



**Por una praxis
de archivo para las
artes tecnológicas
experimentales en
América Latina**

Jorge La Ferla

Universidad de Buenos Aires



**Resumo**

O autor encara o arquivo como um conceito de referência indispensável para analisar as artes tecnológicas. Desenvolve algumas idéias sobre diferentes práticas arquivísticas e finaliza seu artigo fazendo algumas considerações sobre a necessidade de construir um arquivo que nos permita comparar o atual estado das artes tecnológicas na América Latina.

Palavras-chave

Informática, arquivos, conceitos de referências, práticas de arquivo, artes tecnológicas em América Latina.

Abstract

The author focuses the archive as a conceptual reference to analyses technological arts. In the article he develops some ideas on archival practices and he finalizes considering it is necessary to construct an archive which permits us to compare the real state of technological arts in Latin America.

Key-words

Archive, conceptual reference, archival practices, technological Arts in Latin America.

1. "Permanence in FLUX: Archival Practices", International Experimental Media Congress, Toronto, 2010; "Panorama de las artes tecnológicas en América Latina", Simposio Arte y Tecnología, 8° Premio Sergio Motta, San Pablo, 2009; "La comunidad en Red. Cartografías, estrategias, plataformas", Encuentro Internacional: Dentro del museo, el infinito a juicio, Cáceres, 2008.

En estos últimos años, he participado de varios encuentros¹ donde he intentado dar un panorama sobre el tema de la práctica de archivos sobre artes tecnológicas en nuestro continente que resultaron significativos como marco conceptual para pensar las artes tecnológicas en América Latina, considerando la inexistencia de archivos comprensivos y comparados en la región. Revisar este tópico, en sus particularidades e implicancias, tal vez nos permita trazar una historia, y un estado de situación sobre el acervo y la conservación de las artes tecnológicas en nuestra región. Un tema central tal cual se lo plantea en esta ocasión como parte de un debate sobre los medios experimentales. Establecer un panorama, comparado y comprensivo, de lo ocurre a nivel continental sigue siendo muy complejo debido a la falta de archivos, nacionales y regionales, de obras audiovisuales experimentales en cine, video y digital, como parte de un espectro más amplio de lo que podemos sistematizar como arte y tecnología. Una paradoja, frente a la innumerable cantidad de centros, fundaciones, festivales, museos, escuelas, universidades dedicadas al arte contemporáneo y a los estudios visuales. Si el archivo de la producción cinematográfica de largometrajes en el continente, de mucha mayor visibilidad está aún dispersa, incompleta y en un franco deterioro podemos imaginar el estado crítico de relevamiento, recuperación, mantenimiento, e investigación de cine experimental, video arte. Instalaciones y obras en soportes digitales. Manifestaciones de las cuales no existe aún relevamiento comprensivo. Más allá del contexto continental,



esta problemática que excede los marcos regionales se presenta como un desafío, en todas las latitudes, para abordar la historia de las artes tecnológicas, a partir de su desarrollo al menos desde el siglo XX hasta la actualidad.

Las propuestas de los participantes de estos simposios se combinaron según los casos con otros tópicos, que han permitido establecer un estado de situación complejo sobre los medios experimentales considerando por ejemplo la pérdida especificidad de los medios analógicos frente a su simulación, y homogeneización digital. Asimismo, los artistas y colegas que suelen participar de estos congresos suelen ofrecer en sus exposiciones una documentación híbrida que suele mantener una conflictiva relación con las obras originales y los archivos en cuestión, incluso en los paneles en que los mismos artistas exponían su propia obra. Estas intervenciones nos refieren a instalaciones, interactivos, films, videos a lo que podemos sumar otras intervenciones en cavernas virtuales, entornos biológicos, robótica, entre otros. Y siempre dentro de la paradoja en estas intervenciones que nos enfrentan a transcripciones en base a dispositivos centrados en un lector de DVD o en un ordenador Mac en su sistema ¹⁰. Ejemplos híbridos con valor de catálogo los cuales pueden ser consideradas poco representativas de las obras en sí mismas, excepto cuando fueron proyectados films 16 mm. Empero es documentación que nos resulta de relevancia por ser en muchos casos el único vestigio de una obra o una exposición brindando perspectivas sobre las maneras en que los autores tanto como las instituciones a las que pertenecen los profesores y exponentes presentes, eligen, clasifican y conservan sus acervos a lo largo del tiempo.

Pongamos en consideración como ejemplo uno de estos eventos, los 8° *Premios de Arte y Tecnología* del Instituto Sergio Motta de Brasil² que suelen presentar en sus selecciones autores brasileños cuya obra se desarrolla en fotografía, cine, video, multimedia, instalaciones interactivas y objetos varios. Trabajos que se presentan en una amplia variedad de soportes y tecnologías cuya exposición y almacenamiento presentan serios desafíos de metodología para su archivamiento considerando la historia de estos incentivos en su primera década de existencia. Los elencos premiados y seleccionados para las ediciones anteriores, brindan un panorama significativo de artistas, curadores y teóricos representativos de diversas vertientes

2. Instituto Sergio Motta, San Pablo.
www.ism.org.br

3. Tal cual ocurriera con otras obras de pioneras de referencia, como fue el caso el interactivo de Chris Marker el cual tampoco es visible en el actual sistema operativo de Mac: Marker, *Chris Immemory*, CD Rom, Chris Marker, Exact Change Press, Centre George Pompidou 1998/2002.

4. Meyer, Pedro: *I photograph to remember*, Mac System 6.0.7, Voyager, New York, 1991.

5. Meyer, Pedro: *Truths & Fictions*, CD ROM Mac System 7, Voyager, New York, 1995.

6. Meyer, Pedro: *I photograph to remember*, www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/fotografia/index.sp.html

7. Downey, Juan: J.S.Bach: "Fugue #24 in B Minor", Laser Disc, USA, 1988

8. <http://www.sfsu.edu/~avitiv/avcatalog/60904.htm>

de las artes tecnológicas del Brasil. Asimismo es una evidencia, que esta institución paulista que promueve las artes tecnológicas experimentales ya debería pensarse como archivo debido a una historia que han venido trazando sus convocatorias en poco tiempo. Una colección destacada, en calidad y en cantidad, de una variedad sorprendente de dispositivos, soportes y *displays* y que ya conforman una colección de relieve en el Brasil. Uno caso a considerar, es el de la obra de Carlos Fadon Vicente, uno de los artistas premiados en el año 2009. Fadón se refiere a los procesos de trabajo para su interactivo multimedia *Lapis/x Redux*, como un *work in progress* de más de una década, desde su formato CD ROM, ejecutable originalmente para los primeros sistemas operativos de Mac, el cual ya no es leído por el actual sistema operativo 10. Así es como esa obra de referencia tuvo que pasar por un largo y costoso proceso de reconversión para su nueva versión, ahora concebida para PC³. Otro caso de relevancia, es el fotógrafo mexicano Pedro Meyer, pionero como Fadon en el arte de los interactivos, cuyas obras *Fotografía para recordar*⁴ y *Mentiras y verdades*⁵, corrieron la misma suerte de convertirse rápidamente en obras difíciles de ver, casi al mismo tiempo que su empresa editora, *Voyager*, cerraba sus puertas en los USA. También Meyer, tras un largo y oneroso proceso, reconvierte aquel primer CD ROM en una obra *on line* disponible en su reconocido sitio *Zona Cero*⁶. Nos estamos refiriendo a dos casos de obsolescencia en el software, y sistemas operativos, que han vuelto invisible obras de referencia en muy breve tiempo.

Estos primeros trabajos interactivos, que marcan la historia de las artes mediáticas en América Latina, no tienen aún dos décadas de existencia, y de no haber sido por la preocupación de sus mismos autores, estarían definitivamente perdidos. Otro caso sintomático es *J. S. Bach*⁷, de Juan Downey, el gran videoartista chileno, considerada una de las primeras obras interactivas en el continente. Debido a la nobleza del soporte, la obra resulta aún visible, para el que posee el *hardware*. Una de las distribuidoras de Downey, *Electronic Arts Intermix*, no lo ofrece en su catálogo de obras, aunque sí el video lineal del mismo nombre, una obra diversa. Otras instituciones lo hacen figurar en sus archivos, ofreciendo la posibilidad de visionarlos en su sede, pero no de prestarlos⁸. En la mayoría de estos acervos figura el video homónimo, un trabajo trascendente, por más que sean pocos los que registran, y catalogan esta obra histórica. El



video, es una pieza que propone diversos recorridos por la obra de Bach, a partir de un relato basado en la superposición de imágenes en cuadro, configurando varias interpretaciones en la que se destaca la voz, y el pensamiento de Downey. El Laser Disc, es una obra diversa pues agrega una propuesta centrada en la programación de una interface que interpreta la estructura compositiva de la Fuga 24 en B Menor de Bach, sobre diversas variables para su ejecución. *J. S. Bach* es uno de las primeras obras de arte interactiva en la historia de las artes y la tecnología en América Latina. Downey, junto a Woody Vasulka y Nam June Paik, forma parte de la saga de autores de video, que tempranamente experimentan con la imagen digital, cuando aún no existía en el mercado computadores que procesen información audiovisual. El chileno, trasciende la intervención numérica sobre la imagen lineal, y concibe una forma de programación a través de una interface destinada a operar con el lector del Laser Disc sobre cuyo dispositivo podían ofrecerse esas variables de interacción. Para los que aún poseen el aparato original, ya desafectado del mercado, esta obra de Downey funciona a la perfección. La fortaleza del soporte a pesar de su costo oneroso, revaloran al L.D. como una máquina confiable a lo largo del tiempo siendo varias las instituciones que conservan una copia de esta obra, así como varios coleccionistas individuales. Estas obras de referencia para el continente, son parte de una breve historia que testimonia sobre la temprana dificultad para concebir criterios serios de producción, archivo, conservación y exhibición de obras interactivas.

Esta segunda década del tercer milenio será recordada por la desaparición definitiva de los soportes analógicos en los usos audiovisuales, la diversidad de soportes digitales y la rápida obsolescencia de los mismos. La anunciada muerte de los medios analógicos y la homogeneización digital se han canalizado en opciones poco confiables. La homologación de formatos de registro audiovisuales, es una utopía, muy anunciada pero poco querida por las corporaciones que dominan el negocio de la producción de hardware audiovisual. El desvío, y simulación, de la materialidad de los soportes de registro, manipulación y consumo de imágenes ha determinado un estado de situación, paradójico por cierto, en que un fotógrafo, un autor de video, un cineasta, un director de TV, y un realizador en “nuevas tecnologías” usan todos la misma máquina basada en el procesamiento matemáticos de datos audiovisuales. Asimismo va

9. “Hablar de video y de cine experimentales en América Latina significa hablar de un doble desplazamiento. Por un lado, por el hecho de que son latinoamericanos, este cine y este video sufren la maldición de un casi completo desconocimiento: no hay distribución, no hay acceso a las obras, la información existente es mínima y la crítica o el análisis son casi nulos. Todo esto porque el foco de las atenciones del mundo no está sobre ese sitio en este momento (¿alguna vez lo estuvo?). Por otro lado, por el hecho de que son experimentales y no pretenden una inserción comercial, este cine y este video ya son naturalmente excluidos en todas partes del mundo, incluso en los países de producción audiovisual hegemónica. Imagínese, entonces, lo que sucede en el lugar de la exclusión propiamente dicha: América Latina. Paulo Paranaguá, en su *Tradición y Modernidad en el Cine de América Latina*, refiriéndose al cine de largometraje, afirma que las películas de América Latina “son minorías suprimidas, desaparecidas, sin derecho a velatorio ni duelo, como tantos otros difuntos del continente”. Podemos, entonces, imaginar lo que sucede con la producción audiovisual no estandarizada, con temáticas y estilos que escapan a las reglas del mercado internacional y que, además, se realizan en anchuras y formatos no comerciales. Podríamos definir esta producción audiovisual por su condición de casi absoluta *invisibilidad*. Machado, Arlindo “Voces y luces de un continente desconocido”, *Visionários. Audiovisual na América Latina*, Itaú Cultural, San Pablo, 2008. http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2827

10. Por ejemplo el cortometraje *Revolución* de Jorge Sanjinés, Bolivia, como varios de los materiales cubanos presentes en la muestra. Trabajo de curaduría realizado junto a Marta Lucía Vélez. http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2827

11. *Primera antología de cine mudo argentino*, Museo del Cine Pablo Ducrós Hicken, Buenos Aires, 2009; *Colección cine silente colombiano*, Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano, Bogotá, 2009.

12. Peixoto, Mario: *Limite*, Brasil, 1931

13. <http://worldcinemafoundation.net/films/>

14. <http://www.cinemateca.com.br/>

15. <http://www.festival-cannes.fr/en/article/55436.html>

16. "La edición en DVD y la difusión en Internet forman parte de la estrategia, lo que debería ayudarnos mucho en la financiación. Pero el DVD en sí no es una apuesta. Lo que cuenta es el negativo, el digital no dura."

Martin Scorsese. *Martin Scorsese, sauveur de films*, *Le Monde*, 21.12.07. <http://www.lemonde.fr/web/article/0,1-0@2-3476,36-992384@51-957622,0.html>

feciendo el espacio teatral de la sala oscura reemplazado para exhibir video y cine a favor de los ordenadores y dispositivos móviles. Los proyectores analógicos de imágenes fotoquímicas y electrónicas están siendo reemplazados por el proyector de base de datos.

Arlindo Machado⁹ destaca la dificultad frente a la que ya se encuentra habitualmente un curador, estudioso o programador para tener acceso a la producción de largometrajes de cine de América Latina, resaltando la complejidad, casi una utopía, en rastrear materiales audiovisuales experimentales. De hecho, fue a partir de un trabajo de campo que Machado realiza como curador para la muestra *Visionarios* de cine experimental y video arte de América Latina que pudo encontrarse con autores y obras desconocidas tras la cual se consiguió recuperar trabajos antológicos, prácticamente desaparecidos en sus soportes originales¹⁰. Siendo escasos los archivos de cine clásico es aún incipiente la recuperación de películas del período mudo para transcripciones concebidas para circular en soporte DVD¹¹. Versiones híbridas que posibilitan al menos un visionado de los materiales desde su transcripción a este soporte digital. Las peripecias del film *Limite* de Mario Peixoto¹² son testimonio elocuente de esta situación de descuido. Esta película de 1931 es uno de los primeros films de la vanguardia experimental en América Latina el cual pocos pudieron ver durante el siglo XX, por estar prácticamente perdido. La alianza de varias cinematecas de América Latina, logró rescatarlo y reconstituir una versión de la película durante los años 90, de la cual resultó una versión en 16mm y una edición en VHS. Luego es el director de cine Walter Salles quien recientemente reconstruye una versión en DVD. Siendo finalmente la *World Cinema Foundation*¹³, que preside Martín Scorsese, que junto a la Cinemateca Brasileira¹⁴ la elige como la primera película latinoamericana a ser restaurada por la mediática institución la cual anuncia que presentara este año 2010 la copia restaurada¹⁵. *Limite* es reconstituida en 35mm, soporte considerado por la W.C.F. como el más perdurable¹⁶.

Otro caso sintomático, es la precariedad de las instituciones que están a cargo o se asignan tareas de archivo y curaduría de artes tecnológicas experimentales, públicas y privadas las cuales se han vuelto muy poco confiables. La experiencia de la Fundación *Lampadia*, de Nueva York, es un caso sintomático. Junto a sus respectivas filiales, *Andes* en Santiago de Chile, *Antorchas* en Argentina y *Vitae*



en San Pablo ocupó un lugar trascendente en el campo de las artes tecnológicas en cada uno de los tres países que tuvo sede, así como en otros países del continente en base a diversos convenios de cooperación que estableció con diversas fundaciones como *Mc Arthur*, *Rockefeller*, y la *Asociación Cultural Videobrasil*. La falta de políticas culturales coherentes, y la paulatina renuncia de los estados a su rol protector en áreas vitales en nuestro continente, ha generado la proliferación de instituciones, generalmente ligadas a poderosas empresas, muchas dedicadas a fomentar el arte y la cultura contemporáneos. La acción de las ONG's durante las últimas décadas del Siglo XX, en su mayoría sin fines de lucro, y con fondos provenientes de fondos gubernamentales, se vieron reemplazadas por estos nuevos entes, asociaciones civiles no comerciales, las cuales son sostenidas por poderosas corporaciones que en algunos casos se benefician de las leyes de mecenazgo a partir de las cuales se les ha facilitado la evasión y/o reducción de impuestos. Su tarea redundante en una mejor visibilidad de la empresa como a partir de presentar una imagen corporativa de bancos, empresas de bienes de capital y multinacionales de las comunicaciones, establecidas casi como entes oficiales de cultura. Un buen ejemplo, y estigma, de referencia continental es la Fundación *Guggenheim*, las cual desde los USA viene marcando políticas y tendencias, a partir de sus becas a la cual se presentan ilusionados un amplio espectro de artistas latinoamericanos. Desde la sede de Lampadia en Argentina, *Antorchas*, se fueron desarrollando una serie de importantes actividades de artes audiovisuales, varias relacionadas con las Fundaciones *McArthur* y *Rockefeller*. Durante la gestión de Américo Castilla desde *Antorchas* en Buenos Aires, se realizaron una serie de notables congresos, eventos y convocatorias focalizados en América Latina. Por ejemplo, la muestra *Visiones del Sur*¹⁷, los encuentros para realizadores latinoamericanos de Bariloche¹⁸, el simposio sobre TV de calidad, que acompañaron las numerosas becas y subsidios otorgados para la producción de cine, video y nuevas tecnologías de las cuales se beneficiaron una amplia gama de artistas de Argentina, Brasil y Chile. Consagrados autores y artistas desconocidos fueron premiados con diversos incentivos para la producción de obras y la participación en clínicas de trabajo proyectos en instancias de formación en prestigiosas instituciones locales e internacionales¹⁹. La ausencia de subsidios en estas áreas, volvió al

17. *Visions from the South/Miradas desde el Sur*, Muestra itinerante de cine y video independientes, (Argentina, Brasil, Chile), Lampadia (Andes, Antorchas, Vitae), Mc Arthur and Rockefeller Foundations, Buenos Aires, 1996.

18. Esos encuentros realizados entre 1994 y 1999 focalizados en el desarrollo de proyectos de videoarte, cine experimental, multimedia, artes interactivas, robótica – y se presentaron como clínicas para jóvenes artistas entre cuyos participantes podemos mencionar a Inés Cardoso, Ana Claudia García, Lucas Bambozzi, Edgar Endress, Carlos Fadón, Sandra Kogut, Ulyses Nadruz, Luz Zorraquín, Kiko Goifman, Carlos Nader, Rejane Cantoni, Daniela Kutschat, Arcángel Constantini, José Luis Nava, Joel Pizzini, Tania Haedo, Mariela Yeregui, entre otros.

19. Film Studies/U.C.L.A., Los Angeles; Rijks Academie, Amsterdam; Kunsthochschule für Medien, Köln, entre otras.

20. Gastón Duprat,
Ana Claudia García, Jorge Gaggero,
Gabriela Golder, Hernán Khourian,
Arturo Mariño, Iván Marino,
Marcello Mercado, Sebastián Díaz
Morales, Andrea Nacach,
Pablo Romano, Mariano Sardón,
Mariela Yeregui, ente otros.

21. Organismo dependiente de la
Universidad de Buenos Aires.

22. El Fondo Nacional de las Artes
mantiene una activa labor de
promoción de las artes audiovisuales a
través de su amplia política de becas y
subsídios para obra, publicaciones, etc.
Ver www.fnartes.gov.ar.

grupo *Lampadia* imprescindible en la región, y particularmente en Argentina dónde jóvenes autores²⁰ se vieron incentivados a continuar con su obra artística. Este vacío, cubierto por Antorchas durante los años 90, fue una respuesta a un entorno como el argentino, volcado exclusivamente a las artes clásicas y a una idea de alta cultura, que en el mejor de los casos, dedica al cine una gran inversión monetaria, y de deseo de pasión artística. La falta de consideración sobre el resto de los medios que exceden este marco se vio acompañada por la negación rotunda en lo que concierne a políticas serias de financiamiento y subvención de proyectos experimentales para cine, video, instalaciones, multimedia, tanto como a la formación de archivos. A pesar de este estado de orfandad institucional, América Latina cuenta con una larga y prolífica trayectoria con las artes electrónicas, particularmente el video arte y las videoinstalaciones, y más recientemente, con las artes digitales, que de manera incipiente y más recientemente, con las artes digitales, fue ignorada por gran parte de las numerosas instituciones vinculada al audiovisual clásico, monopolizado por la actividad institucional cinematográfica. No obstante, debemos hacer la salvedad de sumar a la destacable gestión de las Fundaciones Andes, Antorchas y Vitae, durante los años 90, otros entes de referencia para el desarrollo de las artes tecnológicas experimentales como el Laboratorio de Arte Alameda, Centro Esmeralda, el Centro Multimedia y la U.N.A.M., en la ciudad de México; el Centro Cultural Rector Ricardo Rojas²¹ y el F.N.A.²² en Buenos Aires, A.T.A., Alta Tecnología Andina en Lima; la Bienal de Video de Santiago, el Festival de la Imagen en Manizales y la Asociación Cultural Videobrasil en San Pablo. Es también significativa la cantidad de instituciones de origen extranjero, desde el ámbito público y privado, que vienen promoviendo actividades con las nuevas tecnologías, particularmente la Alianza Francesa, el Centro Cultural de España y el Instituto Goethe, supliendo un espacio estatal prácticamente ausente en este tipo de actividades y convocatorias. El esplendor de estos premios y convocatorias para las artes audiovisuales electrónicas se concentró durante los años 90, comenzando a languidecer en la primera década de este milenio. Así fue como en poco tiempo, se fue conformando, un importante acervo de artes electrónicas que quedó exclusivamente depositado en las sedes de algunas de las mencionadas instituciones. Citemos para el caso argentino, la existencia de archivos cons-



tituidos en el C.C.E.B.A., Centro Cultural de España en Buenos Aires, en su momento la colección más importante de video arte argentino de los años 90 y la Asociación Cultural Videobrasil, que puede ser considerado como el depósito más trascendente hasta el momento para el video experimental argentino. Cada uno de estos entes ofrecían espacios de consulta, de ingreso restringido, pero de acceso público en sus se convirtieron rápidamente en centros de información. Sin embargo, las respectivas fundaciones pertenecientes al concentrado de *Lampadia*, deciden acabar sorpresivamente con sus actividades, se procede sorpresivamente a la rápida liquidación de todos sus bienes físicos y financieros, entre los cuales se encuentran los mencionados archivos, únicos en su tipo en los tres países. Convertidos velozmente en una referencia estos archivos fueron aun rápidamente eliminados cuando esta institución, de bien público, decide no continuar con sus actividades. Un acervo importante con parte de la historia de las artes y las tecnologías el Siglo XX en Argentina, Brasil, Chile y México, es desafectado hasta tal punto que no se tiene vestigios de toda su colección. Algo similar ha ocurrido con los archivos de *National Video Resources*, dependiente de la Fundación Rockefeller. Este centro estuvo encargado de administrar las becas de cine, video y nuevas tecnologías de la mencionada fundación. Tras su reconversión en *Renew Media Resources*, es liquidado completamente hace pocos años, poco se sabe de sus valiosos archivos constituidos con mucha dedicación a lo largo del tiempo. Una cantidad muy grande de videos, cine de autor y experimental, y obras de nuevas tecnologías de América Latina estaban en esta colección, particularmente de México. Como ocurre con las corporaciones madre, que le dan sustento, estos entes de promoción de las artes son poco confiables en cuanto que sus mecanismos internos gerenciales, no sólo no garantizan su continuidad en el tiempo, sino que a pesar de estar constituidos bajo la figura de fundaciones, sus patrimonios y archivos suelen desaparecer cuando los organismos que les dan sustento quiebran, o deciden auspiciar otras líneas en sus tareas benefactoras.

Si bien siempre existen problemas de derechos de obras que no son adquiridas por procesos de adquisición explícitos, instituciones de larga trayectoria como *Videobrasil* han sabido asumir la tarea para conformar importantes archivos audiovisuales. Quizás el caso más trascendente, por poseer el acervo más importante de obras

23. http://www2.secscsp.org.br/secsc/videobrasil/vbonline/index.asp?cd_idioma=18531

tecnológicas experimentales internacional, y de América Latina, al menos en el rubro del video arte. Una parte de la documentación es pública, como una base de datos *on line*²³ siendo posibles consultarlos en su sede de San Pablo. Esta compleja tarea llevada a cabo por la *Asociación Cultural Videobrasil*, en un principio con el apoyo de la fundación *Príncipe Claus de Holanda*, vino a cubrir un espacio que en el Brasil, ni la Cinemateca Brasileira ni los Museos de Imagen y Sonido, supieron desarrollar hasta el momento. Tal vez la cinemateca se deba más al resguardo del soporte fotoquímico para su colección de cine clásico siendo la constitución del archivo experimental aún una tarea pendiente. Asimismo los MIS, museos de imagen y sonido, instituciones únicas en su tipo en el continente aún no pudieron cumplir con este propósito. Su sede más notoria, San Pablo, se propone en la actualidad como un espacio más de arte contemporáneo, entre los numerosos que posee esta ciudad. Antes que dedicarse al mandato de recuperar, catalogar y exhibir con coherencia su patrimonio audiovisual experimental está librado a una carrera de eventos e inauguraciones de exposiciones. Por el momento la referencia es la *Asociación Cultural Videobrasil*, la cual figura como única depositaria en conservar, estudiar y catalogar las artes tecnológicas experimentales, contando con una de las colecciones más importantes sobre América Latina.

La concepción de espacios para archivos de medios tecnológicos experimentales sigue considerando al museo como el lugar ideal para la conservación y exhibición del arte tecnológico. Las influencias del trascendente derrotero marcado por el MOMA de Nueva York, desde mediados de los años 30, sigue siendo una referencia. Una historia que se inició cuando el director del museo, Alfred Barr convoca a Iris Barry a para crear el departamento de cine²⁴ que luego ampliaría sus actividades hacia el video, las instalaciones, las nuevas tecnologías pero de manera conflictiva, pues nunca se articularía de manera armónica con el departamento de cine. En todo caso, el museo se convierte en un espacio referencia como consulta a partir de su tarea de adquisición, conservación y exposición de obras, en sus archivos, salas y en su auditorium incorporando la enseñanza y la educación, a partir de las muestras itinerantes de cine, que se comenzaron a realizar desde los años 30. Actualmente el museo posee una colección propia, una mínima parte de la cual se ofrece en exhibición como parte de su colección

24. Wasson. Haidee: *Museum Movies: the Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2005.

permanente²⁵. Otros entes como el Centro de Arte Reina Sofía de Madrid²⁶, el Centro Pompidou²⁷ y ZKM²⁸, por solo citar algunos de ellos siguen la misma tendencia en exhibiciones y colecciones armadas con diversos criterios pero que se caracterizan, como es lógico bajo nuestra perspectiva, por la política de adquisición y acopio bajo dudosos criterios que se caracterizan por darle un lugar poco importante a las artes tecnológicas de América Latina, prácticamente ausente en las compilaciones del hemisferio norte.

Esta tendencia se relaciona con un ámbito propio regional tampoco muy propicio pues hay un escaso diálogo, e intercambio, entre los diversos países. La conformación de archivos supra nacionales, hecha la excepción del reiterado caso de Videobrasil, está muy lejos de ser una realidad. En América Latina, además de los archivos nacionales, se suelen conformar panorama históricos internacionales donde paradójicamente son minoría las obras de provenientes de América Latina. Las instituciones encargadas de los patrimonios artísticos no han sabido impulsar un diálogo regional en base a la conformación de acervos latinoamericanos. Las posibles referencias, o desvíos, de esta tarea pendiente hacia instituciones internacionales como *The Kitchen*²⁹, *Electronic Arts Intermix*³⁰, como los mencionados museos de arte contemporáneo de las grandes metrópolis no se presentan como el mejor modelo pues no son los mejores albaaceas para las obras de nuestro continente. Sus colecciones lo demuestran patéticamente. Y como la historia lo cuenta, el abuso patrimonial de las metrópolis sigue siendo constante y significativo. Asimismo, la definitiva desmaterialización de las artes tecnológicas cuestiona la idea del espacio museístico, como contenedor del patrimonio de las artes maquinicas. La anunciada sociedad de la información, cuyos beneficios globales quizás nunca lleguen, cuestionan el criterio curatorial de la falta de visibilidad de las artes tecnológicas de América Latina, en el norte, y en la misma A.L. como un círculo vicioso de la escaza información y documentación a partir del cual las artes mediáticas latinoamericanas se destacan por una notoria ausencia en archivos, catálogos, exhibiciones y publicaciones. Del *Anthology Film Archives*³¹ en *Manhattan a Heure Exquise!*³² en Lille, a los archivos de Z.K.M.³³ en Karlsruhe o los de *Ars Electronica*³⁴ en Linz, es marcada la participación decorativa de los latinoamericanos en sus respectivas muestras y patrimonios, cubriendo lo poco que hay con cierta dignidad el rubro *ethnic* de las respectivas colec-

25. http://www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3ADE%3AI%3A41|G%3AHI%3AE%3Ai&page_number=1&template_id=6&sort_order=2

26. <http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/catalogo.html?idPub=219>

27. <http://www.newmedia-art.org/>

28. www.zkm.de

29. www.thekitchen.org

30. www.eai.org

31. www.anthologyfilmarchives.org

32. <http://www.exquise.org/>

33. www.zkm.de

34. www.aec.at

ciones. Algo inevitable, mal que les pese a muchos artistas y curadores, pues no les corresponde esta tarea impropia frente a un desafío pendiente que excede cualquier localismo o discurso nacionalista. Un ejemplo interesante, de este incordio, es la serie antológica de 40 años de videoarte alemán, formada durante largo tiempo a partir de un proyecto de documentación focalizado en una investigación producida desde Z.K.M. Esta antología que contiene unos pocos artistas extranjeros, entre quienes se destacan referentes como Nam June Paik y Bob Wilson, acaba de incorporar al artista argentino Marcello Mercado quien no sería sorprendente que pronto figure explícitamente como artista alemán.

Es significativo tomar cuenta de los permanentes cambios tecnológicos del mercado de los que surgen nuevas áreas de producción y conflicto, al apropiarse los artistas de estos dispositivos desviándolos de sus usos originales y abriéndose al mismo tiempo otras posibilidades de configuraciones de base de datos sobre artes tecnológicas. El desarraigo del modelo del espacio museístico como contenedor, se relaciona con la obsolencia de los soportes tecnológicos digitales y la extrema hibridez tecnológica de las obras. Consideremos por ejemplo la joven dupla de artistas brasileños, Leandro Lima y Gisella Motta quienes trabajan con una gran diversidad de dispositivos, y soportes, los cuales plantean serios problemas considerando su puesta en escena expositiva, montaje, conservación y archivo. Lima y Motta, ponen en escena su obra³⁵ en su página web cuya interface gráfica opera sobre la metáfora de un circuito impreso. La referencia es directa con respecto a otros referentes brasileños de edad intermedia y con una profusa obra construida a lo largo de varias décadas, la cual de tan prolífica y diversa, presenta un desafío documentarla y analizarla en su totalidad. Lucas Bambozzi, Rejane Cantoni y Raquel Kogan, Eder Santos, por sólo citar algunos, son tres modelos de artista para armar, en Brasil y en América Latina, los cuales han ido a lo largo de estos años incursionando en un amplio espectro de manipulación artística de gran variedad tecnológica que va del video a las instalaciones, de las cavernas virtuales a la robótica y las tecnologías móviles, según el caso. Solo considerando los portafolios que pueden circular de estos artistas brasileños, en forma de documentación, podemos preguntarnos sobre cómo archivar una obra tan amplia, diversa y trascendente. ¿Cómo se plantea conservar la obra de una camada de artistas que incursionan al-

35. <http://www.aagua.net/>



ternativamente en la fotografía, el video arte, el cine experimental, CD/ DVD Roms, instalaciones interactivas/autogenerativas, acciones performáticas, robótica, espacios sonoros inmersivos, obras con tecnologías locativas? Cuestiones cruciales sobre la documentación y los archivos, aún no resueltas de manera sistemática por ningún centro, institución o museo de todo nuestro continente, y que sólo perdura por la preocupación de los mismos artistas por conservar y difundir su trabajo.

Reconsiderar la total desaparición de los soportes analógicos del mercado, incluyendo los archivos impresos y audiovisuales implica concebir la desbordante información numérica en base a sus especificidades matemáticas y posibilidades de manipulación. Las lógicas dudas en cuanto a la calidad de la documentación de las simulaciones analógicas audiovisuales, desde los diversos *transfers* de soportes originales pero asimismo abre otros paradigmas para la concepción de archivos virtuales programados y al diseño de posibles interfaces operativas de lecturas interpretativas de estas bases de datos. Así relevamos dos problemáticas específicas en la conformación de estos bancos de información numérica, es decir la accesibilidad y la circulación de la información. Ya hay una variada cantidad de organismos y organizaciones dedicándose a catalogar obras con el ánimo de conservar un amplio espectro de información de obras tecnológicas. Y para el caso de las trasferencias de los soportes analógicos de cine y video, la tendencia es seguir confiando en la calidad de un negativo -el citado caso de *Limite* de Mario Peixoto- o una cinta magnética, desde el U-Matic y el Betacam, del LD al D1 de Sony, siendo todavía necesario poseer una amplia variedad de *hardware* que permita la lectura de esos materiales, tal el caso del mencionado acervo de Videobrasil.

Por otra parte, la mayoría de las instituciones y centros de distribución han optado por establecer elencos de sus colecciones de artes tecnológicas siguiendo los criterios de formación de archivos tradicionales influenciados, en método y forma, por las formas de catalogo bibliotecológico o del arte clásico. El archivo articulado por el acopio de la obra propia adquirida, bajo criterios cronológicos, temáticos y enciclopédicos. Tratamos con artes efímeras cuya materialidad está determinada por información matemática bajo un espectro tecnológico, y de programación, variable e impredecible en cuanto a la duración de usabilidad y circulación en un mercado

36. "The proliferation alone of devices of capturing, producing and diffusing information does not suffice to account for the phenomenon of information growth and its subtle implications. It is interesting to observe that organizations, major producers and containers of information, have less than 10% of their information classified. 95% of the content of the internet is unstructured data. As information grows it requires efficient ways of managing it.", Iannis Kallinikos & José-Carlos Mariátegui, "The Life of Information", 2007. http://www.telos-eu.com/en/article/the_life_of_information

en permanente cambio. La homogeneidad digital se presenta como perversa pues requiere de soportes, hardware y software, que no son uniformes. Diversas organizaciones, como la BBC, han anunciado la total conversión de sus archivos a bases de datos numéricas, mientras que otros entes, por ejemplo el citado caso de *Videobrasil*, han retrasado esta reconversión frente a la falta de garantías sobre la durabilidad de estos archivos de convergencia digital. Estas contradicciones relevan variables sistemáticas de conservación audiovisuales cuya combinatoria, y diversidad de criterios, quizás sean los que garanticen las mejores posibilidades de su sobrevivencia. Por eso el inevitable traspaso a la conservación digital plantea cuestiones relevantes que básicamente hacen a la economía de esta información de base aritmética y la manera de concebir su manejo a partir de una metadata, también bajo la forma de cálculo numérico. La cuestión crucial ya no es simular con los nuevos soportes, las tareas de archivo y conservación de los medios, sino en las maneras de poner en juego, en una relación conceptual, esas bases de datos para las artes tecnológicas.³⁶ La información como tal necesita una economía no solamente para evaluar cantidades de almacenamiento o tráfico, sino para ser interpretada.

*Less clear is the contribution, which the short-lived character of information makes to the phenomenon of information growth. Information obtains its informativeness (its value or capacity to inform) due to its adding something new to what is already known. Reciting a statement that is already known does not qualify as information, no matter how important such a statement may be. In order to be informative, information has to pick up a new fact or state and convey it.*³⁷

37. Kallinikos & José-Carlos Mariátegui, *ibid.*

Este proceso de metadatos resultará fundamental como clasificador, un proceso de economía de la información³⁸, que resultará en diversas opciones, entre las cuales la lectura crítica comparada de la información, es decir la información sobre las obras del archivo, sea el mayor desafío.

38. Kallinikos, Jannis: *The Consequences of Information: Institutional Implications of Technological Change* Cheltenham, Eng., 2007.

Recordemos que la mayor parte de las instituciones dedicadas a estas tareas de conservación y exposición suelen exhibir parte de esta información bajo la forma del consabido sitio/página web, oferta más relacionada con el catálogo de archivo clásico analógico que con la especificidad del medio. Desde lo enciclopédico a la ilusión



de distribuir las obras como tales, están ausentes las lecturas interpretativas programadas, basadas en algoritmos, creados a propósito para recrear la base de datos traduciéndola desde diferentes lugares. Es a partir de un lenguaje, una verdadera compilación informática, según la acepción del término, que se generarán diversas comparaciones y lecturas de los datos. Los sitios, y blogs, relacionados con estos centros dedicados a las artes y los medios se limitan a brindar información lineal, sobre estos archivos, cuya resolución gráfica suele tener una concepción de *banners* 2D. Un modelo de puesta en página discutible pues no coteja bajo ningún aspecto toda esa una recopilación que puede ser patrimonial aunque esto no es un hecho significativo, la cual yace en una base matemática de datos y necesita ser leída. Frente a la desmaterialización de los soportes del arte tecnológico podemos cuestionar la posesión de obras como parte de las colecciones permanentes tanto como la consiguiente conformación de archivos por parte de los museos como algo poco relevante frente al desafío de la digitalización de los medios, y de los archivos. Además de la inoperancia y la falta de políticas al respecto, sabemos que son las instituciones de las grandes metrópolis las que se permiten conservar un patrimonio importante de piezas al disponer de presupuestos para su adquisición y políticas de conformación de acervos propios. A partir de estos patrimonios incompletos se trazan panoramas comprensivos, históricos y contemporáneos, en los cuales Latinoamérica está presente de manera decorativa. Algo similar ocurre en los numerosos congresos que se realizan sobre esta temática alrededor del mundo. Discusiones que se plantean en ámbitos corporativos que resultan poco operativos, a pesar de presentarse como políticamente correctos.³⁹ Asimismo, muchas colecciones del continente disponen de acervos nacionales, e internaciones, que se obtienen por acopio a través de su trabajo institucional de convocatorias. En todo caso, no hay colecciones o trabajos de investigación, al menos hasta el momento, que propongan archivos que desarrollen un panorama crítico comparado de América Latina.⁴⁰

Considerar una idea de archivos de arte y tecnología más acorde a los tiempos que corren con las artes mediáticas en América Latina, nos lleva a recuperar dos ideas trascendentes enunciadas durante el siglo pasado: el principio del anarchivo⁴¹ y el concepto de museo imaginario⁴². Dos hitos que pueden resultar en dos opciones

39. *Simposio Internacional de Archivos y Mediatecas para el Siglo XXI*, Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, Mayo 2010, http://www.laboralcentrodearte.org/seminarios/proximos/h8?contenido_id=180

40. Por ejemplo la referida muestra antológica *Visionarios. Cine y video de América Latina*, basó su difusión en la idea itinerancia física de las exhibiciones en diversos espacios de nuestro continente y Europa, más que establecer un espacio de conservación.

41. “El principio se fundamenta en reunir las informaciones existentes (y en generar otras nuevas que resulten precisas), pero ante todo en llevar a cabo esta “retrospectiva” (del griego *ana*), en trastocar y desviar las perspectivas formales, en ofrecer disposiciones insólitas, otras figuras, panorámicas, anamórficas, descompuestas y necesariamente incompletas. A fin de retomar la reflexión de Michel Foucault sobre el asunto del archivo, éste no podría abordarse como un mero cúmulo de la totalidad de informaciones posibles, como una “totalización indiferente de documentos”, pues tal totalidad no es otra cosa que un horizonte infinito. Si, como él, consideramos que una obra no es más que un fragmento de un extenso colectivo de prácticas y discursos, abarcar todos los documentos existentes se presenta realmente

imposible. Puede que la búsqueda de lo exhaustivo se convierta en una tentación, pero en todo caso carecerá de sentido: un archivo nunca se termina ni se presenta completo. Duguet, Anne-Marie: "Notas a la memoria de una información desconocida", en Alonso, Rodrigo (comp.), *Muntadas/Contextos*, Simurg, Buenos Aires, 2002.

42. Malraux, André: *Le musée imaginaire*, Skira, Paris, 1947.

43. Duguet, Anne-Marie y Muntadas, Antoni: *Muntadas Media Architecture Installations*, Cd ROM (Mac/PC), Anarchive 1, Universidad de París 1 (C.ECA)/Centro Georges Pompidou, París, 1999.

44. Duguet, Anne-Marie y Snow, Michael: *Digital Snow*, DVD ROM, Anarchive 2, Centro Georges Pompidou, Epoxy, Fundación Daniel Langlois, Canadá, 2002, <http://www.digitalsnow.org/>

45. Kuntzel, Thierry y Duguet, Anne-Marie: Title TK, DVD ROM, Anarchive n°3, 2006. <http://anarchive.net/kuntzel/tk1eng.htm>

46. Otth, Jean y Duguet, Anne-Marie: Anarchive n°4 - *Jean Otth ... autour du Concile de Nicée*, DVD ROM, París, 2008.

conceptuales y operativas, para toda la problemática de la conservación de las artes tecnológicas. La idea de Foucault desarmaba la concepción del archivo, clásico y comprensivo, proponiendo desvíos subjetivos y desordenes para el acopio sistemático del saber crítico y su información. De hecho es bajo esta concepción que se inspira Anne-Marie Duguet cuando diseña las líneas principales de su colección de interactivos sobre artistas audiovisuales rechazando la idea de portafolio de obra tan apreciado por los autores y los museos. En éstos objetos la biografía se suele combinar cronológicamente con los procesos de una obra, visible gracias a estos híbridos que simulan los clásicos catálogos y ediciones del género. La propuesta, operativa e ideológica de donde surgen estos interactivos generados por Duguet, ya son un relato complejo sobre una ética de la investigación sobre las figuras elegidas. El concepto de la propia obra Muntadas⁴³, Snow⁴⁴, Thierry Kuntzel⁴⁵ y Jean Otth⁴⁶, implica la lectura crítica donde el diseño de la interface, trabajado por los mismos autores, forma parte de esa visión comparada, y analítica, sobre su trabajo. La programación de una interface, y el desarrollo de un árbol de navegación responden a una lectura del conjunto de su obra. La propuesta de Malraux para un museo imaginario, como trae a colación Dominique Païni⁴⁷, nos resulta fascinante, pues desplaza a los centros y espacios museísticos como contenedores de los patrimonios artísticos. El recurso a la fotografía que proponía Malraux, como reemplazo conceptual de la obra de arte, es un concepto operativo para la transcripción mediática del arte hacia el soporte numérico. Ya no es la transferencia sino la dimensión analítica de este proceso para una lectura comparada de las obras lo que marca la diferencia. Los cambios tecnológicos en esta segunda década del tercer milenio han impuesto un giro radical en el uso de los soportes tecnológicos que nos llevan a concebir otras ideas de archivo, y eventualmente de museo, y que debe producir otra mirada conceptual en la conformación de archivos, Por eso la construcción de programas de compilación⁴⁸ es un objetivo conceptual pues se basa en la escritura de algoritmos desde una dimensión de interpretación comparada de la información transferida. Por esto es que sigue siendo Païni, quien propone en este sentido como trascendente el modelo de las *Historia(s) del cine* de Godard que consideramos como una posible respuesta a los desafíos planteados por Kallinikos. La lectura de la base de datos, y las maneras de procesar

información como interpretación matemática y numérica de la misma, implica una visión analítica y crítica para nuestro caso, para los archivos de las artes tecnológicas experimentales. Analizando los sitios y páginas web sobre archivos de arte tecnológico en América Latina nos encontramos siempre con la ausencia de lectura de los materiales desde su base informática en presentación, *displays*, que suelen responder al diseño de un libro impreso, en forma de catálogo.⁴⁹ El caso de Godard, a pesar de la linealidad del soporte video que utiliza, plantea una antología de la historia del cine, que interpela los relatos clásicos a través de una interpretación comparada de sus partes. La visión heterogénea y fragmentada de Godard hace añicos el discurso clásico de las historias del cine proponiendo otra manera de revisión. ¿Cómo traduce Godard esta visión de lectura crítica de la historia del cine? Mediante una forma de transferencia de los archivos del cine en una conversión digital que deriva en la manipulación compulsiva de los materiales cinematográficos a partir de una permanente combinatoria que no respeta la propedéutica tradicional sobre las maneras de relatar de buena forma una historia compleja. La entrada de esos materiales fotoquímicos en los archivos de una computadora, expande el recurso de la cita textual hacia la combinatoria incesante de las partes de las películas modificadas con respecto a los originales y compartiendo con frecuencia el cuadro con otras imágenes. Así la clausula para la referencia textual es la manipulación, y la confrontación de las imágenes y los sonidos, de una base de datos que son las películas. El recurso a la variación de la cadencia de los fotogramas por segundo, el uso de la imagen detenida, los recortes en el interior del cuadro, funcionan operativamente sobre una estructura de capas. Las imágenes superpuestas y recontextualizadas en base a una puesta en escena vertical se convierten en un verdadero anarchivo.

Tal vez sean necesarios menos acopio de materiales, centros de información y sitios web, para reconsiderar la cuestión de los archivos desde procesos de análisis más profundos que impliquen visiones críticas que cotejen las diversas líneas, tendencias y búsquedas del último medio siglo de arte y tecnología en América Latina⁵⁰. Estos análisis deben trascender las historias nacionales y buscar otros contactos y relaciones significativas en este medio siglo de artes tecnológicas en nuestro continente. Recordemos que América Latina cuenta intelectuales que han marcado el estudio de

47. Païni, Dominique Païni: *Le temps exposé, Le cinéma de la salle au musée*, Cahiers du Cinéma, Paris, 2002.

48. “Un compilador es un programa que, a su vez, traduce un programa escrito en un lenguaje de programación a otro lenguaje de programación, generando un programa equivalente. Usualmente el segundo lenguaje es código de máquina, pero también puede ser simplemente texto. Este proceso de traducción se conoce como compilación”. <http://es.wikipedia.org/wiki/Compilador>

49. Ver Charalambos, Gilles: Historia del Videoarte en Colombia, <http://bitio.net/vac/> Una de las primeras historias nacionales del video en América Latina, referencia para el estudio del tema. Su presentación responde más a la idea de publicación impresa, que a la programación interpretativa, “compilada”, de una base de datos.

50. “¿Cómo mantener el espíritu crítico dentro de unas sociedades que parecen cada vez más dispuestas a reprimir, reciclar, desviar, acallar o banalizar todo pensamiento y toda práctica?”, María Virginia Jaua, “Por una política editorial para la crítica cultural online”, *salonkritic*, 2010. http://salonkritic.net/09-10/2010/02/por_una_politica_editorial_par.php#more

51. Machado, Arlindo: *El Paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000; Nueva Librería, Buenos Aires, 2009.

las artes tecnológicas así como curadores independientes y estudiosos que poseen acervos más importantes que los museos y archivos audiovisuales. Sus clases públicas, sus conferencias, sus escritos, sus programas y sus numerosos libros son un ejemplo de un gran hipertexto comparado de las artes tecnológicas en el continente. Desde hace décadas vienen relevando un panorama de referencia en lo que Arlindo Machado conceptualiza como paisaje mediático⁵¹ a partir de pensar las relaciones entre tecnología e imaginario. Concepto que podemos extender, hacía una praxis, que combine el archivo con la creatividad artística para establecer visiones más cuestionadoras de las artes tecnológicas experimentales comparadas en América Latina.

Bibliografía

- ALONSO, Rodrigo (Comp.) 2002. *Muntadas/Contextos*. Buenos Aires, Simurg.
- MACHADO, Arlindo. 2009. *El Paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Nueva Librería: 2009.
- MALRAUX, 1947.1947. *Le musée imaginaire*. Paris, Skira :1947.
- PAÏNI, Dominique Païni. 2002. *Le temps exposé, Le cinéma de la salle au musée*. Paris, Cahiers du Cinéma. Paris.
- WASSON, Haidee. 2005. *Museum Movies: the Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press.