

<https://raco.cat/index.php/Artnodes>

ARTÍCULO

NODO «MEMORY MATTERS: NAVEGANDO POR LA HISTORIA DEL ARTE DE LOS MEDIOS, LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA»

Net art desde América Latina: entre la fascinación, la crítica y su desaparición

Valentina Montero

Universidad Finis Terrae, Chile

Fecha de presentación: octubre 2024

Fecha de aceptación: febrero 2025

Fecha de publicación: junio 2025

Cita recomendada

Montero, Valentina. 2025. «Net art desde América Latina: entre la fascinación, la crítica y su desaparición». En: Francesca Franco y Clio Flego (coords.). Nodo «Memory matters: navegando por la historia del arte mediático, la ciencia y la tecnología». *Artnodes*, no. 36. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i36.431891>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Resumen

Este trabajo examina los orígenes y el desarrollo del net art en América Latina desde finales del siglo xx hasta los primeros años del xxi, un campo que ha sido sistemáticamente marginado en los relatos historiográficos dominantes. A través de esta investigación, se propone reconstruir, visibilizar y caracterizar prácticas artísticas latinoamericanas que, al incorporar tecnologías digitales emergentes y operar al margen o en tensión con las instituciones culturales tradicionales, cuestionaron el canon artístico dominante y exploraron con una mezcla de entusiasmo y crítica las posibilidades de las nuevas tecnologías. El estudio se sustenta en una revisión de eventos, obras y testimonios de actores clave en la escena digital latinoamericana, abordando el *net art* como una forma de arte dinámica y efímera que enfrenta grandes retos en cuanto a su conservación y archivo en la región. Al destacar estas prácticas, el trabajo busca no solo rescatar la memoria de expresiones artísticas excluidas de los relatos oficiales, sino también reflexionar sobre su impacto en la historiografía y la preservación de las artes digitales, dentro de un contexto marcado por la escasez de políticas y recursos de conservación específicos.

Palabras clave

conservación; *net art*; América Latina; arte digital; historiografía

Net art from Latin America: between fascination, critique and its disappearance

Abstract

This work examines the origins and development of net art in Latin America from the late 20th century to the early 21st century, a field that has been systematically marginalized in dominant historiographic narratives. Through this research, the aim is to reconstruct, highlight, and characterize Latin American artistic practices that, by incorporating emerging digital technologies and operating on the margins or in tension with traditional cultural institutions, challenged the dominant art canon and explored the possibilities of new technologies with both enthusiasm and critique. The study is founded on a review of key events, works, and testimonies from prominent figures in the Latin American digital scene, viewing net art as a dynamic and ephemeral art form that confronts significant challenges regarding its conservation and archiving in the region. By bringing these practices to light, the work aims not only to preserve the memory of artistic expressions overlooked by official narratives but also to reflect on their impact on the historiography and preservation of digital arts, within a context characterized by a lack of specific conservation policies and resources.

Keywords

conservation; net art; Latin America; digital art; historiography

1. High Tech Workers Against the Net Art

En la primavera del año 2000, en Santiago de Chile, tuve la oportunidad de asistir a la premiación del concurso *Web art* y video animación experimental convocado por Kent, la marca de cigarrillos. Me había invitado Arturo Tapia, artista digital a quien conocí a través de Napster. El evento tenía lugar en una prestigiosa galería de arte ubicada en un sector acomodado de la capital. En la categoría de web art obtenía el primer lugar un trabajo multimedia de carácter narrativo y poético llamado *Historial de Soledad Ramírez*; el segundo lugar era para Christian Oyarzún, con la pieza de título impronunciable */*WIPhOME0701V1.0*/.swf*, que consistía en una compleja visualización de operaciones algorítmicas de carácter rizomático y recursivo (casi tan difícil de comprender como el título de la obra); y, finalmente, obtenía una mención honrosa mi amigo Arturo¹ con el trabajo *High Tech Workers Against the Net Art* (figura 1). La pieza mostraba los íconos de los softwares de turno, dispuestos caóticamente junto a un generador de textos que combinaba de manera aleatoria una serie de conceptos, otorgando al usuario la posibilidad de construir complejas y rebuscadas frases. El título de esta pieza parecía sintetizar el carácter de los concursantes. Los tres artistas premiados se dedicaban al diseño de páginas web y programación de videojuegos; los tres habían estudiado arte y diseño, pero sus conocimientos sobre el uso de softwares como Flash o Director y de lenguajes como Java o html había sido de manera autodidacta. Quienes trabajábamos surfearno sobre la burbuja de «las punto com» (justo antes de que reventara) estábamos acostumbrados a la experimentación con el medio. Ya desde

los años noventa nos entusiasmaban las posibilidades de internet y de los lenguajes digitales. Pero el furor que provocaban los medios digitales y la internet como una nueva plataforma de comunicación no hacía suficiente eco en las instituciones culturales; el *net art* parecía más bien una corriente *underground* (para bien y para mal), sobre todo en el contexto latinoamericano. Pasaron más de dos décadas de ese evento. Entonces, no sospechaba que me dedicaría, desde la curaduría y la academia, a trabajar con artistas mediales, enfocando mis esfuerzos en reflexionar sobre sus procedimientos y a conservar historias sobre piezas y ejercicios artísticos que rápidamente se harían obsoletos.

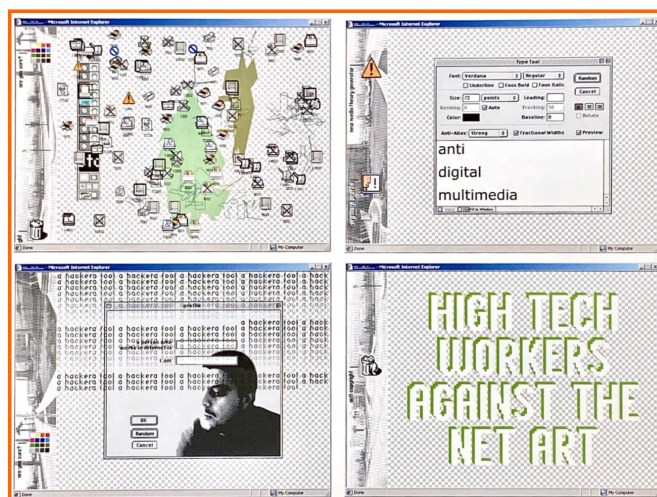


Figura 1. *High Tech Workers Against the Net Art* (2000) Arturo Tapia
Fuente: Imagen Catálogo Kent Explora, gentileza del autor

1. Hoy Arturo es director de marketing digital en una compañía internacional.

2. Los desafíos de la conservación digital

La ausencia de políticas de conservación y archivo de las artes electrónicas abrió un momento bastante crítico para la historiografía (Hofman 2011; La Feria 2010; Beiguelman 2015) pues solo se podrán construir relatos a partir de fuentes secundarias y no de la observación de los objetos artísticos mismos. Condenados a desaparecer debido a la dificultad de su resguardo material, la obsolescencia de sus soportes o la fragilidad de sus piezas, los proyectos, dispositivos, instalaciones basadas en los llamados «nuevos medios» se convirtieron prematuramente en fantasmas que cada tanto son invocados desde algunas evidencias –catálogos, piezas artísticas reparadas– o testigos –artistas, comisarios– y reactivados en proyectos curatoriales (Montero y Hofman 2022). La preservación de softwares y medios interactivos requiere comprender las historias y contextos de producción, así como los desafíos técnicos, ya que el objetivo no es solo la conservación de objetos, sino la preservación de experiencias culturales (Lowood y Guins 2016). Si esto de por sí implica un problema global, se hace aún más crítico en la mayoría de los países latinoamericanos, donde la voluntad política y la destinación de recursos a la conservación ha sido tradicionalmente escasa ya sea por desidia, desconocimiento o incapacidad económica. Incluso las obras en formato cinematográfico o en video, que parecen algo más estables, han corrido la misma suerte. Da cuenta de ello la desaparición de las primeras piezas en video realizadas en México por Felipe Ehrenberg, hoy perdidas (Llanos 2008, 167); o los problemas de mantenimiento de numerosas películas realizadas en 8 mm o en formatos como el U-Matic o Betamax.² Si en el ámbito del videoarte o cine experimental la conservación e historia de su producción y práctica ha sido irregular, generando omisiones y vacíos, con las prácticas artísticas en red, esto ha sido peor.

Durante décadas, el *net art* o las prácticas artísticas surgidas en y para la red fueron consideradas marginales. Una de las razones que las mantuvieron alejadas de las instituciones y del mercado estribaba no tanto en su carácter experimental o contestatario, sino principalmente en su inmaterialidad o al menos en la dificultad técnica de convertirlas en un producto coleccionable y por tanto sometido a la cadena de especulación financiera que aceita el mercado del arte. En 2004, durante la apertura del *Cyberlounge* –un espacio en el Museo Tamayo dedicado a la exhibición y difusión de arte en Internet–, el artista y curador mexicano Arcángel Constantini, entonces responsable del proyecto, afirmó: «Para estas piezas no hay un mercado del arte, no son obras coleccionables, ni están a la venta y por tanto su obra tiene un mayor mérito, ya que la realizan solo por darla a conocer a los internautas que se interesen visitar su obra» (EFE 2024).

El interés de muchos centros que exhibían piezas de arte digital pensadas para la web se inclinaba más a promover las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecían para el diseño y la industria

Net art desde América Latina: entre la fascinación, la crítica y su desaparición

en general, que a activar preguntas y críticas a la influencia de los medios digitales en la sociedad. En 1996, la Postmasters Gallery en Nueva York organizó la exposición «Can You Digit», que presentó aproximadamente cuarenta obras, muchas de artistas y diseñadores de la Costa Este de Estados Unidos **vinculados a Silicon Valley** con la intención de mostrar las potencialidades artísticas de las tecnologías pero sobre todo las nuevas formas de consumo. Asimismo, en América Latina fue significativa la participación que tuvieron empresas como Telefónica, Phillips o la marca de cigarrillos KENT como patrocinadores de este tipo de eventos. Pero una vez normalizado el uso de la red en la sociedad, el interés de las compañías e incluso de las instituciones pareció diluirse.



Figura 2. Recorte de prensa que anuncia la muestra «Per l'altra banda»
Fuente: diario *El País*, 8 de febrero de 2001. Gentileza de Brian Mackern



Figura 3. Registro de exhibición «Per l'altra banda». Espacio Magma, Barcelona 2001
Fuente: fotografía gentileza de Brian Mackern

Pero, para muchos, el espacio adecuado para mostrar *net art* no eran las galerías ni museos. En 1996, Pitt Schultz, uno de los fundadores de la lista de correo Nettime –dedicada a la contracultura, activismo y experimentaciones en internet– organizaba una exposición de *net art* en Bunker, un club nocturno en la ciudad de Berlín. La muestra consistía en un acelerado pase de diapositivas de carrusel, que contenía capturas de pantallas de webs enviadas por artistas como Vuk Ćosić, JODI, Alexei Shulgin, Heath Bunting. Las diapositivas pasaban al azar

2. Estos soportes presentan alta vulnerabilidad y solo pueden ser reproducidos con un hardware específico que en el caso de U-matic al día de hoy es muy difícil de encontrar.

y a toda velocidad haciendo muy difícil observarlas con atención. A juicio de Ćosić, Schultz al exhibir *net art* así enfatizaba la paradoja del *net art* expuesto (Ćosić 2022). Con un gesto similar, el uruguayo Brian Mackern organizó una exhibición de sus piezas de *net art* y CD-ROM en un cibercafé llamado ciberpub @Magma en Barcelona en 2001 (figura 2). La muestra se llamaba «Per l'altra banda» («por otro lado»). Según el artista uruguayo:

«[E]l título era un manifiesto en sí: marcar una manera de volver a un consumo más natural de este tipo de arte, ajeno al creciente interés de las instituciones artísticas por exhibirlo domesticado en sus salas; un interés que crecía debido al boom de la llamada burbuja de especulación financiera dotcom, que terminó explotando en esos años».³

En la mayoría de las instituciones latinoamericanas el retraso en incorporar proyectos digitales descansaba fundamentalmente en la falta de infraestructura. El intento de exponer de manera física piezas de *net art* vino acompañado de la evidente incapacidad de galerías y museos en abordarlas sin vaciarlas del sentido disruptivo original. Paradójicamente, algunas piezas fueron expuestas traicionando su principio básico: la conexión a la red. Un caso paradigmático fue la Documenta de Kassel de 1997 donde las obras seleccionadas solo se podían ver fuera de línea. Si esto ocurría en el *primer mundo*, en América Latina esto era habitual. En 1999, el artista venezolano Yucef Merhi presentó su proyecto *Wizart* en el Museo de Bellas Artes de Venezuela exhibiendo solo una URL escrita en una pared. En 2001, en la Bienal de Video y Artes Electrónicas realizada en el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago, Christian Oyarzún tuvo que conseguirse un cable de teléfono de 200 metros conectado desde el módem del subterráneo al segundo piso «porque no había red».⁴

La mantención de los sitios web era otro gran obstáculo para estas prácticas artísticas. A la falta de recursos para el pago de los servidores que alojan los trabajos en la web se sumó la velocidad de los cambios tecnológicos que prematuramente irían dejando obsoletos los formatos.

3. Artistas latinos making global art

Si bien la curadora Laura Baigorri afirmaba en el catálogo de la muestra *Artistas latinos making global art* (2002)⁵ que «aplicar criterios de carácter local, regional o nacional a la hora de seleccionar obras de *net art* es una actitud reduccionista que carece de sentido en Internet», a la hora de contar la historia, el domicilio sí importó. De hecho, muchas de las piezas que convocó en su exposición y los esfuerzos editoriales son poco accesibles o han quedado en el olvido.

En contraste, Ignacio Nieto, señala que la sola inscripción de la etiqueta *net art* habría servido como una «operación de validación» que dejaba fuera a otras producciones similares realizadas en el mismo período pero en otros contextos geográficos (Nieto 2014), confirmando «la continua exclusión de artistas latinos del canon de los new media» (Moarquech 2009).

Desde una perspectiva similar, en 2004, Mackern decide hacer una acción performática: subastar «la máquina podrida: aka, la desdentada»,⁶ *laptop* que contenía la Net Art Latino Data Base y sus trabajos. Aunque irónica, la subasta anunciada en Eurobid y su página web, se puede interpretar como un manifiesto que explicitaba la brecha geopolítica del *net art* latino:

«... con el consentimiento y aprobación del net.artista propietario de la *máquina podrida* aka *la desdentada*, inicia la subasta del ordenador de Brian Mackern [...]»

Es un artista, en este sentido, fundacional, aunque como es ajeno a los ámbitos europeo y norteamericano, dada su nacionalidad uruguayo, no posee el lustre de los *siete magníficos*, a pesar de anticiparse en el uso de la herramienta Flash y los recursos sonoros.

«(...) Completo de información e historia, además de todas las penalidades sufridas por la máquina de un artista que pertenece a un país no desarrollado, donde el *low-tech* no es un recurso estético sino la única salida para continuar trabajando».⁷

4. Poetizar la obsolescencia

Una de las características de las piezas de *net art* y de la red en general es su irremediable inestabilidad. En 2001 la artista brasileña Guiselle Beiguelman crea la pieza *Content=No Cache* (2001) que se basa en mensajes de error de la navegación web y el código HTML «content=no cache», que impide el almacenamiento de información en la memoria caché del navegador. Beiguelman manipula errores de navegación para generar una experiencia visual crítica y plantea preguntas sobre la relación entre la semántica tradicional, la estética del software y la escritura efímera en la red.

En un intento de conjurar los problemas de visibilidad y conservación del *net art*, el chileno Christian Oyarzún creó en 1999 la web www.error404.cl. El código 404 indica que la página solicitada no se encuentra en el servidor. Desde 2019, la profecía de la caducidad se cumplió. Gran parte de las obras que exhibía en su sitio ya no se pueden ver. Las más afectadas son una serie de piezas realizadas en Flash.

Flash, herramienta desarrollada en los noventa, permitía realizar animaciones vectoriales interactivas. Fue adquirido por Macromedia en

3. Entrevista realizada a Brian Mackern, octubre de 2022 vía videollamada.

4. Entrevista realizada a Christian Oyarzún, agosto 2022, vía videollamada

5. Catálogo CD-ROM de la muestra de net.art y cd.art ABIERTO. La Casa Encendida, Obra Social Caja Madrid, Madrid. 2002. Posteriormente publicado en *Revista Vector* n.º 5 (junio, 2003). Link: http://www.virose.pt/vector/b_05/laurab.html

6. Para sorpresa de Mackern el ordenador fue comprado por una cifra simbólica por el MEIAC Museo Extremeño Iberoamericano de Arte Contemporáneo en Badajoz donde fue expuesto a partir de la curaduría de Nilo Casares y el propio artista.

7. <http://netart.org.uy/subasta/>

1999; luego por Adobe en 2005. Como si la pandemia no fuera suficiente, la muerte de Flash aconteció el 31 de diciembre de 2020 cuando la empresa dejó de actualizar Flash Player. Finalmente se cumplía la profecía que el bautizo de la web de Oyarzún insinuó. Buena parte de sus trabajos y la de muchos quedaron clausurados bajo la lápida del logo de Adobe Flash, descolorido.

En 2001, Brian Mackern previendo la pronta extinción de los *pre-loaders* –breves animaciones en Flash usadas para entretener a los usuarios mientras cargaba una página web– crea el sitio no-content.org que consistía en un repositorio de *pre-loaders* diseñados por él. Cada pieza, de corta duración plasmaba funciones físicas como elasticidad y fenómenos gravitatorios. Los códigos los tomaba de otros autores o desde foros online donde la comunidad Flash compartía conocimientos, y los replicaba o recontextualizaba. Con un enfoque conceptual y surrealista cada *preloader* era sucedido por otro, infinitamente...

Este impulso archivístico, en el que hibrida el rol de curador y artista, se hacía presente en *Galería de objetos encontrados* (1998-2000) en la que reunía imágenes residuales almacenadas automáticamente en las carpetas temporales del ordenador. Dentro del ripio de archivos gif y jpg se encontraban diseños de botones, fragmentos de fotografías, fractales de fondos de pantalla, animaciones publicitarias, etc. Todo un universo iconográfico que en conjunto constituyen lo que Olia Lialina llama el «folklore digital»⁸ de una época. En palabras de la artista «esta lengua vernácula en evolución, creada por los usuarios para los usuarios, es el lenguaje más importante, hermoso e incomprendido de los nuevos medios».⁹

Mackern, anticipándose también al fenómeno de desaparición forzosa de esta estética vernácula de la web, llevará a cabo otro proyecto de conservación digital, pero esta vez desde una perspectiva geopolítica. Para ello tomó como punto de partida una de las obras del también uruguayo Joaquín Torres García, quien en 1944 invirtiera el mapa de Sudamérica. Este gesto buscaba contestar la hegemonía política, económica y, sobre todo, simbólica que el norte ha impuesto al sur. Mackern reproduce este mapa en código ASCII, el cual opera como interfaz de una base de datos en línea que lleva a sitios web y piezas de net art realizadas en América Latina, esta vez incluyendo a México. No exento de humor o cinismo, el proyecto Net Art Latino Data Base (2000), jugaba a conjurar este destino de olvidos y omisiones. Como era de esperar, no pasó mucho tiempo para que, en efecto, muchos de los links dejaran de funcionar, convirtiendo al mapa de Mackern en la portada de un misterio.

Más que una acción irónica de tono melancólico, este ejercicio se puede interpretar en la línea de lo propuesto por Heathfield y Jones. Estos autores analizan cómo documentar el arte efímero se convierte en un acto performativo en sí mismo, que no solo registra el evento

original, sino que lo reinterpreta, añadiendo nuevas dimensiones que complementan o incluso transforman la obra.

En esta misma perspectiva, en 2023 Christian Oyarzún realizó el proyecto *Obsolete[x]*, iniciativa orientada a la investigación de métodos de restauración y preservación de obras que quedaron obsoletas, enfocándose en la emulación y migración de piezas interactivas, pero sobre todo para activarlas en distintos formatos: laboratorios, coloquios y conciertos en vivo, promoviendo una ética de código abierto, la autoetnografía y la «performatividad del archivo» como estrategias de conservación artística. Como señalan Rinehart e Ippolito (2014), la conservación de las artes de los medios exige que pensemos en ellas como prácticas sociales en lugar de como objetos fijos.

5. Poéticas e insubordinaciones

La condición inestable y frágil de las obras etiquetadas como *net art* ha sido –paradójicamente– lo que les ha otorgado su aura. Necesitaríamos años y mucha imaginación para poder reconstruir una historia cuya documentación está dispersa, perdida tras links rotos; oculta en CD o en discos duros ilegibles; inasequible tras el logo fantasmal de Adobe Player, anclada, a duras penas, en capturas de pantalla.

Junto con reflexionar sobre el problema de conservación que ha implicado el arte electrónico en nuestra región, dedicaré las páginas que siguen a señalar algunas recurrencias estéticas y conceptuales que caracterizaron la producción de la llamada «época heroica» del *net art* entre fines de los noventa e inicios del 2000 desde América Latina.

Las primeras obras de *net art* parecían herederas de las vanguardias del siglo xx, destacándose por su exploración experimental del medio, el cuestionamiento de convenciones artísticas y sociales, y, al igual que los surrealistas y dadaístas, el uso del azar como recurso creativo y del simulacro como estrategia política. Walter Benjamin ya señalaba que el arte había dejado de ser una simple experiencia estética para convertirse en «un proyectil que impactaba en el espectador» (2003, 90). En 1998, el artista uruguayo Alcides Martínez Portillo presentó un manifiesto en versos y animación digital en su sitio *Ambientación Web*, emulando los manifiestos de las vanguardias.

Uno de los primeros artistas latinoamericanos que comienza a utilizar la red es Antonio Mendoza (Nieto 2014). De origen cubano y radicado en Miami, crea su primer proyecto web *Putrid Afterthought* (1994), colección de *collages* digitales –realizados en Java y Director– ordenados en series, cuyas temáticas ironizaban sobre el erotismo y la industria (desde la industria pornográfica a Disney). Anticipándose a una tenden-

8. En 2013 Olia Lialina junto a Dragan Espenschied *One Terabyte of Kilobyte Age* (Un terabyte de la era del kilobyte) que consistía en la activación de un archivo de páginas creadas desde Geocities, servicio surgido en 1994 cerrado definitivamente en 2009.

9. Tomado de <https://digitalfolklore.org/>

<https://raco.cat/index.php/Artnodes>

cia que se haría más popular en la última década, Mendoza veía en la red una oportunidad para trascender las limitaciones que se imponen a través de las políticas de derechos de autor. En todos sus sitios web se puede leer: «Utilizad lo que queráis como queráis: el copyright es un ataque contra el pensamiento creativo».¹⁰

```
<applet code="CreditRoll.class" align="baseline" width="320" height="180">
<param name="BGCOLOR" value="000000">
<param name="TEXTCOLOR" value="ffff99">
<param name="FADEZONE" value="50">
<param name="TEXT1" value="Los senderos se multiplican,">
<param name="TEXT2" value="se expanden en la nada como una esfera">
<param name="TEXT3" value="que se agiganta descontrolada">
<param name="TEXT4" value="por las matemáticas.">
<param name="TEXT5" value="Las permutaciones lo hacen posible:">
<param name="TEXT6" value="el infinito comienza a dejar de ser">
<param name="TEXT7" value="una paloma.">
<param name="TEXT8" value=" ">
<param name="TEXT9" value="@mbient@ción Web es el principio">
<param name="TEXT10" value="de un descenso a los infiernos de un lenguaje">
<param name="TEXT11" value="en gestación.">
<param name="TEXT12" value="La mano sombreada de las pinturas rupestres.">
<param name="TEXT13" value=" ">
<param name="TEXT14" value="El rito se renueva.">
<param name="TEXT15" value="El encuentro es personal e irrepetible.">
<param name="TEXT16" value="Creada a partir de la cosmogonía de un
randomizer">
<param name="TEXT17" value="(Generador Aleatorio de Numeros)">
<param name="TEXT18" value="@mbient@ción Web">
<param name="TEXT19" value="es un regreso al gesto primitivo,">
<param name="TEXT20" value="al primitivo intento de nombrar las cosas">
<param name="TEXT21" value="por su nombre mas oculto.">
<param name="TEXT22" value=" ">
<param name="TEXT23" value=" ">
<param name="TEXT24" value=" ">
<param name="TEXT25" value=" ">
<param name="TEXT26" value=" ">
<param name="TEXT27" value="Alcides Martínez Portillo">
<param name="TEXT28" value=" ">
<param name="TEXT29" value="Interfaz del Rito Electrico">
<param name="URL">
<param name="REPEAT" value="yes">
<param name="SPEED" value="100">
<param name="VSPACE" value="3">
<param name="FONTSIZE" value="14">
</applet>
```

Figura 4. Código fuente de poema de Alcides Martínez Portillo, 1998
Fuente: archivo AMP Gentileza Brian Mackern

El tono mesiánico del texto contrastaba con el carácter pop de las imágenes. Las referencias a artistas vanguardistas, acompañado del tono paródico de estas piezas reflejaba la autoconciencia histórica de los y las artistas.



Figura 5. Ambientación Web de Alcides Martínez Portillo, 1998
Fuente: captura de pantalla web. Archivo AMP. Gentileza Brian Mackern

Net art desde América Latina: entre la fascinación, la crítica y su desaparición

6. Cuerpo e intimidad en red

Otro aspecto que se actualizaba con los lenguajes del net art aludía al cuerpo mediado por las tecnologías digitales.

En 2001, la artista peruana Angie Bonino se presenta en el Festival Internacional de Nuevo Cinema y Nuevos Medios de Montreal, organizado por el CICV Pierre Schaeffer y la Plataforma Next-Movies. Curada por José Carlos Mariátegui con el apoyo de ATA, su performance se basó en *No Logo* de Naomi Klein y consistió en interacciones vía streaming con animaciones y objetos (figura 6). Este fue el primer proyecto peruano de arte electrónico en usar internet para transmitir en tiempo real, realizado desde la Red Científica Peruana, pionera en la difusión del internet en Perú desde 1991.¹¹

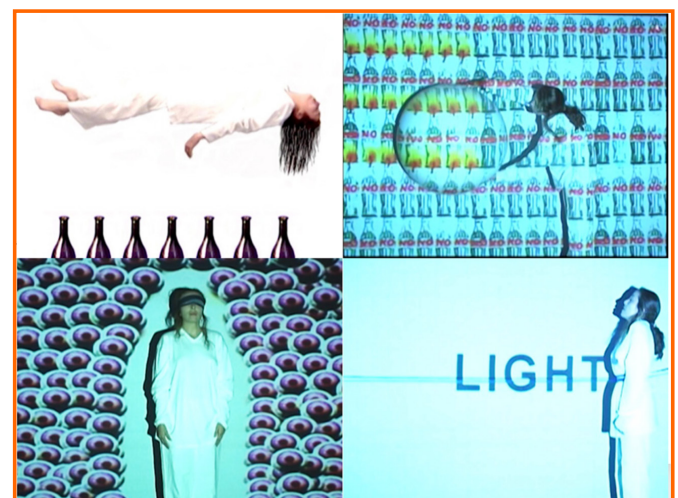


Figura 6. Performance de Angie Bonino, Montreal, 2001
Fuente: fotografías gentileza de la artista

Ese mismo año el artista Christian Oyarzún exhibía en la 5.ª Bienal de video y artes electrónicas de Santiago de Chile la instalación titulada *Periferia* que consistía en una página web e instalación física en la que se proyectaban imágenes y textos. La sala estaba habilitada con sensores infrarrojos que detectaban a los espectadores. La información recogida alimentaba una base de datos que, a su vez, almacenaba y hacía visible la información y comportamiento de los usuarios de la página web a modo de palimpsesto. En el catálogo de la bienal el artista aludía a la falta de conciencia con que se habían instalado las tecnologías digitales en nuestra sociedad y al lugar que el cuerpo jugaba en las redes de información. «Somos reubicados a modo de terminales, dispuestos violenta y silenciosamente en una periferia que modifica la experienciación (*sic*) de nuestros cuerpos, que se han vuelto cada vez más sutiles y, en ese trance, más apropiados (y apropiables por) los medios», explicaba.

10. Su obra inicialmente estaba alojada en el servidor underground.net y posteriormente la compiló hasta hoy en subculture.com y en <http://www.mayhem.net/mendoza.html>
11. Entrevista realizada a Angie Bonino vía Messenger de Facebook, junio de 2022.

En 2000, Antonia Hernández creó el sitio web *Corazón de Látex*, desde donde abordó el encuentro entre intimidad, sexualidad, tecnologías e imágenes: «En ese momento estaba fascinada con que la imagen digital —el píxel— pudiera provocar emociones tan intensas. Me parecía muy interesante que la carga progresiva de la imagen, fueran también provocadores de deseo»¹² (figuras 7 y 8). En esta relación entre porno e imagen digital «lo que me interesaba era resaltar la participación del usuario en la construcción de sentido». Posteriormente empezó a trabajar en lo que llamó «porno doméstico» que abordaba cómo la pornografía ocurría desde el hogar. El porno doméstico agrupaba el cuerpo digitalizado, el cuerpo de los otros hechos píxel consumido en el hogar. En uno de sus proyectos llamado *I Wanna see you* (2010) utilizó la plataforma web Chat Roulette, mostrando videos de imágenes microscópicas de fluidos humanos mezclados con moho de alimentos en descomposición que tenía en su nevera. El video iba acompañado con audios que aludían al sexo, provocando el desconcierto de quienes se encontraban conectados a la web.



Figura 7. Captura de pantalla del sitio *Corazón de Látex*, 2000, de Antonia Hernández
Fuente: imagen gentileza de la artista

Siguiendo un interés similar, en 2013, Arcángel Constantini crea el sitio web *Pornocerounonet* —aún disponible en la web— constituido por 18 series o visualizaciones en las que aborda de manera abstracta la estética del porno. La pieza se torna un dispositivo lúdico de producción de sentidos, en el que el usuario se enfrenta a una arquitectura web caótica, poblada de tipografías pixeladas, fragmentos visuales y distorsiones sonoras. Con estos recursos, la obra desmantela las lógicas del consumo visual hegemónico y convierte la exploración del cuerpo y del deseo en un gesto de indagación sobre los límites perceptivos del medio.

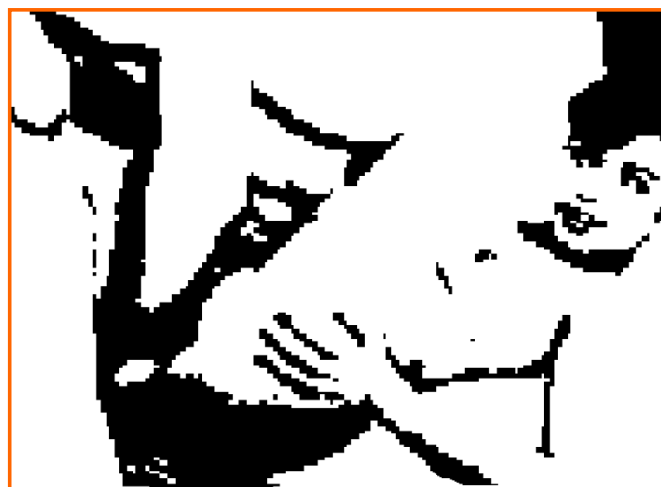


Figura 8. Captura de pantalla del sitio *Corazón de Látex* (2000) de Antonia Hernández
Fuente: imagen gentileza de la artista

7. Hacktivismo y Fake

Otra característica de las tempranas prácticas net artísticas, también derivada de las herencias de las vanguardias es la simulación y parodia. En 1995, el argentino Gustavo Romano construye *Microworldnetwork.net*, una página web que emula una compañía de software en cuyo portal se ofertan diferentes dispositivos o «utilitarios», ironizando con las cualidades de los productos. Al año siguiente realiza su proyecto *Mi deseo es tu deseo* que consistía en la generación de dos identidades ficticias cuyos rostros fueron generados por softwares a partir de fotografías tomadas de la red. Estos falsos personajes estaban disponibles para interactuar con usuarios de internet que buscaban pareja o amistad. La obra derivó en la recopilación de los e-mails recibidos.¹³

De la misma manera, Minerva Cuevas remeda los discursos de las corporaciones a través de la web. En 1998, lanzó la página *Mejor Vida Corp* (MVC) a través del sitio del colectivo *irrational.org*¹⁴ de la que era parte. La página ofrecía servicios como píldoras anticonceptivas, semillas mágicas, credenciales estudiantiles o la emisión de cartas de recomendación para artistas firmadas por reconocidas instituciones internacionales. Su lema era «Para una interfaz humana».

Junto a la creación de *fakes* basados en la parodia o la ironía, algunos artistas aprovecharon las potencialidades de la red para hackear los sistemas delatando la vulnerabilidad de sus infraestructuras. Desde 1999 a 2004 Yucef Merhi usurpa el dominio y servidor del Museo de Arte Contemporáneo de Caracas Sofía Imber (MACCSI) reclamando la falta de atención que las artes digitales tenían en la institución. Durante todo

12. Entrevista realizada a Antonia Hernández, agosto 2022, vía videollamada.

13. La obra comenzó en 1996 en la muestra *En Tránsito/ Señales presentes*, en la Fundación Banco Patricios, Buenos Aires y hasta enero del 97 en el Museo del Chopo, México.

14. *Irrational.org* estaba fundado en 1996 creaba empresas ficticias que parodiaban instituciones existentes como por ejemplo el «CERN: European Lab for Network Collision».

ese tiempo Merhi mantuvo la web activa convirtiendo la sección «Salón Pirelli», en el «Salón Pirelli de jóvenes artistas digitales». En ella invitó a sus pares a enviar proyectos digitales a través de un sencillo formulario electrónico. Su intención era «crear una puerta para muchos artistas que estaban empezando a explorar las herramientas digitales pero que no tenían apoyo institucional». De manera inédita el arte digital tenía una vitrina que daba prioridad a la emergente producción latinoamericana. Por la sala del usurpado Salón Pirelli desfilaron piezas SWF, JPG, videos en ASCII de artistas como Carolina Blanco Fernández, Conny Viera, Guillermo Toro, Cory Arcangel, Mariela Yeregui, Carlo Zanni, Santiago Ortiz, Mouchette, entre otros. La mayoría no estaban al tanto de que exhibían sus obras en un museo secuestrado digitalmente.

Otro aspecto de sus proyectos tempranos buscaba mostrar la vulnerabilidad de las infraestructuras digitales. En 1998, hackeó los servidores de la CANTV (Compañía estatal de telecomunicaciones de Venezuela) e interceptó y recopiló los correos electrónicos de Hugo Chávez hasta el año 2004. Las limitaciones tecnológicas de los museos y galerías —sin computadoras o sin conexión a la red— sumadas al deseo de Merhi por construir experiencias inmersivas y conservar estas acciones llevaron al artista empapelar estos correos cubriendo por completo la sala de exhibición donde se presentó.



Figura 9. Proyecto *Máxima Seguridad*, 2004. Yucef Merhi
Fuente: fotografía gentileza del artista

Reflexiones finales

La herencia del *net art* aún se manifiesta en las prácticas artísticas que emplean internet como espacio de experimentación. Aunque a fines de los años 90 y principios del 2000 su impacto fue más marcado, esto respondía a la novedad de un medio cuyas tecnologías emergentes no se habían integrado completamente en la cotidianidad; los códigos aún no se habían estandarizado, lo que facilitaba una exploración más libre y disruptiva. Sin embargo, con la posterior corporativización de la web, estas exploraciones fueron gradualmente asimiladas y normalizadas.

Abordar una mirada histórica sobre este período implica entender que la preservación digital es, además de un proceso técnico, una construcción social en la que las decisiones sobre qué conservar y cómo hacerlo reflejan una visión cultural que habla tanto del pasado como del presente (Kirschenbaum 2012).

Este artículo ha buscado visibilizar la dimensión geopolítica inherente a la preservación de las prácticas digitales en red. Las omisiones y silencios en torno a obras latinoamericanas muestran cómo el poder continúa operando en la constitución, circulación y valoración de archivos como recursos que moldean la manera en que imaginamos nuestra historia. La pérdida de prácticas artísticas que expresaban resistencias y suspicacias frente a la digitalización de nuestras vidas es especialmente dañina, ya que estas obras no solo cuestionaban la tecnología como medio, sino que también proponían una crítica anticipada al impacto de la digitalización en nuestras realidades.

Reconstruir o conservar cada pieza de la llamada «época heroica» del *net art* probablemente sea una tarea inalcanzable. No obstante, la construcción de relatos a partir de «fósiles digitales» y testimonios puede tener sentido si aquello que quedó al margen de la historia ingresa en el presente para reconfigurar —e incluso inventar— genealogías, o si se actualiza desde la «performatividad del archivo» (Osthoff 2009), es decir, mediante desplazamientos y reinterpretaciones que permitan a los espectadores no solo visibilizar estas prácticas, sino imaginar construcciones alternativas.

Referencias bibliográficas

- Benjamin, Walter. *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editado por Bolívar Echeverría, traducido por Andrés E Weikert. Colonia del Mar, México: Itaca, 2003.
- Ćosić, Vuk. «VUK ĆOSIĆ: A perspective on the myth of the origins of the net.art Entrevistado por Hsiang-yun Huang». *Screen*, (2022). <http://onscreentoday.com/conversation/2022-04-25-vuk-cosic-a-perspective-on-the-myth-of-the-origins-of-the-net-art>
- EFE. «Museo Tamayo presenta “Cyberlounge” o arte por internet». *La Nación*, (2024, 23 de febrero). <https://www.nacion.com/archivo/museo-tamayo-presenta-cyberlounge-o-arte-por-internet/JFFQN-H6SSVH2XKGY2EBQ4DT3EA/story/>
- Hofman, Vanina. «Miradas divergentes para la construcción de la memoria del artedigital». *Hipermedula.org*, (2011). <http://hipermedula.org/2011/07/miradas-divergentes-para-la-construccion-de-la-memoria-del-artedigital/>
- Kirschenbaum, Matthew G. *Mechanisms: New media and the forensic imagination*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2012. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/7393.001.0001>
- Lowood, Henry. E., Raiford Guins and Deger, A. C. *Debugging game history: A critical lexicon*. Cambridge, Massachusetts: The MIT press, 2016. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/10087.001.0001>

- Nieto, Ignacio. «Net.Art or not Net Art». En: M. Zerbarini (ed.). *Radio-grafía del net art latino. Vitalidad creativa en riesgo de extinción*, (2014): 55-70.
- La Ferla, Jorge. «Por una praxis de archivo para las artes tecnológicas experimentales en América Latina». *Significação*, vol. 37, n.º 33, (2010). DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68103>
- Llanos, Fernando. «Video mexicano actual: un hoy sin ayer y un ayer con mañana». *Vídeo en Latinoamérica: Una historia crítica*. Editado por Laura Baigorri Ballarín. Madrid: Brumaria, 2008.
- Montero, Valentina y Vanina Hofman.. «mundo[>-<]interior// backup! 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.º 12, (2022, septiembre): 163-78. DOI: <https://doi.org/10.25025/hart12.2022.08>
- 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.
- Rinehart, Richard y Jon Ippolito (eds.). *Re-collection: art, new media, and social memory*. Leonardo. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/7975.001.0001>

CV

**Valentina Montero**

Universidad Finis Terrae. Santiago de Chile

vmontero@uft.cl

Vive en Valparaíso, Chile. Trabaja como académica y comisaria. Es doctora por la Universidad de Barcelona en el programa Estudios Avanzados en Producciones Artísticas. Actualmente, es directora del magíster en Investigación-Creación de la imagen y forma parte del comité académico del Doctorado Interdisciplinario en Humanidades de la Universidad Finis Terrae. Es investigadora Fondecyt, proyecto 11230049, y directora de PAM / Plataforma Arte y Medios www.arteymedios.org, espacio dedicado a la investigación y divulgación de artes mediales en Chile y América Latina.