

## Historia.com

Ignacio Nieto

1) Este texto describirá una obra artística que contrapuso de forma crítica el tiempo narrativo, en su forma representacional clásica, es decir como una secuencia de imágenes que configuradas de una forma determinada construirán un sentido, contenidos en un espacio delimitado entre un principio y un fin; contra una estrategia de montaje rizomática y aleatoria para elaborar un discurso crítico en torno a un capítulo de la historiografía latinoamericana.

El escenario escogido para provocar dicha inflexión es el episodio conocido en Latinoamérica como la Guerra del Pacífico y las herramientas metodológicas consideradas para efectuar dicha operación serán lo que comúnmente conocemos como programas. Estos actuarán como piezas artísticas cuestionando la construcción de la historia como ente fundacional de los estados latinoamericanos.

2) En el año 2002 nettime lat.<sup>1</sup> divulgaba a través de la red la tercera versión del festival Borderhack en Tijuana, México, festival de arte electrónico que se realizaba a un costado de la frontera Mejicana-Estadounidense. Este tipo de festivales-campamentos habían nacido en Alemania, tras la Documenta X, como acción artística que se desarrollaba en comunidad para sacar a flote las grandes diferencias económicas entre dos zonas geopolíticamente colindantes, construyendo así, una crítica sobre la política global.

Para Borderhack, se juntaban durante tres días, programadores, artistas y tecnófilos, se desarrollaban talleres, se mostraban obras in situ y en Internet y se intercambiaban experiencias. La zona donde se establecía el campamento correspondía al lado mejicano del borde costero oeste de la frontera, lugar donde se ubican las ciudades de San Diego y Tijuana. Recordemos que ambas ciudades alguna vez compartieron un idioma oficial común y luego de la guerra de Mejicana Norteamericana, San Diego quedó en manos Norteamericanas. Dicha división política fue impuesta por el país triunfador, dejando de un lado a Tijuana como mejicano y a San Diego como ciudad

estadounidense. Como consecuencia a esta división y a pesar del férreo control fronterizo existente hasta ahora, decenas de latinoamericanos en su mayoría mejicanos transgreden el límite en busca de mejores expectativas de vida.

**3)** En año 2002 se realiza en el Macro-center de la ciudad Moscú: Read-Me Festival 1.2, primer festival de arte que establece al programa como una nueva categoría dentro las metodologías de la producción artística. Es importante resaltar que la emergencia surgida viene desde la programación y la literatura, ésta entiende el arte como un proceso en donde existe una serie de instrucciones determinadas por un lenguaje computacional (Ej.- Perl, Java) pero a diferencia de los programas convencionales que cumplen tareas de control, de información y de producción, éstos suplantarán al artista como un agente trasgresor elaborando trabajos artísticos que contendrán una pesada carga deconstructiva sobre el interior del computador (sistemas operativos y otros programas) y sus elementos externos hardware y periféricos prediseñados (cámaras de vídeo digitales, impresoras, etc.). “Contrario de la data convencional como imagen digitalizada, sonido, o texto la instrucción del algoritmo<sup>2</sup> permite un proceso generativo. Ocupando la computadora para computar y no solamente para una transmisión de medios. Es decir existe una diferencia entre una composición algorítmica y una archivo mp3”<sup>3</sup>. Para ejemplificar esta aseveración tomemos un tema comprimido en mp3 del grupo Yo la Tengo y la obra: Longplayer: A Thousand-Year Musical Composition, composición realizada por Jem Finer el guitarrista y co-fundador The Pogues. En el archivo mp3 de Yo la Tengo se escuchará tal como ha sido compuesta por el grupo, en cambio en la obra de Finerescrita en Supercollider<sup>4</sup> ocupa como base el canto: Tibetano Bows. Finer sintetiza y manipula la canción, alterando el tempo y el tono de la información del patrón musical. La pieza musical nunca se repetirá en su forma combinatoria durante los 1000 años, tiempo durará la composición<sup>5</sup>

**4)** Se podría decir que una de la característica principal de Latinoamérica es la lengua que ha sido oficializada con la llegada de los españoles a la región. Esta lengua, generalmente se ha relacionado como ente unificador.

Comúnmente se nos tilda de latinoamericanos, como si este concepto enarbolará una serie de manifestaciones socioculturales comunes y propias de la región. Pero, sucede diametralmente lo contrario cuando existe un conflicto de por medio. Lo que en un momento nos unifica se vuelve en contra de nosotros y nos arroja a un mundo sin sentido. Es el caso, por ejemplo, de un capítulo de la historia latinoamericana denominado: "La Guerra del Pacífico". Tres países (Perú, Bolivia y Chile) entran en conflicto debido a una pugna de intereses. Los antecedentes existentes en Internet, son contradictorios, estos dependerán siempre del origen del sitio donde fueron producidas las páginas. Por ejemplo en los sitios alojados en el Perú o en Bolivia se resalta mucho que Chile provocó la guerra inducido por Inglaterra y en los sitios escritos por chilenos el conflicto se llevó a cabo debido a que Bolivia rompió un tratado de comercio con Chile.

5) A mediados del año 2003 se compró un sitio bajo el nombre de [www.la-historia.com](http://www.la-historia.com) para una exposición que finalmente se denominó Data Control. La elección del nombre: *la-historia* y del sufijo *.com* no fue consecuencia del azar, quería dejar entre ver que la historia está íntimamente relacionada con la economía, ésta será, en Occidente, siempre el motor de los acontecimientos sociales más relevantes.

La página *la-historia.com* contiene dos resúmenes diferentes acerca de un mismo hecho: La Guerra del Pacífico. Adentro del sitio existe una página en donde se le da al usuario la posibilidad de combinar ambas versiones sin perder la secuencia narrativa, esto se hace entremezclando un número de párrafos iguales entre una versión y otra. Esta operación algorítmica se realizaba mediante un botón que contenía el siguiente programa escrito en actionscript:

```
LoadVariablesNum ("info.txt", 0);
Número = number (numvars);
Arreglo = new array(numero);
spruch = "";
for ( i=1; i<=numero; i++ ) {
arreglo[i]=eval("spruch" add i);
```

```

}
for ( i=0; i<=number(numvars); i++ ) {
spruch = spruch+arreglo[i];
extra=1;
//eval("spruch" add count);
}
stop ();

```

El resultado al ser combinados narraciones antagónicas quedaba absurdamente compuesto, esta parecía en pantalla y era enviada a un correo electrónico denominado [sos@la-historia.com](mailto:sos@la-historia.com) con el siguiente CGI:

```

#!/usr/bin/perl
# Enter the location of sendmail.
$mailprogram = "/usr/sbin/sendmail -t -i -froot@la-
historia.com";

# Enter your e-mail address. Be sure to put a \ in front of the
@.
# (user@domain.com becomes user\@domain.com)
$youremail = "sos\@la-historia.com";
read(STDIN, $buffer, $ENV{'CONTENT_LENGTH'});
@pairs = split(/&/, $buffer);
foreach $pair (@pairs) {
    ($name, $value) = split(/=/, $pair);
    $value =~ tr/+/ /;
    $value =~ s/%([a-fA-F0-9][a-fA-F0-9])/pack("C",
hex($1))/eg;
    $FORM{$name} = $value;
}
open (MAIL,"|$mailprogram");
print MAIL "To: $youremail\n";
print MAIL "$FORM{'linea1'}\n";
print MAIL "$FORM{'linea2'}\n";
print MAIL "$FORM{'linea3'}\n";
print MAIL "$FORM{'linea4'}\n";
print MAIL "$FORM{'linea5'}\n";
print MAIL "$FORM{'linea6'}\n";
close MAIL;

```

Para agudizar más la ambigüedad que le concierne a este capítulo de la historia, la página tenía una casilla de correo electrónico (email\_me@la-historia.com) que recibía hechos que no habían sido seleccionados y que podían ser incluidos en la combinación, sustituyendo así, al espectador pasivo por uno activo. El correo recibido era impreso y envuelto en bolsas plásticas transparentes selladas al reverso con una etiqueta que contenía un espacio para escribir un remitente y una de las direcciones postales. Esta correspondía a una de las tres direcciones en donde están ubicados los Ministerios de

Educación de los países que participaron en el conflicto. En el día del cierre los invitados podían llevarse los resúmenes desmontándolos del muro y enviarlos por correo a sus destinatarios. La velada se cerró con una degustación de Pisco Sour, trago del que se disputan la autoría tanto chilena como peruana.

Debido al interés y a la cobertura mediática (dos artículos de prensa y tres entrevistas: una para una canal de música por cable, otra para un diario santiaguino y otra para un programa radial) de la obra la-historia.com se recibieron 1958 correos electrónicos durante los días de la exposición. Como el autor nunca esperó tal participación y por motivo de espacio, sólo se seleccionaron 98 correos que fueron impresos y montados cada dos días en la galería Balmaceda 1215.

**Notas:**

1. Uno de los Boletín Board System que contiene [www.nettime.org](http://www.nettime.org). Escrita en español y dedicada a la difusión y la crítica

2. Algoritmo: Conjunto finito de instrucciones o pasos.

Que sirven para ejecutar una tarea o resolver un problema.

3. Florian Cramer "Concepts Notations, Software, Art" página 20. Texto del catalogo de la exposición Read Me 1.2.

4. Formato creado por la organización Fraunhofer\_Gesellschaft bajo el nombre ISO MPEG Audio Layer pero que comúnmente se le llama mp3.

5. Un lenguaje de programación de síntesis de audio [www.audiosynth.com](http://www.audiosynth.com)

6. Podrá revisar la obra de Jem Finer : Longplayer: A Thousand-Year Musical Composition [www.longplayer.net](http://www.longplayer.net)

## Imágenes del sitio historia.com

