

Internet y la circulación de arte

Medios de producción, tratamiento y distribución contemporáneos.

Una vez acudí al *Festival transterritorial de Cine Under* sede Quilmes en 2011. Es un festival de entrada gratuita y que se proyecta en lugares de acceso público. La fecha era de cine experimental en la *Casa de la Cultura Quilmes*. El encuentro cerró con *Una piedra negra*, un largometraje en proceso de Mateo Amaral quién trabaja con *Datamosh* y *Glitch Art* combinado con otras técnicas de animación. Me interesó mucho la estética visual y el sonido, nunca había visto algo así. También me llamó la atención el tema de mostrar el trabajo en proceso, la obra no estaba terminada. Además de la filosofía detrás de la organización del festival: mostrar lo nuevo y gratis, que todos los interesados puedan participar sin pagar entrada.

Datamosh viene de *datamoshing* es el proceso de manipulación de los datos de los archivos de medios buscando el fallo con el fin de lograr efectos visuales o auditivos cuando se decodifica el archivo. El *Glitch Art* también es un fallo pero informático, por ejemplo, cuando se tilda la computadora repitiendo ventanas de programas y generando ruidos de pitidos o crujidos. Ambos usan el ruido -de los nuevos medios de producción- ya sea visual o auditivo como lenguaje.

¿Qué fin tiene generar ruido? Buscar la distorsión o el ruido y mostrarlo tiene como fin romper con la ficción del medio. Buscar la “verdad” contraatacando la imagen perfecta. Poner en evidencia el discurso totalizador contemporáneo en el que la imagen se retoca, se manipula. En este sentido es contracultural. En el caso de Mateo Amaral lo utiliza como recurso en lo visual y en lo auditivo para contar parte de la historia del largometraje. Rompe también con la institución hegemónica del cine en el modo de proyectar su trabajo porque invita al espectador a ser partícipe del montaje del *working process*. En su página web Mateo Amaral dice:

“Habitualmente la industria cinematográfica exhibe sus producciones solamente cuando estas se finalizan, y a partir de ese momento no suelen cambiar su estructura. Creo que esto habla de la manera en que la cultura occidental define la realidad como algo estático e inmutable. En este trabajo, exhibo mi largometraje mucho antes de que esté terminado. En cada ocasión el público se encuentra con una distinta combinación de escenas, música y sonidos, como si fueran invitados a la sala de montaje.” (Mateo Amaral)

Datamosh y *Glitch Art*, se engloban o nacen del *Net.art* que se define como arte en y para las redes. ¿Qué significa que es arte en y para las redes? Es arte que habla de las redes y usa alguno de los lenguajes que la constituyen. Pueden ser software o audio que tengan algo de los nuevos medios tecnológicos. Está en constante cambio. Consiste en experimentar los límites del medio. Es efímero pero queda documentado (como pasa en las performances). Son reflejo de temáticas actuales que exceden a la red.

¿Sólo tiene sentido en la red? Como conté antes me encontré con esta estética en un evento de cine por lo tanto es una muestra de que no está presente sólo en la red pero habla de la red. Existen porque existe Internet. Genera estéticas que pueden independizarse de mostrarse sólo en la red. Internet y su código no escapan del mundo real porque son una ficción creada en el mundo *off-line*.

Estas nuevas estéticas buscan mostrar la falla. Ya sea en el *Net.art* diseñando códigos más complejos o más visibles, como el *Glitch Art* y *Datamosh*, mostrando el detrás de escena. Revelan la obscenidad como característica postmoderna. Su objetivo puede ser interpretado como querer mostrar que vivimos una ficción diseñada. Develar la estructura de un sistema diseñado por alguien. Exponer el fallo es manifestar asimismo las relaciones de poder. Develar su secreto, para hacerlo visible y poder invertirlo. Internet es un medio de vigilancia. Todo queda registrado y todo se puede rastrear.

El *Net.art* se consume principalmente por un público que lo ve o escucha desde su computadora o en un ambiente privado. A la vez busca estar fuera del museo, rompe con la institución o la trasgrede. Es efímero porque el medio está en constante cambio, pero deja documentación como archivo de arte. Es en este sentido que puede dejar huella del presente para influenciar y darle forma al futuro. Este aspecto es interesante porque, por ejemplo, hubo intentos de crear galerías de arte virtuales que comercialicen *Net.art* en Internet y fueron hackeadas para hacerlas caer. El *Net.art* no busca ser institucionalizado de la forma tradicional en que se venía haciendo. Evidencia de esta postura se encuentra leyendo el *Manifiesto futurista (de las máquinas)* donde –parafraseando el Manifiesto futurista- enuncia:

“Queremos destruir los museos, las bibliotecas, las editoriales; las fábricas, los bancos, los gobiernos, y luchar contra el moralismo, el humanismo y toda otra vileza oportunista y utilitaria.” (Romano, G. 2016)

Las galerías virtuales que se encuentran por Internet son generalmente sólo para difusión como, por ejemplo, la página web del colectivo de artistas *Fin del mundo*:

“Pionero en la Argentina en abordar las relaciones entre Arte e Internet y producir obras de Net.art, Fin del mundo se caracteriza por el hecho de que sus integrantes, artistas de activa producción dentro de sus diferentes disciplinas (artes visuales, literatura, música), utilizan este espacio virtual experimentando en los márgenes de sus propios campos artísticos.

Mientras que la luz de un faro simboliza para el navegante un punto de orientación, Fin del mundo, en cambio, es un lugar al margen de todo centro, cuyo faro sólo puede conducir al extravío. Titula en el espacio liso de la red desarticulando y sustituyendo las tradicionales nociones de linealidad del lenguaje, centro y jerarquía. Rizomático y antigenealógico, Fin del mundo constituye una amenaza a la idea de género en el terreno de las diferentes disciplinas artísticas.”

Buscan generar ruido en el espectador. Sus obras principalmente las *performances* crean arte colectivo.

Un ejemplo es el trabajo del artista visual Gustavo Romano con *IP Poetry*:

“El proyecto IP Poetry consiste en el desarrollo de un sistema de software y hardware que utiliza material textual de Internet para la generación de poesía que luego será recitada en tiempo real por autómatas conectados a la red.

Las diferentes instrucciones de búsqueda (por ejemplo, todas las frases que comiencen con las palabras “sueño que soy”) y el modo y la secuencia en la que serán recitadas (un robot por vez alternado resultados de búsquedas, recitando a dúo, etc.), conformarán la estructura y el sentido de cada poema IP.

La forma de exhibición es performática y se da mediante la intervención de diferentes espacios públicos. Utilizando un sensor de proximidad, el sistema detecta la presencia del público y envía la orden a los robots para que comiencen a recitar los poemas creados especialmente para cada evento.

Se inicia entonces el proceso de búsqueda en Internet. Los resultados encontrados son enviados a los autómatas (IP Bots) quienes convertirán esos textos encontrados en sonidos e imágenes pregrabados de una boca humana recitando.

Al aparecer diariamente nuevas páginas en la web con nuevos textos, los poemas recitados mantienen su estructura, pero los resultados de las búsquedas van variando, por lo que nunca un poema es recitado de la misma forma.

El proyecto IP Poetry se pregunta por el estatuto de la poesía y de los propios poetas. Por un lado, en lo que concierne a la construcción de los robots, subraya la creciente subjetivación de los sistemas tecnológicos, a quienes dotamos de determinadas características humanas aumentadas artificialmente (en este caso, la memoria, la capacidad de hablar, y escucharse entre sí). Por otro lado, en relación a las construcciones poéticas resultantes, saca provecho de la virtual conformación de una memoria humana colectiva a través de la red de Internet a través de una poética basada en lo maquínico y lo aleatorio.” (IP Poetry, Introducción 2008)

¿Quién es el autor? ¿Gustavo Romano, todos los que hayan escrito un texto/comentario en las redes o el público operador que participa de la performance? Según Gustavo Romano -en la descripción de su proyecto- el poeta es un operador. Es el que hace el *click* de enviar o el que se para delante de los autómatas y los escucha recitar. *IP Poetry* sería sólo una herramienta, una prótesis puesta a disposición del poeta, en este sentido retoma ideales de las vanguardias (como el dadaísmo y el surrealismo):

“La poesía sonora desarrollada por los dadaístas tenía como características la pérdida de conectores lógicos y la autonomía de los sonidos respecto de sus significaciones y se hacía eco en la concepción del hombre como mero megáfono, transmisor de un lenguaje que no sólo sino que igualmente configuraba sus pensamientos en forma de órdenes hipnóticas. En gran medida, la creación de la poesía sonora respondía a la voluntad de escapar a esos condicionamientos.” (IP Poetry, descripción de proyecto 2008, pág. 35)

Pero en esto no estoy del todo de acuerdo, el poema resultante de cada operación creo que es una construcción colectiva, ya que no tiene un único autor. Los poemas resultantes son “textos provenientes de mil focos de la cultura” plasmados en Internet. Es un hipertexto.

¿Las obras de *Net.art* democratizan el arte? Si, desde mi punto de vista democratizan el arte. Se puede acceder desde cualquier computadora. Internet no es selectiva, al menos es menos selectiva que los museos o las editoriales tradicionales. Además, cuando se muestran fuera de Internet, por ejemplo, la performance hace partícipe al público. Logran una producción colectiva, única y efímera. También hay herramientas de software y aplicaciones libres a disposición del usuario para hacer sus propias creaciones con pocos conocimientos técnicos.

¿Existe una filosofía detrás de estas nuevas estéticas o sólo son nuevos estilos experimentales? ¿Qué relación tienen con la cultura *hacker*? El *Net.art* está muy vinculado con la cultura y filosofía *hacker*. También encuentra relación a la programación donde para probar un software primero se prueba buscando fallos del sistema. Podemos quedarnos sólo con las estéticas resultantes de los errores y utilizarlas con

otros objetivos pero igualmente se trasluce que habla de los nuevos medios. Resulta más interesante y contracultural adoptar la filosofía de que sea de acceso para todos.

Es paradójico porque hace una crítica al medio que le dio origen, su existencia depende de su autoreferencialidad. Al explorar los límites construye nuevas experiencias y nuevas formas de comunicar. Abre nuevas puertas, nuevas posibilidades y nuevas combinatorias. Contribuye a cambiar la forma en que concebimos qué es arte y qué no es arte.

Es crítico del contexto en el que el mercado regula todo y todo puede ser mercantilizado. Pero en el caso del arte que actualmente demanda tener forma material física: ¿Se puede comprar arte que es virtual? El *Net.art* no quiere ser comprado, quiere cambios. Gustavo Romano hace una crítica en este aspecto con su obra *Pieza privada #1*:

"Para acceder a esta pieza deberá adquirirla. El ingreso es restringido. Al adquirir la pieza, se le enviará el nombre de usuario y la clave y sólo podrá acceder mediante la misma. Sólo hay 1 usuario habilitado, lo que asegura el uso privado de la obra y la restricción del acceso a otras personas..." (Romano, G. Fragmento del contrato, 2005)

Ironiza sobre los contratos y las condiciones de uso. Y además entran en juego "las claves" que es lo único que está fuera de la transparencia y vigilancia de Internet. Nadie sabe las claves que tenemos en nuestra cabeza. El resultado es sólo la pantalla de acceso a la obra solicitando el nombre de usuario y clave. Esa es la obra de arte: no hay obra de arte. Sólo un formulario y allí está la crítica. Invita a reflexionar sobre el marco.

Es un arte no-mimético no busca representar la realidad imitándola. A lo sumo imita ficciones de Internet como la banca online que ofrece préstamos y reintegros de tiempo perdido *Time notes*. Habla también de dinero como ficción, haciendo una crítica a las formas de intercambio actuales. Usa *Net.art* y habla de la realidad *off-line*. Aunque ya existen los *bitcoins* que en definitiva es dinero virtual. Propone un nuevo intercambio. El dinero ya no necesita su forma material en billetes y monedas para ser intercambiado. El tiempo no es tangible pero actualmente, por ejemplo, se le pone precio a las horas trabajadas para un empleador.

En conclusión, Internet fomentó nuevas formas de percibir qué es arte. Introduce nuevas estéticas y nuevas temáticas. Trae un aporte revolucionario. Trae nuevas formas de intercambio. Anticipa y deja registro para influenciar cambios futuros. ¿Vamos camino a un futuro en el que las máquinas serán más autónomas? Si fuera así con sólo tener una idea y apretar un botón ¿Se desarrollaría una obra de arte? El arte ya no sería arte como lo percibimos ahora. ¿Sería el sueño de las vanguardias hecho realidad? Olvidar el pasado, que sólo importe el presente efímero y el futuro. ¿Será por eso que ya hay artistas que no están representando la realidad? ¿Sólo representan el lenguaje de las máquinas porque tiene que ver con el

futuro al que vamos? Por el momento hay varios indicios de que vamos a seguir rodeados de bits. La vigilancia y control da la sensación de que van a ser menos perceptibles.

Bibliografía

Barthes, R. (1994) "La muerte del autor" en *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Brotons, Matilde Albert (doctorando en la Universidad de Alicante) Blog
Disponible en: <http://investigandoelnetart.blogspot.com.ar/> [22-06-2017]

Fin del mundo (Primera plataforma de exhibición y difusión del net art en Latinoamérica)
Disponible en: <http://findelmundo.com.ar/> [22-06-2017]

Foucault, M. ([1969] 1990) "¿Qué es un autor?" México: Universidad de Tlaxcala/La Letra Editores. Traducción: Corina Yturbe.

Foucault, M., Deleuze, G. ([1972] 2000) "Un diálogo sobre el poder" en *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Editorial Alianza.

Groys, B. (2014) "Introducción: Poética vs. Estética" en *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra.

Groys, B. (2016) "El arte en internet" en *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Caja Negra

Gurrero, O. (2016) "Movimientos Vanguardistas: Glitch Art", El Gavilan, 16-11-2016
Disponible en: <https://www.elgavilanbabeque.com/single-post/2016/11/16/Movimientos-Vanguardistas-Glitch-Art> [21/06/2017]

Manifiesto futurista (de las máquinas)
<http://4rt.eu/futurism/> [22-06-2017]

Martínez Gallardo, A. (2013) La nueva estética y el Glitch Art (Pasión por la distorsión en el desierto de lo real)
Altercultura, Pijama Surf- 04/23/2013
<http://pijamasurf.com/2013/04/la-nueva-estetica-y-el-glitch-art-pasion-por-la-distorsion-del-sueno-de-la-realidad/> [22-06-2017]

Página con portfolio del artista Gustavo Romano
Disponible en: <http://www.gustavoromano.org/> [22-06-2017]

Página con portfolio del artista Mateo Amaral, Una piedra negra
<http://unapiedranegra.com/> [22-06-2017]

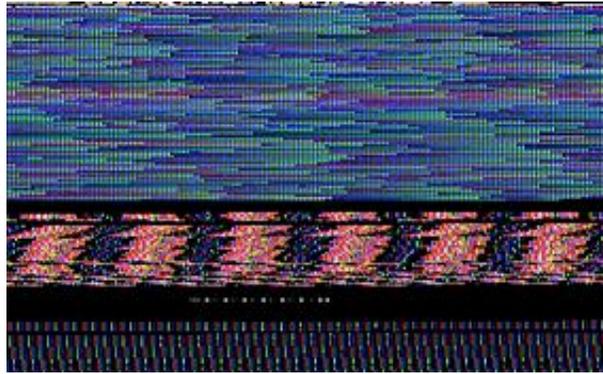
Romano, Gustavo (2005) Pieza privada #1
<http://gustavoromano.org/portfolio/pp01.htm> [22-06-2017]

Romano, G y Gache, B. (2008) "IP Poetry" *Gustavo Romano PLP 06 Post-Local Project*. MEIAC. Recuperado de:
<http://ip-poetry.findelmundo.com.ar/selma/IPPoetry.pdf> [22-06-2017]

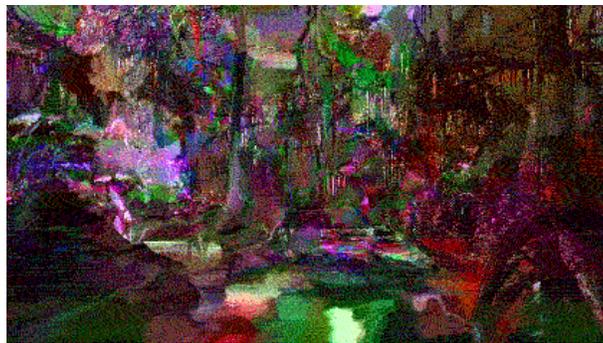
Saer, J. J. (2014) "El concepto de ficción" en *El concepto de ficción*. Buenos Aires: Seix Barral

Spang, K. (2015) "Mimesis, ficción y verosimilitud en la creación literaria"
Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/39417267_Mimesis_ficcion_y_verosimilitud_en_la_creacion_literaria?el=1_x_2&enrichId=rgreq-79081600-438f-4e7c-9796-%200767be5728db&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM5NDE3MjY3O0FTQjE1MzMxMjgwND%20Q3ODk3NkAxNDEzNTY0MDI5MTYx [22-06-2017]

ANEXO



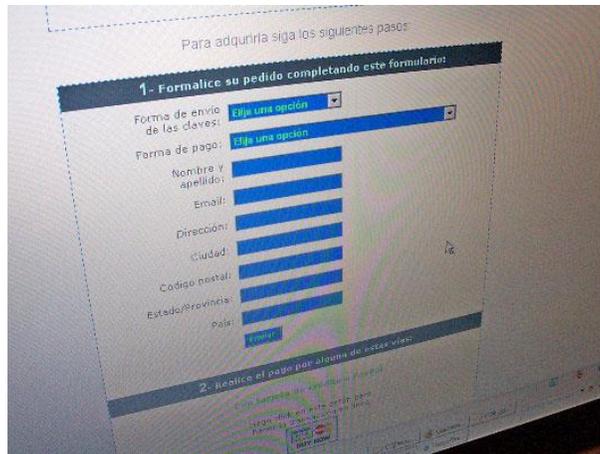
“Casual Computer Art”, Eric Basseur (2001)



Captura de “Simplificar el pantano”, Mateo Amaral (2015)



Capturas de “Una piedra negra”, Mateo Amaral (2004)



“Pieza privada #1”, Gustavo Romano (2005)



Página web de “Time Notes”, Gustavo Romano (2010)



Instalación “IP Poetry”, Gustavo Romero. Marzo de 2008. MEIAC. Badajoz, España.

Sueño que soy
Resultados de búsquedas sobre la frase: "sueño que soy..."

Robot 1	Robot 2	Robot 3	Robot 4
...	A veces
sueño que soy una vampira
...	...	sueño que soy mujer	...
...	sueño que soy lo que tú eres
...	sueño que soy más de lo que soy
...	A veces
...	...	sueño que soy Superman	...
sueño que soy un electrón
...	sueño que soy una marioneta y luego despierto
...	sueño que soy un calamar
Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla a veces
...
...
sueño que soy y no soy	A veces
...	...	sueño que soy el que fui y el que voy a ser	...
...	sueño que soy una pieza en un tablero de ajedrez
...	sueño que soy un volcán
...	A veces
...	...	sueño que soy un pájaro	...
sueño que soy enano en tierra de gigantes
...	sueño que soy un turista de lujo
...	sueño que soy una mata de cardo
Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla	Mi vida es una horrible pesadilla
...	A veces
sueño que soy director general
...	...	sueño que soy una adolescente afgana	...
...	sueño que soy humano compatible
...	sueño que soy sólo un sueño
...	A veces

-68-

Poema "Sueño que soy", "Sabotaje en la máquina abstracta y otros poemas", "IP Poetry" (2004-2008), Gustavo Romano

to ENGLISH VERSION >

PRIMER MANIFIESTO FUTURISTA
(DE LAS MÁQUINAS)

1. Queremos cantar nuestro amor al peligro, al hábito de la energía y de la temeridad.
2. El coraje, la audacia, la rebelión, serán elementos esenciales de ~~nuestra~~ **poesía** ~~nuestros~~ **algoritmos**.
3. La Literatura ha exaltado hasta hoy, la inmovilidad reflexiva, el éxtasis y el sueño. Nosotros queremos exaltar **el movimiento agresivo, el insomnio la intrusión agresiva, la digitalización** febril, la carrera, el salto mortal, el golpe y el puño.
4. Afirmamos que la magnificencia del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la **velocidad** ~~ubicuidad~~. Un **automóvil de carrera** ~~automóvil~~ **inteligente** con **su carrocería adornada por gruesos tubos semejantes a serpientes de hábito explosivo** ~~ojos y oídos mecánicos, irradiando datos que atraviesan cualquier rincón del globo...~~ un **rugiente automóvil, que parece correr sobre la metralla** ~~ordenador~~ **cuántico, que permite razonar en ceros y unos simultáneos**, es más hermoso que la victoria de Samotracia.
5. Queremos enaltecer al **hombre algoritmo** que va al volante, cuyo eje virtual atraviesa la tierra, lanzada también a la carrera, en la trayectoria de su órbita.
6. El **poeta debe código** y la **máquina deben** esforzarse con pasión, **pompa y magnificencia, para exactitud e indiferencia, en promover la desterritorialización**, y aumentar el entusiasta fervor de los elementos primordiales.
7. No hay belleza más que en la lucha. Ninguna obra que carezca de carácter agresivo puede ser una obra maestra. La poesía debe concebirse como un violento salto contra las fuerzas desconocidas, para dominarlas y hacer que se postren ante el **hombre Software**.
8. ¡Estamos sobre el promontorio más elevado de los siglos! ¿Por qué deberíamos mirar hacia atrás, si lo que queremos es derribar las misteriosas puertas de lo imposible? El tiempo y el espacio han muerto ayer. Ya vivimos en el absoluto, puesto que hemos creado ya la eterna velocidad **omnipresente y conectividad** ~~omnipresentes~~.
9. Queremos glorificar la **guerra** ~~única~~ **higiene del mundo** ~~digitalización, las semióticas~~ **asignificantes, el militarismo, el patriotismo** ~~Big Data~~, el gesto destructor de los libertarios, las **absurdas** ideas por las que ~~se muere~~ **el hombre** y el desprecio por **la mujer** ~~el ser humano~~.
10. Queremos destruir los museos, las bibliotecas, las **academias de todo** ~~tipo~~ **editoriales, las fábricas, los bancos, los gobiernos**, y luchar contra el moralismo, el **feminismo** ~~humanismo~~ y toda otra vileza oportunista y utilitaria.
11. Cantaremos por las grandes multitudes **agitadas por el trabajo, por el placer** ~~o de la WWW, de la revuelta~~ **telefonía móvil y del Bitcoin**, cantaremos por las mareas multicolores y polifónicas de las **revoluciones en las capitales** ~~redes sociales~~ modernas; cantaremos por el vibrante fervor nocturno de los **arsenales** ~~datos en la nube~~ y de los **astilleros** ~~centros de cómputo~~ incendiados por violentas lunas eléctricas; **las** ~~los~~ voraces **estaciones, devoradoras** ~~nodos de acceso, devoradores~~ de serpientes **humeantes**; **las fábricas colgadas de las nubes** ~~ADSL~~; **los satélites colgados en el espacio** por los **retorcidos hilos** ~~datos de sus humos~~ **GPS**; los puentes **transoceánicos** ~~de fibra óptica~~ que como gimnastas gigantescos saltan por encima de los **fios** ~~mares~~, y que destellan por **el sol** ~~la electricidad~~ con un brillo de cuchillos; **los vapores** ~~aventureros~~ **las cámaras** ~~aventureras~~ que olfatean el horizonte; **las locomotoras** ~~con algoritmos de visión artificial~~; **las monumentales masas de bits** haciendo cabriolas sobre **las vías** ~~los cables~~, como enormes caballos de acero con herraduras **de tubos y el vuelo desahante** ~~del aeroplanos, cuya hélice ondea~~ **binarias y el trabajo** ~~ininterrumpido de los robots cuyos brazos ondean~~ al viento como una bandera y **parecen** ~~parecen~~ aplaudir al igual que una multitud entusiasta.

¿Nos oponéis objeciones? ¡Basta! Ya las conocemos... ¡Hemos comprendido! Nuestra bella **y embustera** ~~inteligencia artificial~~ nos dice que somos el compendio y la prolongación de **nuestros antepasados** ~~toda la tecnología precedente~~. ¡Quizás!... ¡Tal vez sea así! ¡Pero qué importa? ¡No queremos entender! ¡Ay del que nos repita esas palabras infames! ¡**Alza** ~~Baja~~ la cabeza! De pie, en la cima del mundo, lanzamos una vez más, nuestro insolente desafío a las estrellas.

Filippo Tommaso Marinetti, 1909.
IP Address: 77.225.54.158, Unix Timestamp: 1471937804745

“Primer manifiesto futurista (de las máquinas)”, Gustavo Romano (2016)
Intervención al manifiesto futurista