

# MUNDO[>·<]INTERIOR// BACKUP! v.3.1

## UN EJERCICIO DE ARCHIVO PERFORMATIVO PARA EL PATRIMONIO ARTÍSTICO DIGITAL LATINOAMERICANO

VALENTINA MONTERO. INVESTIGADORA POSTDOCTORAL ANID - FONDECYT; UNIVERSIDAD FINIS TERRAE, CHILE;  
VANINA HOFMAN. UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI, TARRAGONA, ESPAÑA

*mun*do[>·<]i*n*terior// b*ack*up! v.3.1  
A Performative Archival Approach to Latin American Digital Heritage

*mun*do[>·<]i*n*terior// b*ack*up! v.3.1 *Um exercício de espólio performativo para o patrimônio artístico digital latino-americano*

DOI: <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.08>

VALENTINA MONTERO, PhD. Desde 2005 trabaja como curadora independiente, investigadora y docente especializada en artes mediales. Sus investigaciones y proyectos abordan los usos y apropiaciones de las tecnologías en la creación artística, con énfasis en el arte latinoamericano. Ha trabajado para diversas instituciones en Chile y el extranjero. Actualmente es profesora en el Magíster en Artes Mediales de la Universidad de Chile; directora del Magíster en Investigación-Creación de la Imagen en la Universidad Finis Terrae y directora de PAM / Plataforma Arte y Medios, espacio dedicado a la difusión y conservación de prácticas artísticas que cruzan artes, ciencia y tecnología.

VANINA HOFMAN, PhD. Su trabajo se sitúa en un espacio híbrido en que convergen investigación, docencia y gestión cultural. Sus proyectos se han orientado al estudio de los procesos de construcción de la memoria, las historias del arte no convencionales, la arqueología de los medios audiovisuales y las materialidades digitales. Su metodología de trabajo tiene un claro anclaje empírico, situado y un carácter necesariamente interdisciplinar. En 2006 ha co-fundado Taxonomedia plataforma para el estudio de prácticas de preservación y archivo del arte electrónico/digital, activa durante más de una década. Desde 2019 es Lectora en el Departamento de Historia e Historia del Arte de la Universitat Rovira i Virgili (Catalunya).

### RESUMEN:

El presente artículo gira en torno al análisis de la exposición *mun*do[>·<]i*n*terior//b*ack*up! v.3.1, que tuvo lugar en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC) de la Facultad de Artes, Universidad de Chile, entre octubre de 2021 y marzo de 2022, la cual planteaba el desafío de presentar una serie de obras digitales de la década de 1990 e inicios del 2000, coleccionadas por el artista Brian Mackern. La estrategia curatorial de la muestra asumió la tarea de abordar la invisibilidad historiográfica de la producción artística-digital latinoamericana, la dificultad de coleccionar obras basadas en tecnologías de rápida obsolescencia y sus consiguientes problemas de preservación. La exploración de *mun*do[>·<]i*n*terior nos permitirá discutir la noción de “performatividad del archivo” como una estrategia creativa y divergente para el reconocimiento y la activación del patrimonio de proyectos digitales pioneros. Esto implicará abordar cuestiones centrales en este terreno como la virtualidad, la materialidad y la memoria digital.

### PALABRAS CLAVE:

Coleccionismo, Patrimonio digital, Latinoamérica, Performatividad del archivo

### Cómo citar:

Montero, Valentina, Hofman, Vanina. “*mun*do[>·<]i*n*terior// b*ack*up! v.3.1 Un ejercicio de archivo performativo para el patrimonio artístico digital latinoamericano”. *H-ART. Revista de historia, teoría y crítica de arte*. n. 12 (2022). 163- 178. <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.08>

#### ABSTRACT

The present article addresses the exhibition *mundo[>-<] interior// backup! v.3.1* [InsideWorld] which took place at the Museum of Contemporary Art (MAC) of the Faculty of Arts, University of Chile, between October 2021 and March 2022. The exhibition took up the challenge of presenting a series of digital Works from the '90 and early 2000, collected by artist Brian Mackern. In order to do so, the curatorial approach had to deal with problems such as the historiographical invisibility of Latin American artistic-digital production, the difficulty of collecting Works based on obsolete technologies, and its preservation problems. The exploration of *mundo[>-<]interior* allow us to discuss the notion of "archival performativity" as a creative and divergent strategy for the recognition and activation of the heritage of pioneering digital art projects/objects; which implies, additionally, the analysis of key issues in this field such as virtuality, materiality and digital memory.

#### KEYWORDS:

Collectionism, Digital Heritage, LatinAmerica, Performingthe Archive

#### RESUMO:

Este artigo analisa a exposição *Mundo [>-<] interior// backup! V.3.1* feita no Museu de Arte Contemporânea (MAC) da Faculdade de Artes da Universidade de Chile, de outubro até março do 2022. A exposição tinha o objetivo de apresentar uma série de obras digitais da década dos anos 90 e os inícios do ano 2000 que fazem parte da coleção do artista Brian Mackern. A estratégia de curadoria abordou a invisibilidade historiográfica da produção artística digital de América Latina, a dificuldade de coleccionar obras feitas em formatos tecnológicos de obsolescência rápida e os problemas de conservação que resultam de isso. A pesquisa da exposição permitirá discutir a noção de "performatividade do espólio" como uma estratégia criativa e divergente para o reconhecimento e ativação do património dos projetos digitais pioneiros. O artigo abordara questões centrais do campo como a virtualidade, a materialidade e a memória digital.

#### PALAVRAS-CHAVE

coleccionismo, património digital, América Latina, performatividade do espólio.

## INTRODUCCIÓN

Si bien la gran mayoría de artistas que trabajan con tecnologías digitales son conscientes de la reducida expectativa de permanencia de sus obras, la percepción de su corto tiempo de vida no fue evidente desde el principio. Hoy, una cantidad inaudita de obras pioneras de inicios de los años 90 se escurren entre nuestras manos debido al envejecimiento y obsolescencia de ciertas tecnologías, así como a la pérdida de discos, aparatos y archivos. Si sumamos a esto que gran parte de ellas apenas han sido coleccionadas o historizadas, entendemos el paisaje de devastación que parece ser la cara oculta de la cultura digital que, tal y como señala Giselle Beiguelman, explicaría “el tono apocalíptico que se sugiere en los comandos más básicos para manejar programas de edición, que nos invitan a ‘salvar’ [*save them*] los archivos, no simplemente ‘almacenarlos’ [*store them*]” (2015).

Las obras de arte medial que desaparecen no lo hacen de la misma manera que aquellas que quedan envejeciendo en un desván, como podríamos imaginar una pintura u otro tipo de pieza objetual; en cambio, se ocultan en soportes que a primera vista las tornan indistinguibles de cualquier otra producción humana, como un *floppy disc*, un DVD, un disco duro... Richard Rinehart y Jon Ippolito explican esta condición con las siguientes palabras: “El arte de los nuevos medios es generalmente intangible, complicando su función como evidencia primaria. Cuando hallas una vasija de barro en una excavación arqueológica o una pintura en un ático, incluso sin ningún metadato contextual tú sabes que tienes un objeto en la mano que necesita una explicación”, y continúan: “Primero, su presencia física llama la atención sobre su existencia y, segundo, ofrece claves sobre su naturaleza” (Rinehart & Ippolito, 2014).

En contraposición, los objetos digitales en su virtualidad e intangibilidad de ceros y unos tienden a tornarse invisibles, multiplicando las chances de pasar desapercibidos y desaparecer.

La exposición *mundo[>.<]interior // backup! v3.1*, comisariada por Valentina Montero, buscó abordar los problemas conceptuales y materiales que implica la preservación y conservación de obras basadas en lenguajes informáticos y soportes tecnológicos en general; la muestra resultó una oportunidad para valorar el desarrollo de proyectos e incursiones creativas sobre plataformas digitales que no han sido suficientemente atendidos por la historia del arte a nivel internacional y, aún menos, en América Latina. *Mundo[>.<]interior*, articulada en torno a prácticas performativas del archivo —cercanas a otras propias de cultura digital como la apropiación, el *collage* o el remix— nos permite explorar cómo este dispositivo puede suponer una activación del patrimonio artístico digital, de un modo creativo y en claro contraste con las operaciones bursátiles que ha

despertado el mercado del arte bajo la lógica de los NFT tan extendidas en la actualidad.

## **SOBRE MUNDO[><]INTERIOR<sup>1</sup>**

“Mundo interior son vueltas al hogar”. *Brian Mackern*<sup>2</sup>

La exposición gira en torno a la colección y la obra del uruguayo Brian Mackern. Mackern (1962) posee una extensa trayectoria como artista y curador dedicado a la experimentación con lenguajes y soportes digitales que se remonta a 1995 y que lo consagra como uno de los artistas mediales pioneros, no solo en América Latina, sino a nivel internacional (Pagola, 2019).

Desde inicios del nuevo milenio Mackern, quien se autodefine como *hoarder* [acumulador], advirtió que la veloz obsolescencia tanto de hardware y software implícitos en el desarrollo tecnológico constituía una amenaza a la conservación y divulgación de las prácticas artísticas digitales y, en particular, a las que se reconocieron bajo la etiqueta de *net art*. Esto lo lleva a coleccionar distintos tipos de objetos digitales, imágenes, sonidos, incluso trazas de códigos incompletos, *bookmarks* de páginas web. Asimismo, lo induce a recrear artísticamente piezas realizadas por otros artistas y desarrolladores de América Latina, por ejemplo, o a realizar remixes sonoros (en acciones como los Soundtoys Remixed, que incluyen más de 300 interfaces que Mackern aún está catalogando). Mackern conserva estas piezas en sus discos duros, y las exhibe y las performa posicionándose en el lugar de la creación: “Lo que me interesa a mí dentro del tema de la preservación y archivo del arte digital en realidad es la evocación a partir de esos hitos de colección, y recordar cosas que sentí cuando las encontré, o las hice, o las produje, o me las dieron, etc.” Por tanto, la acumulación en Mackern puede entenderse como una estrategia para conjurar el olvido.

Estos discos de la memoria atravesaron distintas instancias de puesta en acto y fisicalización (pase del mundo virtual del disco a la realidad física de la sala de exposición). Mackern reconoce que la primera de ellas fue la subasta de la Máquina Podrida en 2004, adquirida por el Museo Extremeño e Iberoamericano de Badajoz (MEIAC), así como su posterior exposición junto con la *Latino Net Art Data Base*<sup>3</sup>. Luego de varios derroteros que rondan la relectura creativa por parte de Mackern de su colección heterogénea anclada en una época de gran producción y experimentación digital, llegamos a la exposición que nos ocupa. Es preciso citar sus palabras referidas a ese proceso:

Empecé a trabajar cada vez más con estos discos con una lógica más trabajada de lo que fue la Máquina Podrida, la laptop. Comencé (...) con la revitalización

1. La exposición comenzó a gestarse en 2018, tras la realización del Seminario “Sistemas Inestables. Desafíos en la Conservación en el Arte Contemporáneo” realizado en conjunto con el CNCA y el Centro Nacional de Arte Contemporáneo de Cerrillos en el marco del proyecto “Red de Cultura”, financiado por el Área de Cooperación Internacional de Conicyt. Asimismo, la exposición forma parte de la investigación “Hechicería. Artes mediales en América Latina” proyecto Anid /Fondecyt dirigido por Valentina Montero.

2. Las citas a Brian Mackern, excepto que se indique lo contrario, son extractos de la entrevista realizada por las autoras el 26/02/2022.

3. Un análisis más extenso de la *Net Art Latino Data Base* y la exposición de La máquina Podrida en el Museo Extremeño de Arte Iberoamericano (MEIAC) de Badajoz desde una perspectiva media arqueológica puede encontrarse en: Hofman, V.; Alsina, P. (2012) “Art without art works (?). A reflection on the construction of the memory of Media Arts from a Media Archaeology Perspective”. In *Circulation. Interdisciplinary Journal*. McGill University, Montreal (pp. 65-82).

4. Para ampliar información visitar el Charter of the Preservation of the Digital Heritage, de

de esos discos duros para que activaran esos archivos que tenían adentro, trabajando con multipantallas, y relacionándolos con objetos de época. Por ejemplo, en una ocasión el disco duro podías activarlo con un teclado numérico, muy viejo, y vos ibas teclando y se activaban cosas del disco. El sonido también cobraba mucha importancia. Era todo el remix, ese bombardeo de imágenes y sonidos.

*Mundo[>.<]interior* es un punto de inflexión y de convergencia de todas las actividades y reflexiones en torno a la práctica artístico-coleccionista que Mackern venía desarrollando, pero es también la posibilidad de entender aquello en lo que ha insistido en indagar. Según nos explica:

Todos esos backups que venía haciendo ahora los veo como ejercicios, o hitos de un proceso evolutivo que terminan en *Mundo Interior* en donde yo siento que está todo mucho más acabado, y todo cierra de mejor manera (...) Creo que también influyó mucho la parte curatorial. El poder haber tenido un diálogo con alguien realmente interesado y con conocimiento del tema que generó ese lugar afectivo para poder llegar a buen puerto. Incluso a partir del nombre. Ese mundo interior, esa cosa más cálida, casi de alma, de un objeto tan frío y rígido como un disco duro.

Lejos de un enfoque nostálgico o meramente ilustrativo/pedagógico, y más bien como si se tratara de un gabinete de curiosidades, *mundo[>.<]interior* despliega el contenido de uno de sus discos duros de respaldo, el cual alberga innumerables objetos digitales —(audio)visuales y sonoros— que datan de 1998 a 2004; allí se encuentran sitios web de una historia no contada del *net art* latinoamericano, *gifs* animados, dibujos en *ASCII*, videos en baja resolución, interfaces de *CD ROM*, *preloaders*, etc. Todos ellos son fósiles digitales que inauguraron una cultura en red caracterizada por la apropiación, interactividad, economía de recursos, hipermedialidad y el ensayo de narrativas no lineales que hoy, en plena pandemia covid-19 cuando nuestra vida fue forzosamente empujada a la dimensión digital tras el encierro sanitario, pareciera cobrar una nueva relevancia.

En el interior de ese disco habitan entidades binarias que han quedado perdidas en la grieta de links rotos, olvidadas en el abismo de dominios perdidos o que hoy naufragan en la web cual testigos de un momento histórico que renovaba las esperanzas emancipadoras de las vanguardias. Con la irrupción de Internet, las prácticas artísticas parecían liberarse de las instituciones culturales, el mercado y la academia. La lenta velocidad de conexión de esos años, lejos de ser un obstáculo, abría un campo de experimentación y libertad que precedería a la corporativización de las redes sociales (Sadin, 2018) y a la monetización de

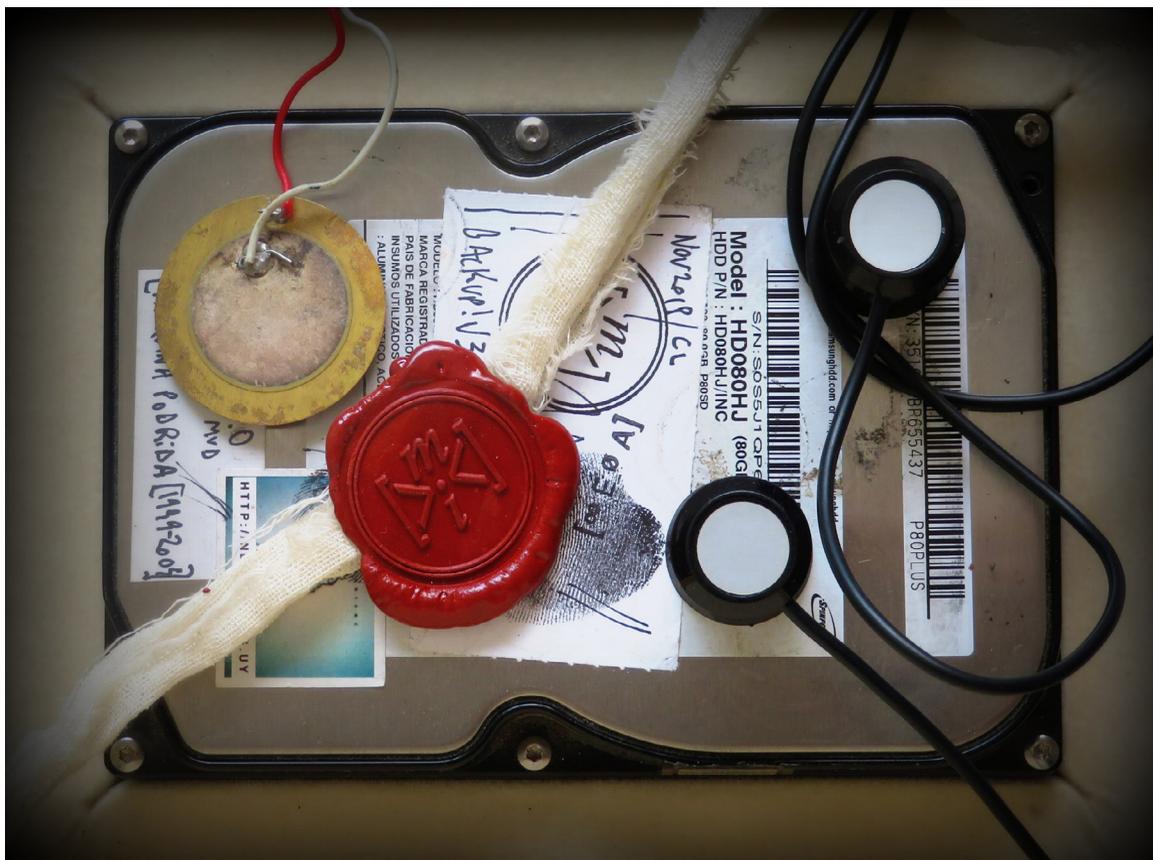


Imagen 1. Disco duro de respaldo de archivos, 2 micrófonos de contacto de bobina de inducción, piezoeléctrico y sello de lacre. Clonación: 2006. SAMSUNG HD080HJ /3.5" /80 GB /7200 RPM /Serial-ATA/300

la creatividad colectiva que condicionan a la cultura digital hoy y que hacen que, pese a su cercanía temporal, estas prácticas nos resulten absolutamente lejanas en términos culturales. Al respecto, Olia Lialina, artista, profesora e investigadora del Geo Cities Research Institute, explicará:

...el tema sobre la web antes de las redes sociales, o antes de la Web 2.0, no es que tuvieras un perfil en Geo Cities (...) tú podías crecer y crear por fuera de un servicio centralizado. Hoy mucha gente piensa que Internet es lo mismo que la WWW, y que la WWW es igual a los servicios de Facebook. Los estudios críticos sobre la cultura digital hacen un esfuerzo importante por pelear contra esta ilusión. Explicando que la historia de la web es más que la historia de una compañía, tomando el lugar de otra, puede ayudar esta línea (2019).

El enfoque curatorial de *mundo[><]interior* permitió que estos vestigios de una cultura digital primigenia encontraran soportes de existencia, no solo en

el mundo virtual sino también en el físico; esto se observa en los componentes tales como discos duros, piezas eléctricas, cables, pero también las imágenes y sonidos, estos últimos fundamentales, que se fueron desplegando en la sala (también en el libro, la impresión y en las proyecciones). La exposición jugó con la evocación a un museo de arqueología, o incluso un templo, desde donde cada elemento parecía recuperar ese valor aurático que, como decía Walter Benjamin (1936/2003), desaparece del objeto artístico cuando es producido o reproducido técnicamente. Para ello, se dispuso de plintos, vitrinas de vidrio, iluminación tenue, cálida y paredes gris oscuro.

La exposición está estructurada en distintas estaciones. Al entrar a la sala, lo primero que se advierte es un logo creado especialmente para la muestra. Luego el visitante se encuentra con el texto curatorial y, en una esquina, el disco duro dentro de un pedestal con cubierta de vidrio. El disco duro es auscultado por micrófonos piezos eléctricos. A continuación, en el lateral izquierdo, se encuentra una vitrina que contiene un libro de artista llamado *No-Content*. *No-Content* emula a un sitio web realizado por Mackern que solo contenía *pre-loaders*, es decir, animaciones realizadas en el recientemente obsoleto lenguaje de



Imagen 2. Vitrina de la exposición *mundo[>-<]interior* en la que se pueden apreciar el sello de lacre realizado específicamente para la misma, así como otros elementos que facilitan la fisicalización de los archivos guardados en los discos de Mackern. Fotografía: Valentina Montero.

programación *Flash* y que se utilizaban en los años 2000 para entretener al cibernauta mientras se cargaban los sitios web. El libro consiste en el desplazamiento de este contenido desde la dimensión digital a la sala. Está compuesto por impresos de capturas de pantalla, miniaturas de cada visualización, una lupa, diagramas realizados a mano alzada, pequeñas postales, estampillas, etc. Junto al libro, una tablet permite al visitante revisar su contenido completo. Además, se exhibe un sello de lacre con el logo de *mun.do[>-<]interior* que connota la autenticidad y unicidad de los objetos expuestos, y también una brújula que evoca la idea de navegación, metáfora usada para explorar contenido en Internet. Es una liturgia específica para este mundo digital.

Continuando el recorrido, se halla una impresora de puntos que cada 12 minutos imprime una línea de texto del *Net Art Latino Database*, libro que aborda descriptiva y analíticamente la colección de links sobre net artistas latinoamericanos que Mackern atesoró entre 1998 y 2004 y que aún es asequible



Imagen 3. Espectadora fotografiando una de las estaciones de la exposición *mun.do[>-<]interior*. Fotografía: Valentina Montero.

desde su sitio web que utiliza como interfaz el mapa de Sudamérica invertido —alusión al mapa-manifiesto de Torres García— pero esta vez realizado en código *ASCII*. Este mapa es reproducido a gran tamaño en la pared contigua y, sobre la impresora, se puede leer la frase “*Net art is not dead / just smell funny*”, paráfrasis de una cita de Frank Zappa quien se refería en esos términos al jazz.

En la estación siguiente se pueden ver 4 monitores RCA y una gran proyección que inunda toda la pared con una selección de imágenes del artista. Se trata de *gif* animados, animaciones de corta duración en las que se aprecian dibujos, fotogramas de films clásicos, directorios de archivos, etc. Cada monitor y proyección están sincronizados entre sí. A continuación, hay una serie de cuadros impresos realizados a partir de gráficas que permiten visualizar el contenido del disco duro. Cada gráfica fue *glitcheada* (intervenida mediante distorsiones digitales) y editada por Mackern. Cada imagen, a su vez, fue enmarcada intentando evocar una estética pictórica que guarda familiaridad con las corrientes geométricas abstractas del siglo pasado, siguiendo paletas de colores al estilo de la artista chilena Cornelia Vargas o del uruguayo José Pedro Costigliolo.

A diferencia de la muestra en el MEIAC, la cual constituía un espacio amplio en donde todo era posible de ser expuesto, en *mundo[>.<]interior* se pudo mostrar un porcentaje muy pequeño del contenido de la colección de Mackern. Esta muestra apela a construir un espacio de experimentación cálido e íntimo. Se presenta como un dispositivo expositivo activador de mundos interiores y de posibilidades. Mackern dirá al respecto:

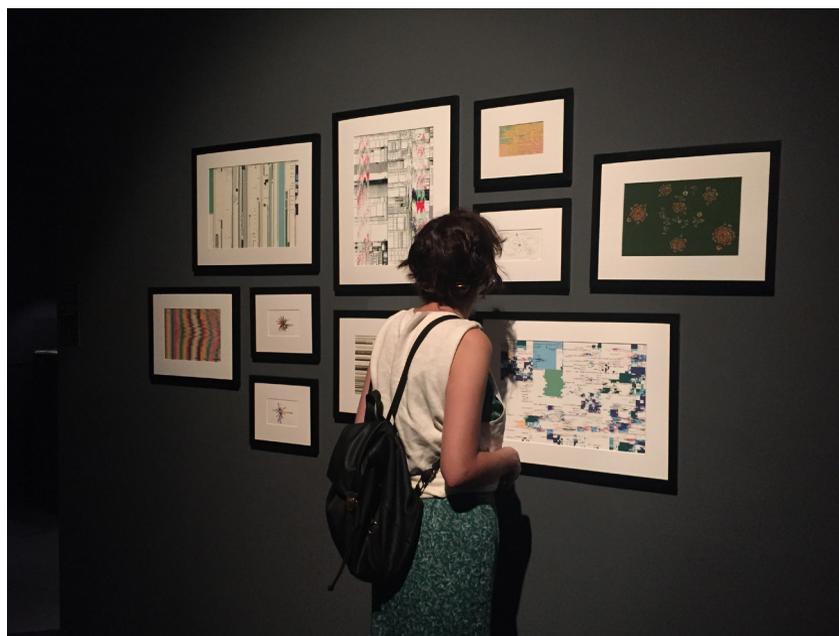


Imagen 4. Espectadora contemplando la serie visualizaciones del disco duro *glitcheadas* y editadas por el artista. Fotografía: Valentina Montero.

...cada cual le va a dar la mirada que quiera. Lo logra la idea de inmersión. Cuando se habla de Mundo Interior, es el mundo interior del disco duro, pero en realidad está hablando del mundo interior del artista. Y después se está hablando del mundo interior de cada una de las personas que llega ahí y es tocada por esa instalación. Ahí se disparan mundos interiores que nadie controla.

Así, *mando[><]interior* puede entenderse como un ejercicio performativo del archivo con instancias virtuales y físicas. Allí se revisa de manera íntima, lúdica y evocativa nuestro devenir cultural atrapado entre la fascinación tecnológica y su ruina, desde la reflexión sobre la materialidad de los medios, la fragilidad y la pluralidad de la memoria y la experimentación de los lenguajes de programación y sus estéticas. Ahondaremos en este aspecto performativo de la muestra en la próxima sección.

### **MUNDO[><]INTERIOR COMO UN EJERCICIO DE ARCHIVO PERFORMATIVO**

Tal como se ha mencionado, *mando[><]interior* se concibió como un proyecto expositivo erigido en torno a tres ejes: la invisibilidad de la producción digital latinoamericana, el coleccionismo de piezas digitales observadas desde el enfoque de la arqueología de los medios (más específicamente, un enfoque anarqueológico o variantológico, tal como lo definiría Sigried Zielinski en 2006), y los problemas de preservación que reviste el trabajo artístico basado en tecnologías informáticas y/o inestables (Paul, 2003; Ippolito & Rinehart, 2014; Domínguez Rubio, 2014; Hofman, 2019, etc.). Desde estos tres ejes se deriva una serie de aspectos críticos en torno a los objetos digitales y su puesta en valor mediante la performatividad del archivo, a través de la apropiación, el remix y su desplazamiento al entorno físico en una sala de exposiciones.

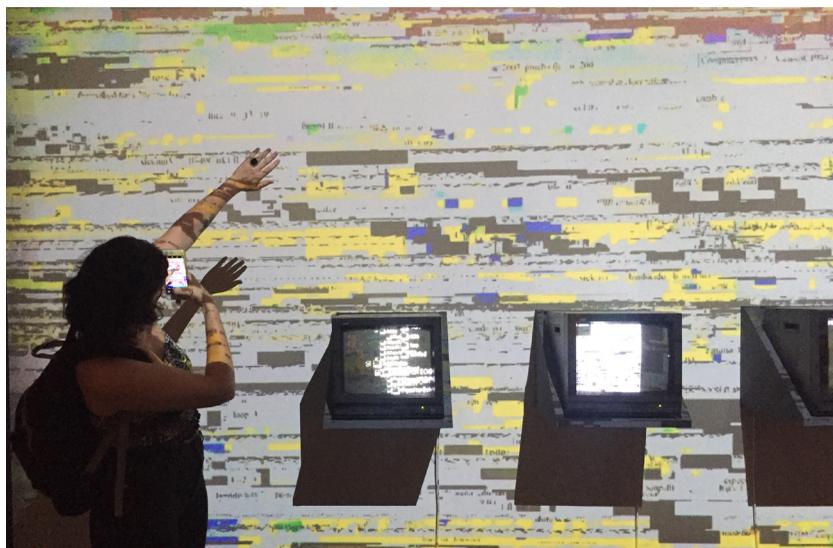
Lo que el concepto de performatividad del archivo expresa es la posibilidad de abordar el conjunto de documentos, datos u objetos como un punto de partida que abra otros relatos y otras formas de comprensión de lo que el archivo representa o contiene, así como de sus lógicas y sus circunstancias que han permitido que determinados saberes y discursos se conservaran en él. Mientras que otros, desautorizados y silenciados, han quedado excluidos del mismo y, por tanto, ausentes en nuestra historia (Foucault, 1969-2009). Justamente, las estrategias para emprender esta tarea de desobediencia a la “ley del archivo”, o al menos de cuestionamiento a ese orden impuesto, tendrán que ser de carácter heterogéneo, experimental, sensible; de esta manera, pretende lograr activar otras formas de mirar la historia o de comprender los relatos observados desde lo que a principios del siglo XX Walter Benjamin llamaba presentificación [*vergegenwärtigung*] presente.

El cambio ontológico al aproximarse a los archivos, denominado ‘giro de archivo’ [archivalturn], término acuñado en la década del 90 por la antropóloga Anne Stoler, se ha dado simultáneamente en diversos campos disciplinares. En su libro *Performing the Archive* (2009), Simone Osthoff sostiene que el archivo en el arte estaría dejando de concebirse como un mero “repositorio de documentos” para pensarse como “una dinámica y una herramienta de producción generativa”. Este desplazamiento del archivo como “almacén de cosas y documentos viejos” al archivo como objeto de estudio y producción, en el campo del arte es una cuestión que se ha propiciado gracias al abordaje disruptivo producido por artistas, críticos y comisarios/as. Erik Katelaar (2017) explicaría que “fuera de las fronteras tradicionales de la ciencia archivística, nuevos conceptos de “archivo” han sido desarrollados por antropólogos, sociólogos, psicólogos, filósofos, teóricos de la cultura y la literatura y artistas”. El concepto ‘giro de archivo’, heredero del pensamiento foucaultiano, entiende que el archivo es un sitio activo en donde “el poder social es renegociado, confrontado y confirmado” (Schwartz y Cook, 2002).

La apropiación artística del archivo se da mediante el desplazamiento de sus partes, interpretación, montaje, etc. lo cual permite visibilizar esas convenciones, pero también sus posibles construcciones alternativas. El foco se aleja, por tanto, del contenido y de las propiedades de cada documento individual, para aproximarse al archivo en sus funciones, sus procesos y sus lógicas, las cuales posibilitan la emergencia y conservación del documento. Los desplazamientos de la colección desde el entorno digital al físico propuestos por el artista y anunciados ya desde la subasta de su *Máquina Podrida* en 2004 —laptop que contenía muchos de los archivos expuestos en *mundo[>.<]interior* junto a los código fuente, *plugins*, etc.— anticipaban los distintos derroteros que tomaría el arte *post-internet*; este neologismo es usado por críticos y especialistas que se vieron forzados a caracterizar esta producción híbrida referida a la Internet como base de proyectos tanto *on line* como *off line* (Prada, 2017), pero que en su señalización problematizan las implicancias del uso de medios digitales. El disco duro de backup de Mackern funciona como ese archivo desplazado y performado que, al expandirse y enseñar su mundo interior, devela las lógicas de una época, la memoria de un tiempo pasado, conectado y activado desde nuestros interiores presentes.

La participación de la audiencia dentro de la sala y a través de las redes sociales es un punto importante a considerar, que vale para cualquier proyecto expositivo, pero que en esta ocasión se hizo especialmente evidente. Las imágenes del disco proyectadas en la pared a gran escala, en contraste con la de los monitores, creaban una coreografía visual que servía de telón de fondo para la producción de selfies y videos (modo *story*) por parte de los asistentes. Esto, en apariencia trivial, se vuelve relevante para nuestro tema considerando que cada selfie o video recrea el gesto de apropiación que Mackern ejecuta como parte del

Imagen 5. Visitante fotografiándose para subir imágenes y videos a las redes sociales, en el contexto de la exposición. Fotografía: Valentina Montero.



proceso de construcción creativa y su exposición. Esta vez son los/las espectadores/as los furtivos recolectores de imágenes. Así, de manera asistemática aunque orgánica, las piezas que inicialmente fueron atesoradas en el disco duro y luego exhibidas en la sala del museo, comienzan a habitar otros espacios virtuales en páginas de Instagram o Facebook, diseminándose en la red otra vez de manera breve y efímera. Vemos así cómo la muestra presencia facilita el encuentro de los cuerpos (que posan o incluso bailan frente a las imágenes) con el objetivo de registrar la experiencia de la visita, otorgando inesperadas posibilidades de pervivencia de los archivos en un diálogo cultural colectivo de carácter multiforme y anárquico.

### **LOS EJERCICIOS PERFORMATIVOS DEL ARCHIVO COMO UN MODO DE ACTIVACIÓN DEL PATRIMONIO**

Por patrimonio digital se entienden todos aquellos objetos que, ya sea nacidos digitales o habiendo pasado un proceso de cuantificación, resultan valiosos para una comunidad en particular o la humanidad en general y que, por ende, merecen ser conservados para las generaciones venideras. Para estos objetos digitales (p. ej. publicaciones electrónicas, obras de arte, materiales educativos, programas informáticos, etc.) es muy compleja la conservación y, sobre todo, la garantía de una accesibilidad futura<sup>4</sup>. La dificultad para conservar y mantener ejecutables bienes patrimoniales digitales lleva a que su documentación cobre un papel fundamental. Entre los muchos roles que se le asignan, uno fundamental es el de vestigio de aquellos objetos que no serán capaces de sobrevivir al paso del tiempo.

la UNESCO: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529>

El concepto de patrimonio digital debe ser expandido a prácticas y objetos digitales que no son reconocidos por las instituciones que lo legitiman. Es indispensable un rápido accionar en la preservación, conservación y/o documentación y archivo de este patrimonio digital frágil y esquivo. Por un lado, la velocidad de obsolescencia nos interpela a actuar con unos marcos temporales diferentes de los que utilizamos para otros tipos de objetos más estables. Por otro, el riesgo cuando nos referimos a objetos como los albergados en los discos de respaldo de la colección de Mackern se duplica. Ya no es solo su condición material lo que supone un desafío a su permanencia, sino el hecho de que estamos hablando de prácticas culturales relativamente marginales, al menos las de los años que datan en esas piezas, en relación a los ejes dominantes dentro del arte contemporáneo (tanto por la tipología de creaciones, como por la geopolítica en la que se insertan). Por consiguiente, obras y objetos inestables y obsoletos y, a más, no legitimadas ni historizadas, no parecen ser la combinación más prometedora para la construcción del recuerdo.

Sin embargo, y desafiando las probabilidades, los discos de Mackern son objetos digitales dignos de ser conservados por su contenido. Nos hablan de las circunstancias específicas de un momento socio—técnico de fines del siglo XX y principios del XXI, y de unos modos de hacer específicos. La conservación física del patrimonio, de esta “riqueza frágil” es solo una cara de la moneda de su preservación. Este patrimonio ha de mantenerse vivo, difundirse, activarse, mediarse: porque “el patrimonio que no se conoce, no se usa o no se visita, es como si no existiera; y el contenido que no tenga impacto en la comunidad será rápidamente olvidado de la misma forma que el patrimonio tangible es abandonado” (Torres Barragán y Delgado Rojas, 2017).

Performar el disco duro de Mackern, tal como se planteó en la exposición *mundo[>.<]interior*, es un modo de activar y hacer presente el patrimonio. Esto no solo es relevante atendiendo a las posibilidades de construcción distribuida de un patrimonio digital difuso; además, hace explícita la agencia de los/las espectadores/as en el campo cultural cuyo rol ha sido injustamente desatendido por la historia y la teoría de las artes, reduciendo su campo de acción solo a sus posibilidades de interpretar o decodificar las obras de arte desde una perspectiva historicista o semiótica, y excluyendo las posibilidades de reinterpretación, apropiación y juego. En la exposición, la audiencia activa y otorga nuevas vidas y posibilidades de futuro al patrimonio y sus memorias.

## CONCLUSIONES

Considerando que Internet es, a la vez, medio de comunicación, plataforma de registro y repositorio de imágenes, textos y sonidos, y viviendo en una época en

que las prácticas de archivo parecen un imperativo inobjetable, nos encontramos ante la paradoja de que el volumen de información que satura las redes pareciera anular nuestra capacidad de asimilación y de otorgar sentido a lo archivado. Tal como reflexionaba Wolfgang Ernst: “mediante la grabación digital instantánea en tiempo real, el presente pierde su unicidad metafísica incluso antes de que suceda. El presente ya no tiene tiempo para tener lugar, sino que se sustituye por la pospresencia digital” (2015, p.50). En propuestas como *mando[>.<]interior* no solo se busca abrir el archivo, sino ejercitar otras formas de gestionar su memoria mediante su performance. Unas formas que distingan lo digital de lo exclusivamente online, y que permitan disfrutar con un patrimonio —una memoria del pasado— que yace latente en los discos y que puede conectar con la audiencia presente, aunque el buscador de Google no encuentre sus contenidos.

*mando[>.<]interior* es un ejercicio curatorial que intentó activar una multiplicidad de archivos, muchos de ellos bien reconocidos en el imaginario popular y otros que, aunque cercanos temporalmente, resultan extraños o desconocidos por su falta de reconocimiento y difusión. Los “objetitos” coleccionados por Mackern —el diminutivo es interesante, y es suyo— preservados en los discos, duros pueden ser señales evocadoras de la experiencia y de la memoria individual de un coleccionista; pero también pueden ser entendidos como patrimonio si nos referimos al nivel de lo colectivo y los observamos en su conjunto, como los vestigios significativos de una época y unos modos de hacer asociados. El mundo interior no alude solo a las entrañas del disco duro —de una máquina, el creador y los interactores— sino también a un sustrato inconsciente, más vinculado al mundo onírico o fantasmagórico que la imagen en red condensa.

Por otro lado, en sus distintas estaciones y modos de fisicalización de los discos y su contenido, *mando[>.<]interior* también apela a la dimensión escurridiza de la materialidad digital. La incompreensión de los códigos en su dimensión material y de las infraestructuras que los soportan es un *handicap* a la hora de abordar sus procesos de obsolescencia y la urgencia que supone su documentación e historización. Los residuos digitales tienen sus correlatos en residuos muy tangibles, que contienen sus propias políticas para distribuir miserias y sus lógicas de invisibilidad. Las invisibilidades en las que se adentra la exposición de los mundos interiores se suman y multiplican: la virtualidad propia de las tecnologías digitales, la falta de legitimidad de prácticas como el *net art* a fines del siglo XX en el seno del arte contemporáneo, la invisibilidad de las producciones artísticas latinoamericanas, la posición de la audiencia como activadora de la memoria y del patrimonio.

La performatividad del archivo tal como se ha plasmado en *mando[>.<]interior* en su versión 3.1 (aunque podría ser la versión 4.3 o la 5.6, puesto que esta numeración funciona como la memoria, con olvidos y reinterpretaciones),

así como la ofrenda de esos archivos para la resignificación de un público plural en el presente, es un modo de mantenerlos vivos en el diálogo cultural e intergeneracional. Es un patrimonio que se expone y se apropia desde un lugar poco común: uno poético, lúdico y al mismo tiempo colectivo e íntimo.



## BIBLIOGRAFÍA

- Benjamin, Walter. (2003). *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*: [Urtext (B. Echeverría, Ed.; A. E. Weikert, Trad.)]. Itaca.
- Beiguelman, Giselle. (2015). *Corrupted Memories: the Aesthetics of Digital Ruins and the Museum of the Unfinished*. En: H. Barranha & S. S. Martins (Eds.), *Uncertain Spaces. Virtual Configurations in Contemporary Art and Museums*, (pp. 55-82). Lisboa: Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas - Universidade Nova de Lisboa.
- Didi-Huberman, Georges. (2012). *El archivo arde*. En Didi-Huberman, G.; Knut Ebeling (Eds.) *Da Archibrennt*. Berlin: Kadmos.
- Domínguez Rubio, Fernando. (2014). *Preserving the unpreservable: docile and unruly objects at MoMA*. *Theory and Society*, Vol. 43(6), 617-645.
- Ernst, Wolfgang. (2015), "Posting" Digital Presence: A Micro-Temporal Regime, ponencia en la BFX Conference Analogue to Post-Digital, Bournemouth University, 25-26 de septiembre de 2015. Consultado en línea en: <https://www.musikundmedien.huberlin.de/de/medienwissenschaft/medientheorien/ernst-in-english/pdfs/media-time.pdf> [24 de febrero de 2022]
- Foucault, Michel. (2009). *La arqueología del saber* [1969]. Madrid: Siglo XXI.
- Hofman, Vanina.; Alsina, Pau. "Art without art works(?). (2012) A reflection on the construction of the memory of Media Arts from a Media Archaeology Perspective". *In Circulation. Interdisciplinary Journal*. Montreal: McGill University (pp. 65-82).
- Hofman, Vanina. (2019). *Prácticas divergentes de preservación del arte de los medios. Recordar y olvidar en la cultura digital*. Buenos Aires: Prometeo Editorial.
- Kateelar, Erik. (2017) *Archival Turns and Returns*. En Gilliland, Anne J. (ed.) *Research in the Archival Multiverse*.

- Lialina, Olia. (2019). *GeoCities' After life and Web History*. Consultado en línea en: <https://blog.geocities.institute/archives/6418> [24 de febrero de 2022]
- Prada, Juan Martín. (2017). "Sobre el arte post-internet", en revista *Aerus*, núm. 3. Universidad de Guanajuato,
- Osthoff, Simone. (2009). *Performing the archive: The transformation of the archive in Contemporary art from repository of documents to art medium*. New York: Atropos Press.
- Pagola, Lila. (2019). *Net art Latino Database: The Inverted Map of Latin American Net Art*. En M. Connor, A. Dean, D. Espenschied, & New Museum of Contemporary Art (Eds.), *The Art Happens Here: Net Art Anthology* (pp. 400-403). Rhizome.
- Paul, Christianne. (2003). *Digital Art*. New York: Thames & Hudson.
- Rinehart, Richard.; Ippolito, Jon. (2014). *Re-Collection. Art, New Media, and Social Memory*. Cambridge Mass.; London, UK: MIT Press.
- Sadin, Éric; (2018) *La siliconización del mundo: la irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra Editora
- Schwartz, Joan M.; Cook, Terry. "Archives, Records, and Power: The Making of Modern Memory," *Archival Science* 2 (2002): 1-19
- Torres Barragán, Camilo.; Delgado Rojas, Catalina . "Patrimonio virtual y humanidades digitales: Debates y Puntos de Encuentro". En: *Observatorio Cultural y Arqueológico. Boletín* 12 (mayo 2017). Universidad de los Andes. ISSN 2256-3199
- Zielinski, Siegfried. (2006). *Deep Time of the Media: Toward an Archeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. MIT Press.