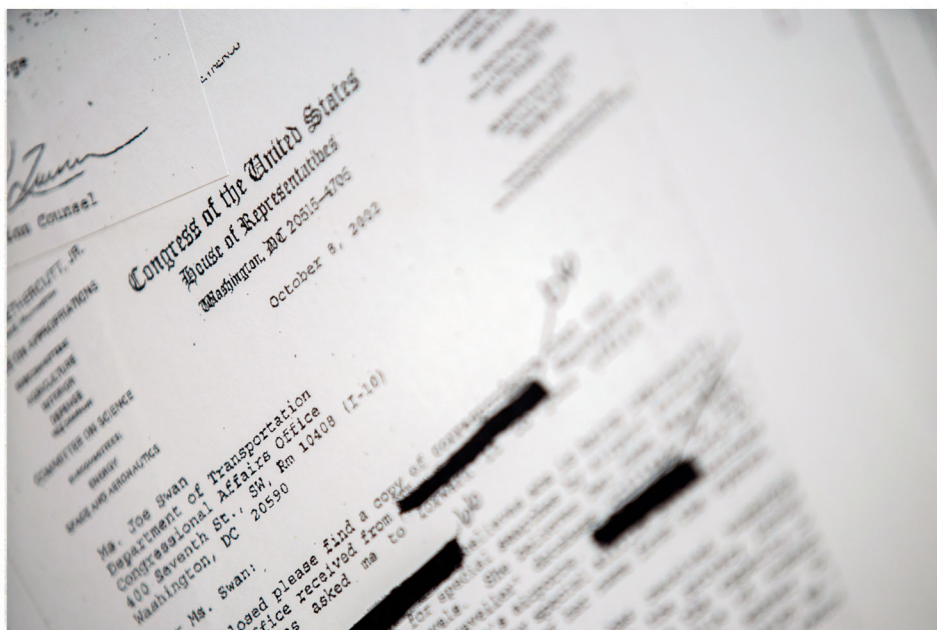
CIFO Yucef, you are considered a pioneer of digital art in Venezuela, as well as being one of the first to use a videogame console in an art exhibition. When you started out, what led you to delve into this kind of technological experimentation, and what did it offer you in creative terms?

Yucef Merhi Curiosity, driven by gaming and videogames, was an essential factor. I longed to be able to communicate with and through machines. This aspiration may have been related to the Japanese *animé* series I used to watch on television, such as *Mazinger Z*, *Captain Future*, and *Dai Apolon*, all which presented a fusion between the terrestrial and the extraterrestrial; between human and machine.

I also really enjoyed taking apart toys and

electronic devices and putting them back together, though this often didn't end well. When I destroyed the TV in my bedroom at age six, trying to understand how it worked, the exploit was not well-received by my family. Since my dad worked in telecommunications, electronic components were a part of my daily life. Building circuits was one of the activities I most enjoyed. However, it's thanks to the Atari 2600 that I started my creative journey.

When I got my first Atari, for my seventh birthday, I never imagined that within a few months I would end up turning the videogame console into a computer. Being able to program that machine opened up a universe of possibilities for me. It was from there that I produced what would become my first works: *bin@ari*, from 1985, which is in the collection at the Galería de Arte



No Fly Security, 2019 (detail)

CIFO **Yucef, estás considerado pionero del arte digital en Venezuela y en emplear la consola de videojuegos en una exhibición de arte. En tus inicios, ¿qué te motivó a adentrarte en tales experimentaciones tecnológicas, y qué te aportaron estas en términos creativos?**

Yucef Merhi

La curiosidad, guiada por el juego y los videojuegos, fue un factor esencial. Anhelaba poder comunicarme con y a través de las máquinas. Esta aspiración pudo haber estado relacionada con las series de *anime* japonés que veía en la televisión, como *Mazinger Z*, *Capitán Futuro* y *Dai Apolón*, en las que se presentaba una fusión entre lo terrestre y lo extraterrestre; entre lo humano y lo maquinal.

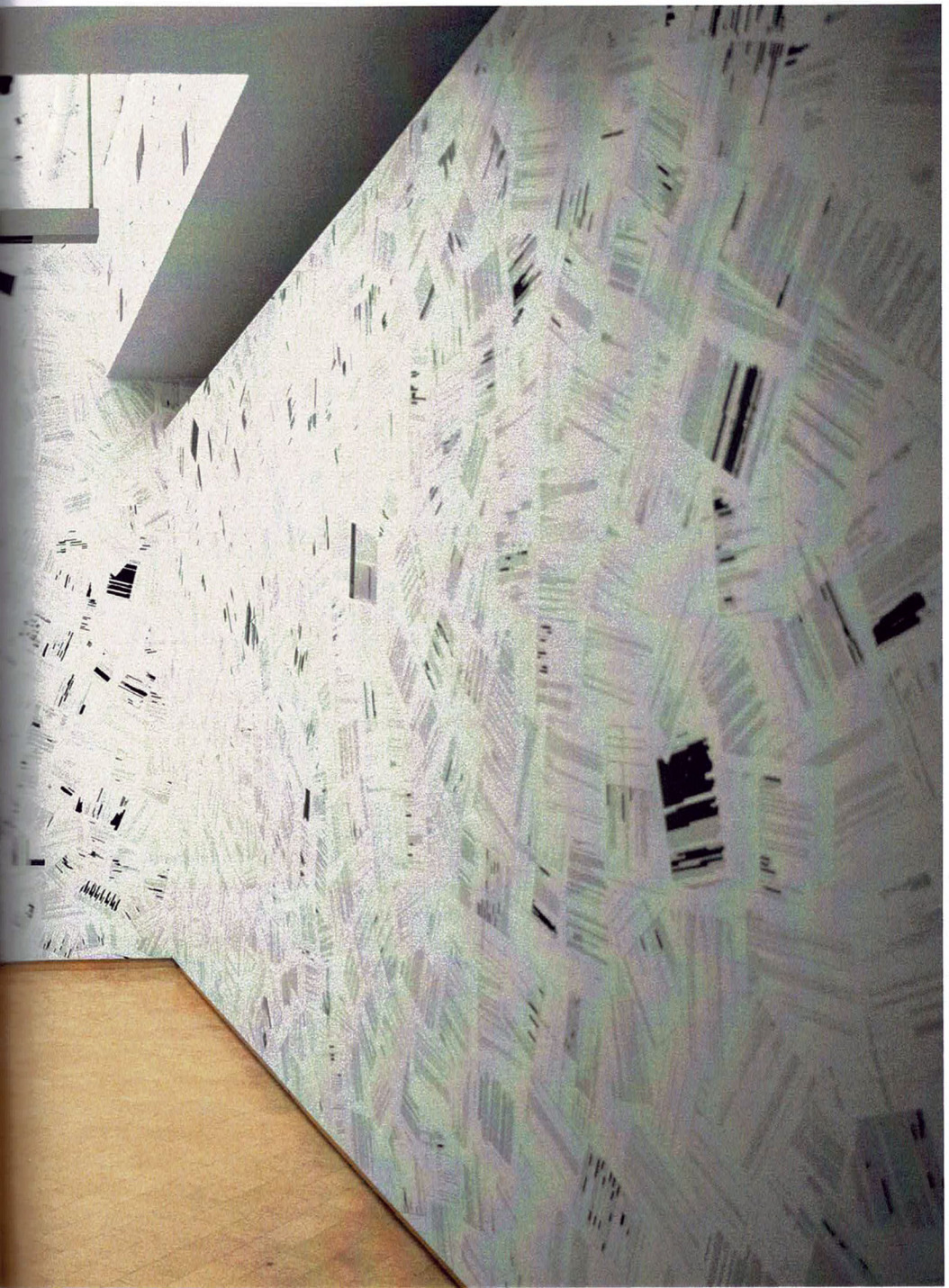
Igualmente, disfrutaba desarmar-rearmar

juguetes y aparatos eléctricos, aunque muchas veces terminaba en problemas. Cuando destruí el televisor de mi cuarto, a los 6 años, tratando de entender cómo funcionaba, el gesto no fue muy bien recibido por mi familia. Como mi papá trabajaba en el área de telecomunicaciones, los componentes electrónicos formaron parte de mi cotidianidad. Construir circuitos era una de las actividades que más me complacía. Sin embargo, fue gracias al Atari 2600 que inicié mi travesía creadora.

Cuando recibí mi primer Atari, en mi séptimo cumpleaños, no imaginé que en cuestión de meses terminaría convirtiendo la consola de videojuegos en una computadora. Poder programar esa máquina me abrió un universo de posibilidades. De allí produje lo que vendrían a ser mis primeras obras: *bin@ari*, de 1985, que



No Fly Security, 2019
Intercepted data printed on laser paper
Dimensions variable



Nacional in Venezuela, or *net@ari*, from the same year, which has shown at the New Museum in New York. In both cases, the machine interacts with itself to generate sounds or binary codes.

Then, in the early 90s, I began to explore remote communication systems. This included BBSs (Bulletin Board Systems) and local and international networks like Saicyt, Venexpaq, FidoNet, and CompuServe. With telecommunications, my creative possibilities expanded. The same thing happened to me when I began to work with sensors. It's been a sustained, organic process that continues to nourish and inform my work.

CIFO **Is interactivity a creative necessity in your work?**

YM Interactivity is an inherent condition of the technology that I employ in my artistic practice. If you take into account the projects I have created to be experienced on the Internet, or works that make use of software, like *La Máquina Poética* (The Poetic Machine) (1998), *Mission Taliban* (2001), *Facial Poetry* (2014), and *Poet on Earth* (2017), in addition to several pieces that revolve around videogames, you will find that the interactive element is essential to activate these works. The dialogue between machine and user, between one machine and another, and among the users who participate in it, has always fascinated me. In the same way, participation—which, unlike interactivity does not need to be reciprocal—is another constant. The datagrams, in the installation format, are formulated to be explored physically. The reception of information happens through a reading that varies according to the movements of each participant.

CIFO **Hacking as part of your discursive strategy is a subversive act that became a prominent feature of, among other works, *Seguridad* (Security) (1998), *Maximum Security* (1998-2004), *I Hacked Damien Hirst* (2000), and *Museum of Contemporary Art***

of Caracas (Hacked!) (2000-2004). Questioning the infallibility of systems can be fascinating, dangerous, and ironic. Nevertheless, isn't hacking perhaps also a form of knowledge? How much of this act is philosophical?

YM Indeed. A hacker is an extremely curious person who is interested in going beyond the discernible; someone who learns to break through the confines of any system. In this sense, it's not only experts in information technology who are hackers. Figures such as Archimedes of Syracuse, Ismail al-Jazari, Leonardo da Vinci, Galileo Galilei, Marie Curie, Albert Einstein, or Maria Montessori, were true hackers. Hackers don't settle for just understanding; they surpass what is known and add new paradigms.

My attraction to hacking is related to making the invisible visible, transforming what is viewed into a poetic experience. Two thinkers I admire have identified a close relationship between poetry and cultural transgression. One of them is Jean Cocteau, who said: "like those black sheep whose families declare: he is capable of anything; the poet, supreme black sheep, transcends what society condemns. A suspicious subject for all police forces in the world, the poet must be capable of anything, and never drown in his own ink." The other is Martin Heidegger. For Heidegger, "the poet is the first to breach the circle of the rule and leave it marked with the traces of rupture."

CIFO **In your body of work, *No Fly Security* (2019), the project recognized by the CIFO Grants and Commissions Program, is one of the pieces that uses the *datagram*. How did you arrive at this aesthetic form and in what way does it enrich your discourse?**

YM In 1992, before the global dissemination of the Web, I marveled at being able to connect to the Internet and receive contents from other regions of the world.

está en la colección de la Galería de Arte Nacional de Venezuela, o *net@ari*, del mismo año, que fue expuesta en el New Museum de Nueva York. En ambos casos, la máquina interactúa consigo misma para generar sonidos o códigos binarios.

Luego, a comienzos de los noventa, empecé a explorar sistemas de comunicación remota. Esto incluyó BBSs (Bulletin Board Systems) y redes locales e internacionales como Saicyt, Venexpaq, FidoNet y CompuServe. Con las telecomunicaciones se extendieron mis posibilidades creadoras. Lo mismo me sucedió cuando empecé a trabajar con sensores. Ha sido un proceso orgánico y sostenido que sigue nutriendo e informando mi obra.

CIFO ¿Es la interactividad una necesidad creativa en tu obra?

YM La interactividad es una condición inherente a la tecnología que manejo en mi práctica artística. Si se consideran los proyectos que he hecho para experimentarse por Internet, o trabajos que emplean software, como *La Máquina Poética* (1998), *Mission Taliban* (2001), *Facial Poetry* (2014) y *Poet on Earth* (2017), sumados a varias piezas que giran en torno a los videojuegos, se encontrará que el elemento interactivo es esencial para activar estas obras. El diálogo entre la máquina y el usuario, entre máquina y máquina, y entre los usuarios que participan, siempre me ha parecido fascinante. Igualmente, la participación —que a diferencia de la interactividad no tiene que ser recíproca— es otra constante. Los datagramas, en el formato de instalación, están formulados para ser explorados físicamente. La recepción de la información ocurre a través de una lectura que varía a razón de los desplazamientos de cada participante.

CIFO El hackeo como parte de tu estrategia discursiva es un acto de subversión, que se hace notorio, entre otros trabajos, en *Seguridad* (1998), *Maximum Security* (1998-2004), *I*

hacked Damien Hirst (2000) y *Museum of Contemporary Art of Caracas (Hacked!)* (2000-2004). Cuestionar la infalibilidad de los sistemas puede resultar fascinante, peligroso e irónico. Sin embargo, ¿hackear no es acaso también otra forma de conocer? ¿Cuánto de filosofía hay en este acto?

YM Desde luego. Un hacker es una persona extremadamente curiosa que se interesa en ir más allá de lo discernible; alguien que aprende a vulnerar los confines de cualquier sistema. En ese sentido, no solo los expertos en informática son hackers. Figuras como Arquímedes de Siracusa, Ismail al-Jazari, Leonardo da Vinci, Galileo Galilei, Marie Curie, Albert Einstein, o Maria Montessori, fueron auténticos hackers. Los hackers no se conforman con entender; sobrepasan lo conocido y agregan nuevos paradigmas.

Mi atracción por el hackeo tiene que ver con hacer visible lo invisible, transformando lo visibilizado en una experiencia poética. Dos pensadores que admiro han identificado una estrecha relación entre la poesía y la transgresión cultural. Uno de ellos es Jean Cocteau, quien dijo: “como aquellas ovejas negras cuyas familias declaran: él es capaz de cualquier cosa; el poeta, oveja negra suprema, trasciende aquello que la sociedad condena. Sospechoso de todas las fuerzas policiales en el mundo, el poeta debe ser capaz de cualquier cosa y nunca hundirse en su propia tinta”. El otro es el filósofo alemán Martin Heidegger. Para Heidegger, “el poeta es el primero en romper el círculo de las reglas y dejarlo marcado con las huellas de la ruptura”.

CIFO Dentro del cuerpo de obras que emplea el datagrama se inserta *No Fly Security* (2019), proyecto premiado en el Programa de Becas y Comisiones de CIFO. ¿Cómo llegaste a esta forma estética y cómo esta nutre tu discurso?

YM En 1992, antes de la diseminación global de la Web, me maravillaba con el hecho de poder conectarme a internet y

In those days, the Internet was navigated with a text interface. A good portion of the data one obtained came from an information distribution network called USENET, and a server system known as Gopher. In order to see an image you had to download and merge a set of text files. Each file represented a codified packet in a positional numbering system. Once the fragments were compiled in a single file, it had to be decoded with an algorithm-command-application known as UUECODE. With luck--and if no errors had occurred--the image would appear.

When I began to study how information is transmitted on the Web, I learned that the data are sent via packets known as datagrams. A datagram is a packet of data that constitutes the minimum block of information in a switching network. Datagrams travel independently, ultimately to be coupled at their destination; something very similar to the way in which the images downloaded via Gopher or USENET were articulated.

In this environment I began to intercept and collect restricted data from various sources, including e-mail. The files were becoming voluminous and, eventually, I decided to visualize the movement of the information. When tackling printed matter, I designed a geometric pattern that spreads like a virus and overwhelms exhibition support with a dense textual mass. The result is a documentary landscape in dialogue with

conceptualism, abstraction, visual poetry and mail art, as well as with digital and internet art. This process, which I called datagram, conceived and exhibited 10 years before WikiLeaks, allowed me to see hacking as an effective method of creation and communication, that is still very present in my artistic practice.

CIFO Why has linking poetry and the art object been one of your obsessions as a creator?

YM Almost all of my work is entwined with poetry: poetry as a literary expression and as a transgressive act; poetry, too, as a passageway toward other states of consciousness. As poetry is the literary essence of language, I found similarities between the writing of poetic texts and the writing of computer programs. Natural language and programming language constitute the backbone of my body of work. Personally, I maintain that poetry converts objects into art, in the same way that it converts sound into music. The physical object in my work is an extension of the poem which acts by expanding the potential of words and extending the limits of language, while the poem becomes a prolongation of the object, providing a significant and emotional presence. The poem-object relationship I propose attempts to redefine the role of the poet and the way in which we experience poetry in the 21st century.

recibir contenidos de otras regiones del mundo. En ese entonces, internet se navegaba con una interfaz de texto. Buena parte de los datos que obtenía provenían de una red de distribución de información llamada USENET y un sistema de servidores llamado Gopher. Para poder ver una imagen había que descargar y unir un conjunto de archivos de texto. Cada archivo representaba un paquete codificado en un sistema de numeración posicional. Una vez compilados los fragmentos en un solo archivo, este debía ser decodificado usando un algoritmo-comando-aplicación conocido como UUDECODE. Con suerte —y si no ocurría ningún error— la imagen se hacía visible.

Cuando empecé a indagar sobre cómo se transmite la información en la Red, aprendí que los datos son enviados por paquetes denominados datagramas. Un datagrama es un paquete de datos que constituye el mínimo bloque de información en una red de conmutación. Los datagramas se desplazan de manera independiente para luego acoplarse en su punto de destino; algo muy similar al modo como se articulaban las imágenes que descargaba por Gopher o USENET.

En ese entorno comencé a interceptar y recopilar datos restringidos de diversas fuentes, incluyendo correos electrónicos. Los archivos fueron adquiriendo volumen y, eventualmente, me propuse visualizar el movimiento de la información. Al abordar el material impreso, diseñé un patrón geométrico que se propaga como un virus y colma el soporte expositivo de una densa

masa textual. El resultado es un paisaje documental que dialoga con el conceptualismo, el abstraccionismo, la poesía visual y el arte postal, pero también con el arte digital y el arte en internet. Este procedimiento, que llamé datagrama, concebido y expuesto 10 años antes de los WikiLeaks, me hizo ver el hackeo como un método de creación y comunicación efectivo que sigue muy presente en mi práctica artística.

CIFO ¿Por qué vincular poesía y objeto de arte ha formado parte de tus obsesiones como creador?

YM Casi toda mi obra se entrelaza a la poesía: la poesía como expresión literaria y como acto transgresor; la poesía, también, como un corredor hacia otros estados de conciencia. Siendo la poesía la esencia literaria del lenguaje, encontré semejanzas entre la escritura de textos poéticos y la escritura de programas informáticos. El lenguaje, sea natural o de programación, constituye la espina dorsal de mi cuerpo de trabajo. Personalmente, sostengo que la poesía convierte los objetos en arte, del mismo modo en que convierte los ruidos en música. El objeto físico en mi obra es una extensión del poema que actúa expandiendo el potencial de las palabras y extendiendo los límites del lenguaje; mientras que el poema se convierte en una prolongación del objeto, proporcionando una presencia significativa y emotiva. La relación poema-objeto que propongo intenta redefinir el rol del poeta y la manera en que experimentamos la poesía en el siglo XXI.

Leyla Cárdenas
Ana Linnemann
María José Machado
Claudia Martínez Garay
Yucef Merhi
Oscar Abraham Pabón
Nicolás Paris
Susana Pilar
Cecilia Vicuña



cifo

cisneros fontanals
art foundation