

Historia del arte y Net Art: La acumulación sobre el vacío

Algunas cuestiones sobre su posibilidad documental

Sebastián A. Vidal Valenzuela
Lic. en Teoría e Historia del Arte
U. de Chile

I. Introducción

“Lo sublime del arte moderno, está en su desaparición,
pero el peligro más grande, está justamente en repetir
una y otra vez esta desaparición”
Jean Baudrillard

En relación al nombre de esta mesa “producción historiográfica contemporánea en Chile y América Latina” me referiré en esta presentación a una falencia de esta producción, o al menos a una inquietud que tiene que ver con las extensiones de nuevas experiencias en torno a algunas manifestaciones artísticas y su contexto posible de constitución historiográfica.

Estas manifestaciones tienen su génesis de producción de arte por medio de un ordenador y más extensivo aún, por medio de un ordenador conectado en la red, experiencias que en su generalidad han sido denominadas como “nuevos medios”, un término bastante cuestionado, debido a lo extensivo de su quehacer (relación con los medios de comunicación) y lo indeterminado que resulta el concepto de nuevo. En función de lo anterior Jesús Carrillo comenta: “Identificar en los nuevos medios una cierta lógica de progresión de lo viejo hacia lo nuevo que se deriva del asumido desarrollo científico y tecnológico general y que, en sentido amplio, conecta con la noción de progreso típica de la concepción ilustrada de la historia con su versión escatológica postmoderna”¹. Si bien, este término nos agrupa diversas operaciones de arte por computadoras, pueden ser clasificadas según el filósofo de la cibercultura Pierre Levy² en dos tipos: Las primeras serían aquellas que están limitadas o

¹ Carrillo, Jesús. “Arte en la Red”. Editorial Cátedra. Madrid 2004

² Levy, Pierre. “Cibercultura: la cultura de la sociedad digital”. Editorial Anthropos, Barcelona, España, 2007.

editorializadas, como los CD-ROM, las que serían cerradas (*off-line*). Las segundas aquellas accesibles a través de la red e indefinidamente extensivas a la interacción y la conexión, las denominadas abiertas (*on-line*). Ambas según Levy, son complementarias y se retroalimentan en el contexto de la virtualidad.

La presente exposición pretende realizar una exploración a un problema al que se ve enfrentada la historia del arte, y que tiene relación no con las ya reconocidas y muy comentadas posibilidades extensivas que ofrece la denominada cultura digital para la conservación y resguardo de las fuentes históricas patrimoniales, sino, respecto a aquellas operaciones que se generan justamente en la red y las que agrupadas bajo un cierto núcleo denominativo con la técnica que suele presentarse como Nuevos Medios, establecen un campo disciplinar en su interior llamado Net Art. En el Net Art, las obras trabajan desde el soporte web, es decir aquellas que se enmarcan en la proposición de Humberto Eco, como obra abierta.

La extensión que el propio sistema de conectividad expuesto por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; nos presentan un escenario complejo y mutable, ya de ello hablarán desde diversas perspectivas los estudios digitales y de la comunicación. La aplicación y masificación de Internet a nivel de usuario en un período que actualmente se extiende por poco más de 10 años, y la capacidad de socialización del fenómeno durante la era puntocom (1994-2001)³ nos debe llevar a reflexionar sobre las dimensiones con las cuales los artistas se apropian en el medio y sus “posibilidades extensivas en el tiempo” para su estudio.

³ Ver Fibra oscura, rastreando la cultura crítica de Internet de Geert Lovink.

II

Algunos antecedentes para la posibilidad documental en los Nuevos Medios y la obra Net

Erwin Panofsky en su celebre ensayo “La historia del arte en cuanto disciplina humanista” señala: “Cuando el humanista examina un testimonio o huella humanos, tiene que recurrir a *documentos* que han elaborado asimismo en el transcurso del proceso que quiere investigar”⁴. El carácter documental de la historia del arte, requiere que su análisis se realice en el rastreo de fuentes, que en el caso de los nuevos medios y principalmente en el net art son proporcionadas en su condición primera sobre soporte en Internet. Pero he aquí uno de los problemas medulares de un posible intento de construcción historiográfica, la problematicidad que otorga Internet como soporte de documentación y archivo, para obras que operan desde la propia red. Hablamos de un estado medial de soporte de obra, un espacio frágil, muchas veces considerado autónomo y democrático, y a la vez evidentemente dependiente de los sistemas tecnológicos y de distribución masiva. Frente a esto Jesús Carrillo nos comenta: “No existe ninguna genealogía unitaria del arte en Internet, ni tampoco existe un género autónomo situado más allá de las modas que organizan la escena artística fuera de la red”⁵. El problema de la genealogía nos remite a un fenómeno con y en la fuente, a partir de su carácter documental, un problema con los sistemas de archivos, para este tipo de operaciones. En este sentido José Luis Brea, visualiza el problema desde la óptica de la Cultura RAM⁶, una cultura que daría cuenta en su contexto de la capacidad relacional simbólica de la información, más que en su capacidad de ordenamiento memorizante, esta última no como “Memoria de archivo” sino como “Memoria de procesamiento”.

Brea señala que la operación realizada en Internet funciona mediante nodos, es decir, la capacidad de unir redes con redes, puertos multiplicados que exportan al computador del usuario la información, por lo que los eventuales “documentos digitales” hablando de una existencia física en diversos lugares (servidores) y diversos formatos (softwares), no se alojan en un gran archivo de almacenamiento en Internet, sino que sólo tendrían capacidad de enlace, un fenómeno que Martín Prada reconoce como “la experiencia de la proliferación

⁴ Panofsky, Erwin. El significado de las artes visuales, Editorial Alianza Forma, 2004, Madrid, España.

⁵ Carrillo, OP. Cit.

⁶ Brea, José Luis. La Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica.

espontánea de lo múltiple”⁷ Es de esta forma que el intento por documentar dichas piezas, provoca cuestionamientos en los sistemas convencionales de archivo, más aún en el caso de intentar conservar las obras. De la misma forma, David Ross director del San Francisco Museum, comentará: “El net.art es puramente efímero, lo opuesto a la cualidad épica. No deja huella. Puede tener la brevedad poética que resume una vida en la conciencia colectiva”.

Si por su parte, consideramos los archivos en la sociedad de la información, tal como lo señala Michel Foucault, son hoy “un sistema que gobierna las apariencias de las proposiciones”, significa que más que ser una “vieja estancia polvorienta” -como lo señala Hal Foster- son espacios que aúnan y exponen el sentido disciplinar de una especialidad determinada. En el caso de las artes, al trabajar justamente con las operaciones visuales, ésta exposición de sentido es vital en la conformación de un acervo. Los diversos dispositivos visuales que los distintos tipos de archivos desarrollan, exponen el enorme abanico de posibilidades y tensiones que los propios documentos -en el caso convencional para bibliográficos y audiovisuales desarrollan- en cuanto propuesta visual. Un ejemplo de lo anterior lo señalan los modelos gráficos que proporcionan los documentos de arte. Este interesante fenómeno apunta, a reforzar la premisa foucaultiana en relación a que no sólo es relevante la información del documento, sino su aporte a “formas” o “modelos” que dotan de sentido a un período histórico determinado.

Si ubicamos esta posibilidad de sentido, en construcciones que se constituyen a partir de modelos de soporte medial y si entendemos que la red, es un espacio en el que las diversas operaciones se vuelven mutables con el tiempo (ya podemos hablar con clara propiedad de la vertiginosa obsolescencia de formatos en la red) ¿cuál es el rol que le corresponde a la historia del arte, en relación a la posibilidad historiografía de estas obras?

Si la obra net es soporte y a su vez es medio, cabe señalar que su relación con el archivo también corresponde al menos a una doble articulación. Por un lado, la posibilidad de transformar el medio en un objeto cosificable, es decir, que sea capaz de documentarse y distanciarse de la transmisión. Por su parte, otra lectura nos puede llevar a que ésta cosificación, sea justamente su desaparición simbólica, al ser descontextualizada de su

⁷ Prada, Martín. “El net art o la definición social de los nuevos medios” [En línea] Alpeh http://aleph-arts.org/pens/definicion_social.html [consultado 25 de noviembre de 2007]

génesis funcional en el medio. Hablamos en este sentido, que la necesidad de archivo radica en que el objeto medial llamado obra de arte net, posee al parecer un gen de desaparición producto de que es regulada por el canal. Podemos pensar también, que la obra net, estaría predeterminada a no tener una posibilidad documental “eficiente”, bajo los parámetros actuales de clasificación, sistematización y archivo.

Por su parte, podemos leer el problema desde la posibilidad existente en la obra Net para, preservarse, pese a sus oblicuidades mediales y de soporte. En este caso, perdería su condición de medio y entraría al campo del archivo. Lo anterior lo podemos graficar de la siguiente forma: Un artista desarrolla una obra web que depende de un hosting. Este hosting, eventualmente podría llegar a caducar su licencia, mientras que el artista no respalda sus archivos, por lo que evidencia su desaparición, tal cual podría ser el caso del incendio de un museo o la pérdida de una colección. En este caso la obra net es dependiente de la actualización del software y condicionada por del medio y sus lógicas comerciales, las cuales pueden liquidar la capacidad de documentar dicha pieza. A esta altura no sabemos cuantas obras se han perdido o a su vez han desaparecido. Por esta razón, cabe preguntarnos ¿Qué debe hacer el historiador o las instituciones, o la historia del arte como institución, si es que posee dicho carácter, respecto al constante y progresivo adelgazamiento de estas fuentes para su posible construcción histórica?

Gerardo Mosquera, comentó en una oportunidad, a propósito de una entrevista que se le realizó en el Centro de Documentación que este fenómeno, es parte constitutivo de la sociedad en la que la documentación de este tipo de piezas, pareciera ser cada vez más un trabajo de carácter arqueológico. Resulta paradójico que en poco más de 10 años estemos hablando de arqueología, para la revisión documental de trabajos que operan desde la sobredemanda visual. Justo Pastor Mellado en un breve texto referido a la selección del envío chileno a la 5^o Bienal MERCOSUR comenta: “A primera vista, pareciera que las artes digitales están condenadas a una especie de dispersión por los terrenos de las demás artes. De este modo quedarían cautivas de su influencia. Pero sobre todo, de sus denominaciones conceptuales”⁸. La proliferación y la hibridez, parecieran atrincherarse en contra de la capacidad documental para la historia en un contexto en que las obras cada vez, transitan por categorías irresolutas (cultura mixed o loop). Desde este punto de vista, hay quienes

⁸ Mellado, Justo Pastor, La letra y el cuerpo: Catálogo de la selección del envío chileno 5^a Bienal de Artes Visuales del MERCOSUR 2005. Centro Cultural Palacio La Moneda, Santiago, Chile, 2006.

sostienen que es posible constituir un campo histórico, sin entrar en la especificidad propia de la obra, remitiéndose a los beneficios de la sobreabundancia visual que nos entregan los medios.

Dentro de las múltiples características que nos ofrece el arte net, se presenta una de vital relevancia y que tiene que ver con la posibilidad de facilitar el acceso de la obra al usuario, sin la necesidad de un intermediario institucional como dice Elena Oliveras⁹, esta situación, nos revela el alejamiento esencial de este tipo de obra de muchos espacios físicos, como museos, galerías, centros culturales, para llegar al público. Sin embargo, como la propia Oliveras señala que ya es un hecho de que muchas instituciones importantes como el MOMA, el Guggenheim y eventos como la Documenta de Kassel o la Bienal de Venecia han abierto sus puertas al Net Art. Por su parte, la inclusión de espacios de creación, comienzan paso a paso a formar parte de las mallas curriculares de las Universidades, destacando el recién creado Magíster de Artes Mediales de la Universidad de Chile, el Museo Multimedial, el Archivo Sonoro de la Facultad de Artes y el Santiago Media Lab que alojará sus dependencias en el Museo de Arte Contemporáneo. De lo anterior podemos desprender que cada vez más se resuelve la necesidad de los espacios para las artes visuales de reformular o al menos constituir una tríada (espacio, obra, usuario/espectador) renovada para el acceso a este tipo de piezas que por su propia estructura no requerirían del espacio físico, aún cuando estos le otorguen a la obra y los artistas mayor visibilidad, es decir, la mirada desde el espacio físico reconocido para el campo del arte.

Si bien los programas computacionales cada vez resultan más amables con el usuario, y podemos desarrollar diversas intervenciones con ellos, los intentos de muchos artistas se ven limitadas debido a que el trabajo con dichos softwares, tanto de intervención como de creación, dependen de conocimientos de programación especializados, es decir, conocimiento que generalmente las escuelas de arte no entregan, esto dificulta a muchos creadores a atreverse a emplear el recurso, simplemente por falta de dominio. Lo anterior vuelve al net art un espacio disciplinar confuso y alternado, por diversos tipos profesionales, del diseño web, la programación, la ingeniería informática, cibernética, etc.

⁹ Ver Oliveras, Elena. Arte desde la Pantalla: La imagen síntesis del NET ART, en Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes, Simón Marchán Fiz compilador. Edit. Paidós, Barcelona, España, 2006.

El tema de los derechos digitales, no resulta ser menor a la hora de analizar la extensión documental de este tipo de obras. Ya son ampliamente conocidos los problemas existentes de propiedad intelectual que se generan en Internet, frente a ello las grandes cadenas de producción y distribución de cultura y entretenimiento han dado una batalla mediática a la posibilidad de liberar archivos por medio de la descarga bajo diversos sistemas de forma gratuita en la red. De igual forma, los bancos de imágenes y la posibilidad de subir videos han vuelto la búsqueda en Youtube una actividad cotidiana. La liberación de los archivos mediante las políticas de resguardo de derechos digitales por medio de licencias como Creative Common, han llevado a constituir a nivel global la discusión y el activismo sobre el Copyleft. En nuestro país ha sido muy importante para esta discusión, la serie de seminarios desarrollados por el colectivo de arte y ciencia Troyanos, quienes con la plataforma del Centro Cultural de España, han realizado jornadas de reflexión sobre este tema durante los años 2006 y 2007, contando en dichos eventos con la presencia de importantes pensadores, activistas y actores que trabajan con este fenómeno.

Otro elemento relevante para ubicar el tipo de documentación de estas obras, se encuentra en la querrela entre -los cada vez más autopromocionados- “Estudios Visuales” y la “Historia del Arte”. La posibilidad de relación de ésta última de fluctuar con su contingencia. Un blindamiento epistemológico que la relativamente nueva escuela de los Estudios Visuales¹⁰ ha reconocido en la historia del arte y que expone la propia imposibilidad de ésta de relacionarse con el complejo, exacerbado y muchas veces inaprensible sistema de imágenes contemporáneas. Un ejercicio de desmarque que sí, supuestamente podrían desarrollar los Estudios Visuales, gracias a su flexibilidad interdisciplinar. En este sentido, dejamos el carácter documental de este tipo de obras a un universo relativamente desprovisto de un ordenamiento y lo reacondicionamos en un terreno posiblemente inhóspito para la posibilidad historiográfica.

¹⁰ Desde Raymond Williams, Anna María Guasch y Nicholas Mirzoeff. Aún considerando las complejas distancias existente entre unas y otras posturas poseen, un relativo consenso en sus postulados, en relación a las imposibilidades existentes en la historia del arte, para poder dialogar con el exceso visual de los media contemporáneos.

III.

Breves antecedentes sobre los Nuevos Medios y el Net Art.

Los antecedentes del arte y la utilización de tecnologías se remontan a la aplicación de medios principalmente electrónicos, es así como el video tiende a estar ligado constantemente a los nuevos medios, debido justamente a que los diversos softwares que se implementan en el arte computacional, son aplicaciones para la modificación de imágenes en movimiento.

Un elemento importante en esta suma de hechos para estructurar una idea de arte de nuevos medios, tiene relación a la conectividad. Hablamos de conectividad como la capacidad de relacionar dos o más puntos por medios de un canal. La diversidad técnica del canal va a corresponder a los diversos progresos que la industria tecnológica pueda desarrollar. (Basta recordar el inicio de Internet, con el proyecto académico militar de Arpanet *Advanced Research Projects Agency Network* como red de computadoras en el verano de 1968). De esta forma, muchos artistas comienzan a utilizar el envío de obras como parte de un proceso que encadena el gesto misivo sobre el acto final, ejemplo de lo anterior son las acciones de Mail Art, que activaron una serie de dispositivos exitosos en los años 60' y 70'¹¹. Este sistema que hace eco de la archiconocida premisa de Mac Luhan "El mensaje es el medio" y que tuvo en la obra de Ray Johnson a uno de sus pioneros. El mail art, según Jesús Carrillo, se convierte en uno de los antecedentes más directos del Net Art, ya que su fundamento pasa por la conectividad realizada en el gesto del envío en el canal.

Resultaría complejo en esta presentación abordar la gran cantidad de acciones que se realizan, sin embargo, podemos nombrar aquellas que generan más recursividad en la bibliografía especializada en el tema. Como primer antecedente directo el mayor consenso se presenta la muestra de 1968 en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres, llamada *Cybernetic Serendipity*, que presentaba experiencias realizadas por artistas en los primitivos ordenadores de la época. A esta experiencia la siguieron las exposiciones *Software*¹² de

¹¹ Un claro ejemplo de lo anterior lo presenta el trabajo del premio nacional de artes visuales Eugenio Dittborn y las pinturas aeropostales.

¹² Participan en esta muestra: Vito Acconci, David Antin, Architecture Group Machine M.I.T., John Baldessari, Robert Barry, Linda Berris, Donald Burgy, Paul Conly, Agnes Denes, Robert Duncan Enzmann, Carl Fernbach-Flarsheim, John Godyear, Hans Haacke, Douglas Huebler, Joseph Kosuth,

1970 en el Museo Judío de Nueva York e *Information* ese mismo año en el MOMA. A partir de esas muestras se diversificaron lentamente unido a la experimentación con video, los trabajos con ordenadores, música y televisión. Un ejemplo interesante en este escenario es la apertura de la documenta 6 en 1977 por parte de Nam June Paik por video conferencia y la tele-performace de Joseph Beuys. Ese mismo año se presenta en dicho evento el *enviroment* de Wolf Vostell, que será presentado en Chile en la Galería Época y que es uno de los primeros hitos para la instalación y el videoarte en nuestro país.

En Chile las primeras operaciones con computadores en el campo del arte son realizadas por el artista Gonzalo Mezza quien en 1981 exhibe su trabajo **Instalación N.S.E.O = Información Liberada** en el MNBA. La siguiente exposición de Mezza en Chile con computadores fue el año 1983 en Galería Sur, **Santiago.0 Hiroshima.0** y que se registro con un documento llamado Arte y Textos N° 7. Esta exposición mostraba la imagen del plano de Santiago realizada por un computador Atari 800, la imagen desarrollada por los especialistas de la IBM era la simulación de un avión que caía en picada sobre Latinoamérica y luego sobre el mapa de la ciudad de Santiago lanzando una bomba que posteriormente explotaba. La sala de exposiciones no se presentaba con el equipo de computador, sino con un equipo reproductor de video que mostraba la imagen de la cinta en un televisor. Esta exposición además, presentaba el texto de un artículo aparecido en la revista Scientific American del año 1979 y el relato de los sobrevivientes de Hiroshima, el que era puesto en el muro de la sala con papel continuo de impresora punto y línea. Según el propio Gonzalo Mezza, dicha exposición “habla del tránsito de un arte analógico (video arte) a una operación que estaba dirigida a liberar la información, ya que había acceso técnico posible”. Frente a la obra de Gonzalo Mezza, Margarita Schultz comenta: “Mezza se define por la incorporación, en la realización informática, de cualidades asentadas en la historia como producción artística”¹³. Mezza sin duda, es el precursor del arte por computadoras en nuestro país, su trabajo además se ha complementado con las colaboraciones que realizó en Barcelona con el catalán Antoní Muntadas, las video instalaciones que desarrolla en nuestro país en los años 80s’ y la experimentación de los ordenadores con el soporte material llamadas ciber-pinturas.

Nam June Paik, Alex Razdow, Sonia Sheridan, Evander D. Schley, Theodosius Victoria, Laurence Weiner

¹³ Schultz, Margarita. *El Gólem Informático: Notas sobre estética del tecno arte*. Edit. Almagesto Buenos Aires, Argentina, 1998.

Dentro de las prácticas artísticas que hablan de la transferencias de conectividad con nuevos soportes, se nos presenta de manera ineludible en este breve recuento, el video “**Satelitenis**” de los artistas Juan Downey, Carlos Flores Delpino y Eugenio Dittborn, quienes durante los años 1982 y 1984, se envían y reenvían una cinta de video, la cual era intervenida por un lapsus de 11 min. El carácter postal de este trabajo (video postal) presenta una interesante reflexión sobre la transitividad y la mutabilidad de la imagen en movimiento. Satelitenis, habla de la posibilidad de transferir y expandir el sentido de la técnica, aún mientras esta proceda de medios físicos, la conectividad virtual para este tipo de experiencias tomará a nivel masivo más de 10 años.

La muestra de **overseas culturale interchange** de Robert Rauschenberg en el Museo Nacional de Bellas Artes en Julio de 1985, aún cuándo no en estricto rigor utilizó ordenadores, ni transferencia de información. El destello técnico la constituyó en otro hito, respecto a las extensiones museográficas vistas en nuestro país. Sobre esta exposición Pablo Oyarzún comenta lucidamente, apreciando el fenómeno que se viene en “Fuera de Contexto” del catálogo de la exposición “Fuera de serie”: “Aquí ya no hay historia, si la historia tiene algo que ver con el juego de las tensiones liberadas por el quiebre irresuelto de (o con) la naturaleza...continúa Oyarzún, El deslumbramiento, allí, de lo técnico instaura el mundo de la visualidad absoluta, donde todo, hasta lo oculto, se nos hace mirable. ¿Nada pues oculta? No, seguramente no.”¹⁴ En 1978 Roberto Matta en Londres observa en un laboratorio de energía nuclear, efectos lumínicos que denominará “Caja de Pintar”. Serán modelos a examinar para concretizar sus inicios en la pintura digital, la que verá sus primeros rendimientos fácticos en 1986. La experimentación pictórico digital surrealista de Matta, va a ser otro antecedente importante. En relación a este trabajo la investigadora María Luisa Belindo, comenta en su ensayo publicado en la revista Norba Arte llamado “Roberto Matta: Creador de Mundos Personales”: (Ya en 1986), el espíritu inquieto de Matta le lleva a investigar sobre las posibilidades del arte digital “me interesan los ordenadores, porque en el cuadro la pintura está cerrada, tiene límites. En el ordenador tiene futuro crece”.

Ya entrados los años 90’ y con el declive de la guerra fría y el advenimiento de la democracia en nuestro país, la internacionalización del arte y los esfuerzos por reconstruir por medio de políticas públicas el escenario para la venidera institucionalidad (la que a su

¹⁴ Oyarzún, Pablo. Fuera de Contexto-con errata en el título: “todo fuera de contexto” – en el catálogo de la exposición colectiva Fuera de serie (Brugnoli, Dávila, Díaz, Dittborn, Duclós, Errázuriz, Leppe, Muñoz, Oyarzún, Richard), Santiago, Septiembre de 1985.

vez tomo más de diez años en ser ley), se constituye el espacio propicio para que este tipo de manifestaciones comenzarán a desarrollarse de manera exponencial. Es en esta década donde comienzan los festivales, eventos y ferias de arte digital especializadas y con una curatoría también especial. Diversos medios de difusión de manera impresa y digitales, comienzan a distribuir información sobre la actividad de los artistas y las máquinas. En nuestro país en el año 1999, la Bienal de Video y Artes Electrónicas, pasa a llamarse Bienal de Video y Nuevos Medios (cuya última versión acaba de finalizar en noviembre de este año). En aquel catálogo su director y uno de los principales propulsores de esta disciplina en nuestro país Néstor Olhagaray, señaló en relación a los nuevos medios: “Se trata de aceptar una concepción de trabajo mixto, compuesto de diálogo. Entre artistas e ingenieros. ¿Pero, esto significaría cambiar las reglas de la creación y la autoría sobre la obra de arte? Desde luego, y el arte no ha necesitado el advenimiento y desarrollo de la computación para plantearse el asunto”.¹⁵

Una peculiar experiencia que se encuentra indocumentada aún, y que opera desde la conectividad es la realizada en 1984 cuando un grupo de artistas del Taller de Artes Visuales (TAV) bajo la supervisión de Ricardo Costa intentan en forma de protesta por la no participación de artistas chilenos en la Bienal de Curitiba enviar serie de grabados al fax de la organización, con el fin de saturar la máquina, los fax eran enviados desde el CESOC (Centro de Estudios Sociales). Este acto se constituye en otro de los gestos pioneros de la posibilidad de tecno-mediada de desplazar la obra por un equipo electrónico, además de realizar un gesto por medio del colapso tecnológico, similar al acto de un hacker en la red.

Pero, ¿Cuándo se comienza a hablar propiamente de Net Art? Una nomenclatura ofrecida como respuesta a la compleja definición del arte aplicado a las nuevas tecnologías, principalmente la que utiliza los computadores en red como soporte. En un acontecimiento que al menos podemos considerar digno de sospechas, el netartista Alexei Shulgin, en el website Historia. Net. Art explica: “En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo. Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en ascii prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como:

¹⁵ Olhagaray, Néstor. Catálogo de la 4ª bienal de video y nuevos medios de Santiago. Museo de Arte Contemporáneo, 1999.

[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]

Cosic quedó muy impresionado: la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado e inmediatamente comenzó a usar este término. Unos meses más tarde reenvió el misterioso mensaje a Igor Markovic, que logró decodificarlo correctamente. El texto resultó ser un vago y controvertido manifiesto donde el autor culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados posibles, declarando la libertad de la auto-expresión y la independencia para el artista en Internet.” La anécdota que comenta, Shulgin, nos adelanta que el propio origen termina con el tiempo, transformándose en relato mítico de un serendipity del ciberactivismo, con un mensaje perdido, y con una fuente inaccesible que imposibilita su certera condición historiográfica.

IV

BREVES REFLEXIONES FINALES

La compleja posición de una obra que esta en constante mutación y experimentación, nos debe llevar a reflexionar sobre la importancia de la documentación de este tipo de obras, para su estudio futuro, tal vez las formas convencionales de archivo (mediante un fichaje especializado) nos permitan poder establecer un registro, que otorgue una fuente dura para su relato histórico venidero y para la lectura actual del fenómeno. Alejarse de la seducción propia de la condición medial, podría facilitar el ejercicio posible de una memoria de archivo por sobre una memoria de procesamiento, sin embargo aún queda muchas sombras por despejar.

Me permito citar una lúcida ronda de preguntas que le realizan a Jean Baudrillard, autor que podría llevarnos a una tentación negativista de su revisión sobre la condición actual, pero, que en virtud de la claridad de la cita y el relato nos pueden acercar en el intento de tomar una postura frente al conflicto: “Me parece que la imagen del arte actual, es la de un crimen perfecto o un complot. Pero es bien sabido que el crimen perfecto no existe, y repito lo que antes cite de Michaux: “El artista es el que resiste a la pulsión de no dejar rastros”. El artista deja rastros, pese a todo siempre hay rastros y nosotros mismos somos los rastros de ese crimen imperfecto, de la imperfección del crimen.” Aún cuando una manifestación artística como el net art, dialogue constitutivamente sobre la fragilidad de su soporte, es necesidad

menester de los artistas, historiadores del arte y de las instituciones documentales buscar modelos que recuperen información fundamental de la pieza. Esta puede variar dentro de sus infinitas extensiones, pero el trabajo de fichaje técnico y funcional, así como el registro visual y descriptivo de ésta pueden ayudar a desarrollar posibles relatos de un arte que se genera en nuestro contexto local y que deambula en la incontinencia del registro disperso para encontrar el rastro. Un archivo que ofrezca las proposiciones de las obras de un período y que salvaguarde en parte el exceso de acumulación sobre el vacío.

Noviembre 2007