

Problemáticas de una construcción identitaria en el arte de internet Latinoamericano

Natalia Matewecki

La problemática que aquí se plantea deriva del conflicto que origina el arte de internet en relación al concepto de *identidad latinoamericana*. Según los enfoques teóricos tradicionales que trabajan sobre este concepto, la construcción de la identidad latinoamericana se debería a una cuestión geográfica –por estar ubicados en el mismo continente–, e idiomática –por haber sido colonizados por españoles y portugueses–. Sin embargo, el arte de internet produce un alejamiento de este enfoque a partir de sus modos de uso y vinculación los cuales permiten que se borren los límites geográficos y las fronteras, perdiendo desde la ubicación territorial hasta el idioma.

El arte de internet se desarrolla a través del dispositivo de internet el cual posibilita la comunicación mediante computadoras separadas geográficamente entre sí, pero conectadas a través de redes electrónicas. De este modo queda establecida una forma de comunicación a nivel mundial (global) en donde los mecanismos para conocer la ubicación geográfica de los contenidos no siempre están determinados. No obstante, uno de los modos de aproximarse a la procedencia de una obra de internet, es a través del dominio ubicado en el URL¹ donde se indica mediante siglas el país al cual pertenece.

De esta manera encontramos que la obra *Corazones traspasados* con URL en <http://www.corazonestraspasados.cl> procede de Chile por las siglas “cl” que la identifican como originaria de ese país, en cambio *Meio digital?* procede de Brasil por las siglas “br” de su URL <http://www.gutonobrega.hpg.ig.com.br>

A pesar de este rasgo propio de internet, no siempre es posible encontrar el lugar de procedencia en el URL, bien sea porque las obras están alojadas en un servidor remoto que no identifica su origen, o bien porque el artista estableció su propio URL sin especificar un dominio determinado. Así nos enfrentamos ante obras como *Sololeintroducire1dedo* con URL <http://sololeintroducire1dedo.isgreat.tv> o *Fractal Azar* ubicada en <http://www.arteuna.com>, ninguno de estos ejemplos determina en su URL el

país de procedencia de la obra. Por consiguiente, el arte de internet instala ciertos mecanismos que permiten que los límites territoriales sean borrados.²

En cuanto a la cuestión idiomática, el dispositivo establece la utilización del inglés como el idioma “universal” posible de ser entendido por la mayor cantidad de usuarios ajenos a esa lengua. Esto sucede en la era de la globalización, según Ianni, cuando al intensificar y generalizar los procesos y las relaciones mundiales, el inglés adquiere nuevos significados:

“A pesar de sus connotaciones aún imperialistas, cuando se trata de intereses norteamericanos, británicos, canadienses o de otras naciones pertenecientes a la comunidad británica o a la geoeconomía norteamericana, es innegable que el inglés se despega bastante de sus orígenes, y se lanza como una especie de jerga universal. Es el idioma por excelencia de la aldea global tejida por las técnicas de la electrónica.”³

De este modo se observa en los ejemplos del corpus, que la mayoría de las obras han utilizado para su conformación como único idioma o como segundo idioma al inglés: *Temple of confessions, Bakteria, Madre Muerta, No-content, Meio digital?, Almost Home, Distopia, Versión 1.0 a 3.0, y toutesdirections*.

Por lo tanto, es posible afirmar que el arte de internet reformula la noción de identidad latinoamericana como aquella ligada a un espacio geográfico y a un idioma determinado, extendiendo así los límites de lo local hacia lo global. Esto se debe a que el espacio que introduce internet, según Paul Virilio,⁴ no es un espacio geográfico sino un espacio de tiempo. En consecuencia, el concepto de espacio en la red se aleja de la noción clásica que lo concibe como territorio y lo transforma en tiempo. Consecuentemente, el arte del ciberespacio es concebido como un arte desterritorializado, en el sentido en que el acceso a las obras ya no depende del territorio o espacio físico-geográfico de su ubicación, sino de la conexión en tiempo real que permite llegar a vincularse con tales obras.

La noción de *conectividad*⁵ o conexión al ciberespacio es analizada por Lourdes Cilleruelo como una de las principales características que definen al arte de internet. A través de la conectividad se hace posible el desarrollo en

tiempo real de este tipo de arte, logrando traspasar las fronteras internacionales para adquirir una dimensión global⁶. El dispositivo de internet instaaura una particular forma de acceso mediante una estructura rizomática, desjerarquizada, sin centros definidos, que determina una forma de comunicación a nivel mundial en donde se desconoce en general la ubicación geográfica de lo que se muestra. Por tales características, la red de internet fue concebida como un medio global de comunicación que borra las fronteras territoriales y descentraliza el poder⁷, como indica el artista chileno Mariano Maturana:

“La aparición de las redes electrónicas en sus primeros pasos significó que las fronteras para comunicarse se extendían más allá de los límites de las ciudades y las naciones. Internet era un nuevo medio. Un espacio virtual deshabitado. Un territorio libre.”⁸

En esencia, tanto los rasgos constitutivos del dispositivo como las manifestaciones artísticas desarrolladas en él, se encuentran ligados más a una cuestión global que local. La tradicional idea de identidad unida a lo local en un sentido geográfico, se ve desplazada por lo global debiendo reelaborar -a partir de este hecho- la definición de identidad en relación a la constante interacción de lo local y lo global. En términos de Pérez Soler⁹, el anterior supuesto agrupador que era la geografía común, ahora ya no sigue vigente pues las competencias son similares en todo el planeta a nivel intelectual, artístico, tecnológico, etc. Esto habla de un constante estado de redefinición de la identidad, perpetuamente abierta, móvil y difusa, de imposible categorización estática; de una identidad definida desde la convivencia de lo local/global. En relación a esta idea, Berta Sichel, considera que la tecnología permite vincular la historia, la tradición y los conocimientos culturales actuales, haciendo dialogar al pasado con el presente. El arte de internet, por lo tanto, establece un vínculo entre ese pasado de lo local tradicional y el presente de lo local/global.

Cabe aclarar que la idea de que el dispositivo sea considerado como un medio global, no debe interpretarse como algo homologador del mismo modo que se unificaba la identidad latinoamericana bajo cuestiones como los temas y

motivos o el territorio y el idioma; sino que la producción artística elaborada desde las tecnologías no homogeneizan, por el contrario, posibilitan una expansión de los límites estandarizados redefiniendo fronteras, textos, visualizaciones, centros y accesos,¹⁰ desafiando las nociones prevalecientes – estereotipadas– del arte latinoamericano.

Por tal motivo, Gerardo Mosquera considera que el arte de América Latina vive actualmente uno de sus mejores momentos, pues está dejando de ser “latinoamericano”. Con ello refiere al proceso de alejamiento de “esa neurosis de identidad que ha padecido la cultura latinoamericana como resultado de su multiplicidad originaria”¹¹. Se está dejando de lado el prejuicio de considerar al arte latinoamericano como derivativo de los centros occidentales al tener en cuenta su intrincada participación en Occidente. Esta adaptación del arte latinoamericano a manifestaciones del centro se debe según Mari Carmen Ramírez, por una parte, a los usos y aplicaciones de las nuevas tecnologías en el arte, y por otra, a la incorporación en las obras de valores extrarregionales y temas de carácter universal tales como: la sexualidad, la condición femenina, el lenguaje tecnológico, lo urbano, el medio ambiente, etc. Estas tendencias son consideradas por la autora como indicadores de que Latinoamérica forma parte de la condición global posmoderna.

El arte de internet producido en América Latina se corresponde con lo señalado por Ramírez, no sólo por la utilización de las nuevas tecnologías en el arte, sino también por la incorporación de varios de los temas y valores que ésta menciona. En el caso de la referencia al lenguaje tecnológico, obras como: *123456789px*, *no-content*, *Bobe*, *Naranjas* y *Meio digital?* exploran los usos prácticos de ese tipo de lenguaje. La mayoría de estas obras han sido realizadas con el programa *Shockwave Flash* que, además de incorporar imágenes, animaciones y sonidos, indagan las posibilidades de la interactividad¹² y la intervención¹³ por parte de los navegantes.

La obra del artista mexicano Arcángel Constantini *123456789px* se define como "La obra de arte en la era de la reproducción mecánica".¹⁴ Es una exploración sobre lo humano y lo mecánico a través de máquinas/cuerpo que reproducen lo que sucede en la mente del hombre. La obra está íntimamente

relacionada con los códigos informáticos -y de internet específicamente- como el hacktivismo, la propagación de virus informáticos, y la estética del sistema DOS.

No-content, del artista uruguayo Brian Mackern trabaja sobre el tema de la aleatoriedad que impone el lenguaje descentralizado y caótico de internet, el cual se debate entre el exceso de contenidos y su dificultad por hallarlos en esa inmensa red.

Esta obra explora también el lenguaje de internet tomando como motivo plástico a los “*preloaders*”, que son aquellos archivos que se ejecutan mientras se espera la carga en la memoria de la computadora de un archivo principal más pesado. Los *preloaders* pueden ser simples como una barra que marca su porcentaje de carga, o más complejos como juegos interactivos. Este elemento que habitualmente se utiliza para que el navegante conozca el tiempo que va a demorar en visualizar lo que solicitó, Mackern lo reutiliza de un modo artístico. A través de los *preloaders* su obra investiga una estética particular “sobre la creación de objetos reactivo-interactivos y entornos sonoros aleatorios, dentro de la acotación que implica trabajar con el mínimo de bytes posibles.”¹⁵

Las obras *Bobe* y *Naranjas*, la primera de origen chileno y la segunda argentina, continúan esta idea de explorar el lenguaje puramente informático que otorgan las herramientas de los *softwares* como el *Flash*.

En el caso de *Naranjas*, la obra se compone de formas geométricas básicas (como puntos, líneas, círculos y cuadrados) más la incorporación de sonidos. Este trabajo organiza diferentes propuestas lúdicas donde el espectador además de interactuar puede intervenir la obra. Mediante el movimiento del mouse sobre las formas se genera una variación formal y sonora que no es aleatoria como en el caso de *no-content* pero tampoco restringida a un recorrido previamente establecido como ocurre con *Bobe*.

El concepto de interactividad es uno de lo más explorados por el arte de internet latinoamericano que investiga las posibles vinculaciones entre la obra y el espectador, al indagar en el lenguaje informático los recursos técnicos del dispositivo, las nuevas relaciones y formas de percepción. Esto se observa en la obra *Meio Digital?*

Este trabajo estudia las posibilidades de interacción entre la obra y el espectador al que se le brinda la oportunidad de cambiar las piezas de un autorretrato e ir formando otros nuevos según sus elecciones. La colaboración interactiva del navegante es imprescindible para la concepción de este trabajo, como expresa su autor:

“Con la ayuda del espectador que interactúa con el autorretrato y lo reconstruye la experiencia se completa por sí misma, otorgándole al espectador la posibilidad de participar en una acción creativa”¹⁶

Si bien la mayoría de las obras net latinoamericanas trabajan con el concepto de interactividad (por el sólo hecho de brindarle al espectador la posibilidad de elegir entre diversos hipervínculos el recorrido de la obra), hay ciertos trabajos como *Naranjas o Meio Digital?* que explicitan ese juego indagando a través de su trabajo este accionar. Estos ejemplos estudian y ejecutan mediante diversos recursos las características interactivas que propone el arte de internet al vincular autores y espectadores en el marco establecido por la obra y las posibilidades del dispositivo técnico.

Hasta aquí se ha visto cómo ciertas obras del arte de internet latinoamericano indagan el lenguaje tecnológico, como uno de los temas descritos por Ramírez que incorpora América Latina a sus manifestaciones locales tomadas de la realidad global. Otra de las temáticas que también menciona la autora corresponde a lo *urbano*. Este tema se manifiesta en varias obras del corpus siendo de especial interés para continuar con el desarrollo de la problemática sobre lo local y lo global en la construcción de la identidad latinoamericana.

El tema de lo urbano se observa en *<toutesdirections>*, trabajo que alude a la experiencia de la desorientación en una ciudad desconocida. La obra presenta un mapa que puede ser modificado, intervenido, alterado, quebrado o adaptado a distintos montajes; este mapa se acompaña de un registro sonoro de frases en distintos idiomas referidas a cómo orientarse en una ciudad. Esta búsqueda de la orientación refiere a la búsqueda de un lugar que, al no estar claramente definido, genera un no-lugar, un espacio provocado por el cruce de trayectos y de movilidades.

La noción de lugar que emplea su autora está ligada a un espacio geográfico determinado. El *lugar* como urbe (ciudad), región o país permite definir, entre otras cosas, el origen de algo o alguien y a partir de ello construir su identidad. Sin embargo, no siempre el lugar –la localización geográfica establecida– que le da origen a algo define tal identidad. Ya se ha observado cómo la problemática sobre la construcción de la identidad se complejiza por la apertura de las fronteras económicas, el libre intercambio de objetos e información y la extensión de las redes comunicacionales que permiten mezclar, traspasar, superponer, fusionar, combinar o unir los distintos elementos que componen los perímetros identitarios.

Esta dificultad por definir la identidad, especialmente la argentina, es el tema que trata *Fractal Azar (¿cuál es tu mezcla?)* de Graciela de la Fuente. La obra se compone de tres registros de fotos que retratan un mismo rostro caracterizado de acuerdo a cada uno de los tres orígenes que marcan los íconos que acompañan a los retratos: estrella de David para el judío, medialuna para el árabe, y cruz para el cristiano.

La obra se completa por una secuencia de textos que dicen: “Somos todo”, “Todos somos miembros unos de otros”, “Árabe, Judía, Cristiana”. De este modo, la identidad no estaría dada solamente por el *lugar* de nacimiento sino también por el origen de los antepasados y sus mezclas.

“Mi mezcla argentina con orígenes españoles e italianos llega a un punto remoto de expansión. Árabe, Judía, Cristiana.”¹⁷

De la Fuente cuestiona aquello a lo que hacía referencia Borges en relación a la identidad argentina, ésta es producto de la mixtura de orígenes (en particular europeos) y se distancia, en este punto, del resto de Latinoamérica por no poseer una tradición aborígen como ocurre, por ejemplo, con México o Perú.

La relación entre Argentina y América Latina en este aspecto resulta conflictiva, pues la mirada sobre sus orígenes remite hacia fuera, hacia Europa, en contraposición a la mayoría de los países de Latinoamérica donde su visión sobre la identidad remite hacia adentro, hacia sus antepasados precolombinos.

No obstante, a través de lo expuesto hasta aquí se ha podido observar la estrecha vinculación que existe entre Argentina y Latinoamérica. Mediante el estudio del arte de internet latinoamericano es posible advertir tal interrelación, además de una transformación en el enfoque del arte y la cultura que cambia de una visión local a otra local/global.

La obra mexicana *Temple of confessions*, es un claro ejemplo que alude al sincretismo cultural que existe en Latinoamérica. Esta obra hace particular referencia al proceso intracultural que vive la comunidad chicana al fusionar sus costumbres locales con otras de tipo internacional y global. Alvaro Molina escribió acerca de esta obra:

“Un nuevo proceso de síntesis cultural se da en la contemporaneidad, producto de las inmigraciones de población mexicana a los grandes asentamientos urbanos del sur de los Estados Unidos. Surgió la cultura chicana, gran minoría en el país del norte, que genera una identidad donde la idiosincrasia latinoamericana se amalgama de nuevo a elementos idiomáticos, culturales y religiosos que en principio le son ajenos. Una nueva forma de sincretismo cultural, alimento para una identidad colectiva en constante formación y desarrollo.”¹⁸

El pensar desde un “sincretismo cultural” la cuestión de lo local/global, considerándolo como un factor que reformula constantemente la noción de identidad colectiva, permite recuperar el planteo que realiza Mari Carmen Ramírez en el que señala:

“¿Hasta qué punto la rearticulación de fronteras económicas y la condición de constante desplazamiento que vive un importante sector de nuestros creadores representa también la descentralización de sus prácticas artísticas con respecto a sus contextos nacionales o locales?. Vista desde otro ángulo, si gran parte de este arte pasa revista con el uniforme de *mainstream* internacional ¿dónde se ubica su especificidad <<latinoamericana>> con respecto a las corrientes mundiales?”¹⁹

Para ello, la autora utiliza el término “contextura” para definir esa oscilación entre las tradiciones artísticas y culturales locales, y los grados de

asimilación o rechazo de la dinámica global. Es en este matiz o sincretismo cultural en donde se insertan las obras de arte de internet latinoamericano.

En suma, el análisis del arte de internet de Latinoamérica permite ver cómo se llega a ese sincretismo a partir del desplazamiento de los cánones tradicionales de representación referidos a temas y motivos “locales”, al integrar en las obras otros temas de carácter universal que permiten reflexionar y cuestionar la construcción de un estereotipo de identidad latinoamericano. Asimismo, este tipo de arte introduce una problemática específica acerca de esa construcción identitaria, esta vez ligada al territorio y al idioma, al poner en crisis la propia definición de territorio.

De este modo, la noción de desterritorialización se interpreta como aquella que borra las fronteras territoriales, estableciendo así una dimensión global que provoca la redefinición del término local. Es por ello, que la tradicional idea de identidad latinoamericana tan íntimamente asociada a aquél término, se ha visto replanteada en el arte de internet producto de la desterritorialización, asumiendo que en la actualidad lo local sólo se concibe en el marco establecido por lo global.

Así se produce un sincretismo entre lo local ya instaurado y lo global, definiendo la actual construcción de la identidad latinoamericana en el arte desde lo local/global.

ANEXO

AUTOR	TÍTULO	PAÍS	URL
Alvarez Olmedo, Guillermo	<i>Versión 1.0</i>	Argentina	http://www.alvarezolmedo.com.ar/netart/V.1.0.2001.html
Alvarez Olmedo, Guillermo	<i>Versión 2.0</i>	Argentina	http://www.alvarezolmedo.com.ar/netart/V.2.0.2001.html
Alvarez Olmedo, Guillermo	<i>Versión 3.0</i>	Argentina	http://www.alvarezolmedo.com.ar/netart/V.3.0.2001.html
Bobbe, Germán	<i>Bobbe</i>	Chile	http://www.bobbe.cl/menu.html
Constantini, Arcangel	<i>Bacteria</i>	México	http://www.bakteria.org
Constantini, Arcángel	<i>123456789px</i>	México	http://www.unosunosyunosceros.com/123456789px.htm
De la Fuente, Graciela	<i>Fractal Azar</i>	Argentina	http://www.arteuna.com/artedig/fractalazar/fractalazar.htm
Fandiño, Mónica	<i>sololeintroducir1dedo</i>	Colombia	http://sololeintroducir1dedo.isgreat.tv/
Gómez Peña, Guillermo	<i>Temple of Confessions</i>	México	http://www.echonyc.com/~confess/
Herrera, Arturo	<i>Almost Home</i>	Venezuela	http://www.diacenter.org/herrera/
Mackern, Brian	<i>"No-content"</i>	Uruguay	http://no-content.net
Marino, Iván	<i>Madre muerta</i>	Argentina	http://hypermedia.ucla.edu/ivan/mecad/default.htm
Masvenart, Julia	<i>Naranjas</i>	Argentina	http://www.terrazared.com.ar/web_es/net/naranjas.html
Mercado, Marcello	<i>Sections of Nothing</i>	Argentina	http://www.marcello-mercado.de/
Nobrega, Guto	<i>Meio digital?</i>	Brasil	http://www.gutonobrega.hpg.ig.com.br/meiodigital.swf
Ramírez, María Soledad	<i>Hueso Santo</i>	Chile	http://solecita.tripod.cl/
Ramírez, María Soledad	<i>Corazones traspasados</i>	Chile	http://www.corazonestraspasados.cl/
Reeks, Celso	<i>Sanctu</i>	Brasil	http://www.distopia.com/sanctu/index.html
Roisman, Dina	<i><toutesdirections></i>	Argentina	http://etudiants.le-fresnoy.tm.fr/droisman/

¹ URL: *Uniform Resource Locator* o Localizador Uniforme de Recursos, es la descripción completa de la ubicación de un determinado elemento en la web. Cilleruelo L.: *Arte de Internet*. Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000). UPV servicio editorial, Bilbao, 2001. Pág. 366.

² En estos casos la forma de conocer la procedencia es a través de la búsqueda biográfica del autor la cual indica su país de origen. Este hecho plantea una nueva discusión sobre si la "nacionalidad de la obra" es definida por el lugar (país) de nacimiento de su autor o por el lugar desde donde fue producida la obra, que muchas veces difiere de este primero. Un ejemplo recurrente es el de artistas nacidos en Argentina y residentes en el exterior donde toda su producción fue generada en el extranjero, y sin embargo, son catalogadas como "obras locales" o "argentinas."

³ Ianni, O.: *Op. Cit.* Pág. 89.

⁴ Virilio, P. en Cilleruelo, L.: *Op. cit.* Pág. 75.

⁵ *Ibidem.* Pág. 37.

⁶ *Ibidem.* Pág. 101.

⁷ Otras discusiones pueden ser abiertas a partir de ciertos aspectos introducidos por las nuevas tecnologías como la cuestión de la "globalidad" y la "descentralización", que han sido cuestionados desde América Latina al manifestar que es una "globalidad para unos pocos" o que la "descentralización" ha sido impuesta desde un centro hegemónico de poder ubicado en el primer mundo (Barbero, J.M.: *Procesos de comunicación y matrices de cultura. Itinerario para salir de la razón dualista*. Felafacs-Gilli, 1987).

⁸ Cilleruelo, L.: *Op. cit.* Pág. 89

⁹ Pérez Soler, E.: "Centro y periferia" en *Lápiz, Revista Internacional de Arte*, nº 128/129. Op cit.

¹⁰ Sichel, B.: "Entre aquí y allá" en *Lápiz. Revista Internacional de Arte*, nº 128/129. Op. cit.

¹¹ Mosquera, G. citado por Pérez, D: "Pluralismo e identidad: el arte y sus fronteras" en *Horizontes del arte latinoamericano*. Tecnos, Madrid, 1999. Pág. 21

¹² El término *interactividad* según Bettetini refiere a "la imitación de la *interacción* por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios usuarios)" Bettetini, G.: *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Paidós, Bs. As., 1996. Págs.16-17.

¹³ El concepto de *intervención* posibilita que el espectador haga modificaciones directamente sobre el objeto que las nuevas tecnologías le presentan en el marco de lo propuesto por el artista. En este sentido encontramos dos tipos de *intervención*, uno que dejará huella en el objeto intervenido y otro que volverá a su grado cero. En el primer caso, las modificaciones que esté realizando el usuario quedarán registradas en la máquina y en el objeto intervenido, que se presentará con esas nuevas reformas ante el próximo usuario. El segundo caso, consiste en una intervención y modificación momentánea del objeto que volverá a su estado original cada vez que un nuevo usuario lo retome. Bang, N.; Correbo, M.N.; Matewecki, N.: *Nuevos espectadores para nuevos comportamientos artísticos*. Bs. As., 2002. Disponible en:

[http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/NuevosEspectadores\(NetArt\).pdf](http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/NuevosEspectadores(NetArt).pdf)

¹⁴ "Sección Arte y Tecnología de la Fundación Telefónica". Disponible en:

http://www.fundacion.telefonica.com/arte_tecnologia/net.jsp#menu

¹⁵ *Ibidem.* Disponible en:

http://www.fundacion.telefonica.com/arte_tecnologia/net.jsp#menu

¹⁶ Nobrega, G.: *Meio Digital ?*. Disponible en: <http://www.gutonobrega.hpg.com.br/e-portifolio.swf>

¹⁷ De la Fuente, G. : *Fractal Azar (¿cuál es tu mezcla?)*. Disponible en:

<http://www.arteuna.com/artedig/fractalazar/fractalazar.htm> 1997.

¹⁸ Molina, A.: "Temple of confessions" Disponible en:

<http://vereda.saber.ula.ve/mamja/paranoiquear/confession/confession.htm> Octubre, 1999.

¹⁹ Ramírez, M.C.: "Contexturas: lo global a partir de lo local" en *Horizontes del arte latinoamericano*. Op. cit. Pág 72.