

Poéticas anarquísticas. Algoritmos que activan el patrimonio audiovisual

Anarchival Poetics. Algorithms that Activate the Audiovisual Heritage

Vanina Hofman Matusevich
Universitat Rovira i Virgili (URV), España
vaninayael.hofman@urv.cat

Valentina Montero
Universidad Finis Terrae, Chile
vmontero@uft.cl

Enviado: 2 mayo 2022 **Aceptado:** 27 junio 2023

Resumen

En las últimas décadas la apropiación y construcción de archivos ha ido ganando terreno dentro de las prácticas artísticas, permitiendo visibilizar las políticas de archivo y los órdenes sociales a los que responden. Al mismo tiempo, han propuesto modos divergentes de activación de la memoria, problematizando creativamente las jerarquías y protocolos tradicionales, constituyéndose, así, en lo que podemos llamar estrategias anarquísticas. Considerando que, en el seno de la cultura digital, la IA (Inteligencia Artificial) se ha vuelto clave en la gestión de la información, el presente artículo se pregunta de qué manera la utilización artística de esta tecnología contribuye a ofrecer nuevos enfoques para pensar el archivo, el patrimonio y la memoria.¹

Palabras clave: Anarchivismo, arte generativo, performatividad, memoria colectiva, patrimonio audiovisual.

Abstract

Throughout the 20th century and up to the present day, many artists have addressed the archive by questioning its function, classification systems, legitimacy, registration technologies or inclusion/exclusion protocols. Considering that within digital culture, AI has become a key factor for information management, this article explores how the use of these technologies in art is offering new perspectives to think about the archive, heritage, and memory.

Keywords: Anarchivism, generative art, performativity, collective memory, audiovisual heritage.

¹ Una primera versión del presente estudio ha sido presentada en el International Symposium of Electronic Arts (ISEA), en el *track* Futures & Heritages en Barcelona, el 31 de mayo de 2022.

Introducción

Desde el siglo xx las prácticas de archivo han sido de gran interés para diferentes esferas del conocimiento entre las que las artes no pueden ser omitidas. Su campo de acción ha crecido y expandido significativamente dando origen a la expresión «giro de archivo» [*archival turn*]. Este concepto describe la transición de los archivos como *espacios* donde tiene lugar la investigación hacia los archivos como *objetos de estudio*. El archivo fue elevado a un nuevo estatus teórico, siguiendo el análisis de Ann L. Stoler (92), con los consiguientes cambios analíticos, preocupaciones prácticas y proyectos políticos que este cambio de condición supuso. La fiebre de archivo derridiana supo capturar ese impulso de cambio y le otorgó un vocabulario para su legitimación como teoría crítica. Derrida plantea que el archivo no se circunscribe solo al pasado, como podría pensarse, sino que adquiere sentido proyectado en el porvenir, en función del soporte que lo constituye «la archivación produce, tanto como registra, el acontecimiento» (24). Este «giro de archivo», a su vez, venía precedido por la discusión filosófica que ponía en crisis la definición y los alcances del concepto de archivo. Para Foucault, el archivo no será solo un conjunto de documentos, «es en primer lugar la ley de lo que puede ser dicho, el sistema que rige la aparición de los enunciados como acontecimientos singulares» (170). Bajo esta perspectiva, la cuestión del archivo se vuelve relevante en tanto evidencia las disputas de sentido, legitimidad y la construcción de verdades operativas en el campo del poder.

Teorizado en el campo de las artes por intelectuales como Hal Foster, Boris Groys o Anna Maria Guasch, esta mirada crítica al archivo ha permitido extender las posibilidades de comprensión de los documentos, objetos o sonidos atesorados cuestionando, problematizando o dislocando el sentido del archivo tradicional.

Dentro de la vasta producción de arte-archivo, el presente estudio –luego de introducir los conceptos de performatividad del archivo, anachivismo y arte generativo basado en algoritmos– se centrará en dos tendencias –entendidas como horizontes de posibilidad– que abarcan parte del complejo y enmarañado universo de la producción creativa:

- 1) Por un lado, las prácticas que trabajan sobre *corpus* ya constituidos, interviniendo en los documentos que este contiene o articulando nuevos abordajes performativos que permiten su visualización y accesibilidad, enfatizando aspectos inéditos o críticos que no eran obvios en una primera instancia.
- 2) Por otro lado, aquellas que se erigen en torno a la construcción de colecciones o archivos nuevos, tomándolos como insumos materiales heterogéneos –ya sean estos de índole artística o no–. En este lugar híbrido los saberes de coleccionistas, archiveros y curadores se solapan con los de la creación artística.

En el presente artículo nos preguntamos específicamente por las estrategias que se despliegan en una y otra tendencia, con especial énfasis en aquellas prácticas artísticas

que utilizan medios digitales. Para tal fin, hemos escogido dos casos elocuentes dentro de cada una de las tendencias mencionadas que, pese a sus diferencias, convergen en la búsqueda por activar desde el presente digital el patrimonio filmico y audiovisual.

A partir de estos casos intentaremos identificar de qué manera el aprendizaje de máquinas o inteligencia artificial se ha convertido en una herramienta artística para abordar estas estrategias de apropiación y construcción de archivos desde un enfoque performático, poético y crítico.²

Performatividad del archivo

Para comprender mejor los enfoques artísticos que utilizan la noción de archivo, antes debemos precisar el concepto de *performatividad*. Si indagamos en el origen de la palabra podemos remitirnos a la filosofía del lenguaje y a las conferencias impartidas desde 1955 en la Universidad de Harvard por el filósofo John L. Austin, en las que proponía la existencia de dos tipos de enunciados: constataivos y performativos. Los primeros sirven para describir la realidad de los hechos, mientras que los segundos implican una acción, produciendo la realidad que expresan independiente de su verdad o falsedad. Desde entonces, el concepto de performatividad ha sido ampliamente usado por los estudios culturales y estudios de género, entre los que destaca la obra de Judith Butler, quien recupera el término para explicar la teoría de que el género no es algo dado, fijo ni estable, sino que se produce a partir de una serie de actos repetitivos –performativos– que van configurando determinados roles culturales atribuidos a los sexos (519-531). Considerando este enfoque, y de manera más amplia, el término performatividad nos permite entender la identidad no como algo dado o esencial, sino como una cadena de construcciones sociales que podrían ser puestas en cuestión y, por tanto, deconstruidas por el sujeto desde acciones performativas.

Desde hace ya unas décadas, la noción de «performance» ha emergido no solo como una práctica, sino también como una «categoría teórica». Richard Schechner afirma que «todo y cualquier cosa puede ser estudiado como performance» (cit. en Bianciotti y Orchetto 125). Enfoques más recientes como los de los estudios de software representados por investigadores como Matthew Fuller o los nuevos materialismos –entre ellos, especialmente el materialismo performativo de Karen Barad– también se han valido del concepto de performatividad para describir ciertos fenómenos y prácticas, lo que permite analizar las recurrencias y repeticiones de patrones y abordarlas de manera disruptiva, disputando los discursos y significaciones que las constituyen. Es

2 El artículo fue enviado a la revista en abril de 2022, cuando aún no se habían popularizado herramientas como Stable Diffusion, MidJourney y Dall-E, generadores de imágenes basados en inteligencia artificial y aprendizaje de máquinas. A pesar de que estas herramientas no trabajan directamente con archivos, han impulsado proyectos artísticos que también abordan las tensiones que analizamos en el presente estudio. Su desarrollo futuro potencialmente podría marcar otra(s) tendencia(s) en el escenario planteado que complejicen y enmarañen el terreno del arte-archivo.

decir, la performatividad en tanto es transmitida, enseñada y aprendida, también puede interrumpirse, desaprenderse y subvertirse.

En el campo artístico las prácticas posmodernas se han esforzado por abordar los procesos individuales y colectivos de manera crítica, entendiendo la realidad social y hasta física como una construcción social. Como plantea Andrea Soto Calderón, un enfoque performativo permite superar la pregunta ¿qué son las imágenes? por ¿qué hacen las imágenes?, afirmando que se trataría de «atender a su fuerza, su *dynamis*, sus potencias imaginantes y los movimientos que son capaces de generar» (84). Esto significa poner atención a las relaciones subjetivas que las imágenes anudan de manera dinámica, superando la lógica de la representación y la utopía de pensar que existan presentaciones objetivas del mundo. Por ello, Soto Calderón afirma que «la función performativa tiene que ver con desgarrar el tiempo y los espacios hegemónicos, abrir brechas para lo imprevisto» (72).

En este contexto, la performatividad del archivo referiría al conjunto de convenciones (contenidos, categorías, ordenamientos) que lo articulan. Su apropiación artística, mediante el desplazamiento de sus partes, interpretación, montaje, etc., permitiría a las y los espectadores visibilizar esas convenciones, pero también sus posibles construcciones alternativas. En línea con las teorías en torno al «giro del archivo», Simone Osthoff sugiere que entender el archivo como performance marcaría un «cambio ontológico» en su aproximación, abandonando una concepción del archivo como mero «repositorio de documentos» para entenderlo en términos de «una dinámica y una herramienta de producción generativa» (11).

La performatividad artística de los archivos permite problematizar el almacenamiento de los rastros del tiempo, distanciándolo de su mirada científica, positivista, para concebirlo de manera fragmentaria, abierta, discontinua, pues, «la historia es objeto de una construcción cuyo lugar no es el tiempo homogéneo y vacío, sino aquel pletórico de tiempo-ahora» (Benjamin 61). Y el ahora es el tiempo también de la práctica del anarchivo:

Los anarchivos no siguen ningún propósito externo; ellos disfrutan de los residuos y ofrecen presentes. Básicamente, están en deuda con una única economía, la de la amistad. Y, la amistad, como George Bataille (1971) diría, está caracterizada por un agudo sentido de extrañeza en el mundo, el cual ocasionalmente compartimos con otros (Zielinski, «AnArcheology for AnArchives» 122).

Esta cita de Sigfried Zielinski nos permite dar paso al análisis de las estrategias anarquivísticas –prácticas de reordenamiento, recontextualización, montaje y fragmentación– que han puesto en cuestión los relatos canónicos o dominantes del archivo.

Estrategias anarquísticas

Conceptualizar el anarchivo responde a la necesidad ya planteada por Sigfried Zielinski en «AnArcheology for AnArchives: Why Do We Need—Especially for the Arts—A Complementary Concept to the Archive?» de repensar las lógicas universalizantes de archivación en su vínculo jerárquico respecto a los objetos y artefactos artísticos que alberga. Sin embargo, Zielinski afirmaría: «trabajar en la conceptualización de un desarrollo de espacios utópicos excitantes no requiere necesariamente abandonar los archivos establecidos» («AnArcheology for AnArchives» 121). Y continúa explicando que artistas e investigadores/as necesitan ambos: archivos que coleccionen, seleccionen, preserven, restauren y organicen objetos materiales y documentos acordes con la lógica total del dispositivo; pero, también, anarchivos, espacios autónomos, resistentes, continuamente reactivables. Las estrategias anarquísticas, siguiendo la perspectiva de Zielinski –que difiere de otras conceptualizaciones como la del propio Derrida–, deben entenderse no como lo contrario del archivo, ni tan siquiera como su complemento, sino como una alternativa que propone un proceder crítico sobre el archivo. Un intento, si se quiere, de restaurar lo anárquico de los documentos y objetos en su estado previo a la sistematización archivera, sin que ello los lleve necesariamente a su destrucción.

Anarchivar puede definirse como el intento por descubrir y visibilizar las lógicas específicas de almacenamiento y preservación que subyacen en cada archivo y que han sido naturalizadas, así como las condiciones de posibilidad en las que se constituyó como tal. Pero, también, como la construcción de otros universos, abriendo nuevos horizontes de sentidos para los documentos y los artefactos.

Esta tendencia la encontramos en prácticas de distinta índole, ya sea que expliciten o no su condición anarquística. Entre las que lo hacen, no puede omitirse la mención a la serie de proyectos interactivos multimedia «Anarchives - Archives numériques sur l'art contemporain» (2015) curada por Anne-Marie Duguet (www.anarchive.net). Tal como aún puede leerse en el sitio web «cada producción de esta serie es un archivo, pero es principalmente un “anarchivo”, lo que significa una aproximación a la obra de arte desde nuevas perspectivas e intentando descubrir relaciones sin precedentes entre los trabajos». La propuesta de Duguet se basa en un nuevo acercamiento a la poética de artistas ya reconocidos –entre los que se incluyen, por ejemplo, Antoni Muntadas o Michael Snow– a los que se invita a revisar creativamente su producción utilizando técnicas digitales. Involucrar a los propios artistas en la dirección de sus (an)archivos, colaborando en los discursos sobre sus propias producciones artísticas, ofrece una salida a la crítica planteada por Zielinski ese mismo año, en el texto citado previamente cuando dice:

En las manos de los museos y los coleccionistas, el legado del arte generativo pionero de Dieter Roth y sus anárquicos sub-archivos, así como sus *chocolate and mould museums* y, sus igualmente obsesivas compilaciones de video-diarios, han virado hacia un arreglo estético, como si desde el comienzo hubiesen sido creados con un index archivístico en mente («AnArcheology for AnArchives» 117).

«Anarchives» no busca erigirse como un modo de preservación ni generar una «importante base de datos» de la totalidad del corpus de obra de un artista. Es un anarchivo en tanto que estimula nuevas miradas y acercamientos a sus trayectorias, distintas a las que ofrecería el archivo *como tal*.

El anarchivismo es, en palabras de Andrés M. Tello, «la pesadilla de todo orden social que se pretenda vigente, en una época y en un lugar determinado», y agrega:

No sólo perturba el sueño de quienes ocupan posiciones jerárquicas y acomodadas en un momento histórico concreto, sino que altera los principios de legitimidad resguardados y dispuestos socialmente por clasificaciones institucionales y mediante tecnologías de registro cotidianas de los cuerpos, sus rutinas y sus afectos (*Anarchivismo* 8).

Apuntando desde el arte hacia espacios sociales, encontramos también proyectos que se autodefinen como anarchivísticos. Tal es el caso del «Anarchivo sida» (desde 2018). Se trata de una propuesta de investigación y producción del colectivo Equipo re (Aimar Arriola, Nancy Garín y Linda Valdés) que consistió en la identificación, recopilación y análisis de registros y materiales en torno a la llamada «crisis del SIDA» en España y algunos países de América Latina. A través de una web y de distintas exposiciones, «Anarchivo sida» reunía por primera vez un conjunto de materiales desde de la década del ochenta a la actualidad, entre los que se encontraban documentación, fotográfica y en video, performances, intervenciones en el espacio público, carteles, recortes de prensa, etc. Considerando la similitud de los contextos políticos marcados por la dictadura y la consolidación de las políticas neoliberales, el proyecto abordaba el VIH/sida no solo como una epidemia sanitaria, sino sobre todo desde su dimensión cultural, social y económica, ofreciendo un relato alternativo que permitiría observar las particularidades del fenómeno desde los países del sur.

Otro aspecto crucial del movimiento anarchivista radica en la apropiación tecnológica como vía que permita contestar la mirada hegemónica de los archivos tradicionales y promover otros modos de subjetivación política y estética. Ejemplo de esto es la propuesta «Hub for neurodiverse/crip/mad/queer art» (2019)³ de Francisco Beltrame Trento en el contexto de Uniarts Helsinki. El hub alienta la pedagogía del anarchivo para sublevar nociones aceptadas que subestiman las relaciones con materialidades no-humanas, estigmatizando las modalidades no neurotípicas de sentir el mundo, y cuyos resultados ostentan un carácter variado (instalaciones, ensamblajes, películas, publicaciones). El anarchivo, en este proyecto, se torna un instrumento creativo en el contexto educativo artístico. Beltrame Trento explica: «El anarchivo emerge de la necesidad de superar la idea de archivar eventos pasados o proposiciones. Entiende el registro o los objetos no como representaciones o esencias sino a través de sus huellas, las cuales potencialmente pueden activar nuevas proposiciones» (s. p.).

3 Ampliar información en: <https://www.researchcatalogue.net/view/659630/661091/0/0>

Las tecnopoéticas que se erigen en torno a la reflexión sobre el archivo y que se abren a una multiplicidad de opciones y de relaciones, a nuevas sensorialidades y afectividades, son estrategias anarquísticas por definición, aun cuando no se cobijen bajo esta noción en forma explícita. Dentro de este amplio campo de prácticas artísticas, en este estudio nos centraremos en las posibilidades creativas del arte generativo-algorítmico, con especial énfasis en aquellos proyectos que involucran un cuestionamiento a las tecnologías de registro de la información, a la gestión del archivo, y a las políticas de visibilización y preservación del patrimonio audiovisual.

Arte generativo

Antes del análisis de nuestros casos de estudio, conviene acercarnos a comprender esta denominación. El arte generativo no es exclusivo de las tecnologías digitales. En 2003, Phillip Galanter proponía una amplia definición:

El arte generativo se refiere a cualquier práctica artística en la que el artista utiliza un sistema, como un conjunto de reglas del lenguaje natural, un programa de computadora, una máquina u otra invención de procedimiento, que se pone en marcha con cierto grado de autonomía que contribuye o da como resultado una obra de arte completa (s. p.).

Bajo esta premisa podríamos incluir obras musicales, literarias o visuales que van desde el «Musikalisches Würfelspiel» (1757) de Johann Philipp Kirnberger, que consistía en un juego de dados para generar música aleatoriamente, pasando por los métodos literarios de construcción poética de Tristan Tzara y Raymond Queneau, o las máquinas mecánicas para dibujar de Desmond Paul Henry o Jean Tinguely. Estos ejemplos dan cuenta de la gran diversidad de prácticas que alberga esta categoría. En el ámbito digital, un hito ineludible lo constituye la exposición colectiva «Cibernetic Serendipity» (1968), que tuvo lugar en el Jewish Museum de Nueva York, y a título individual la pionera «Une esthétique programmée» (1971), muestra de Manfred Mohr en el Museo d'Art Moderne de la Ville de Paris.

En los casos que analizaremos a continuación, la potencialidad generativa basada en las posibilidades algorítmicas utilizadas en los proyectos no está orientada a crear una pieza específica, de carácter unívoca, como sería el caso de famosas obras recientes como *El retrato de Edouard de Belamy* (2018), impresión sobre lienzo, firmada por una fórmula algorítmica, la que saltó a la fama por haber sido subastada en Christie's por la suma de USD 432.500. Detrás de esta fórmula se encontraba el colectivo francés Obvious, quienes desde una base de datos que contenía 15.000 retratos pintados entre los siglos XIV y el XX, y mediante la utilización de la tecnología GAN (Generative Adversarial Network), crearon un grupo de retratos de una familia ficticia: los Belamy. La pretensión de que una inteligencia artificial pueda o no realizar obras artísticas no está en discusión en

este texto. En los casos que referiremos nos interesa, en cambio, abordar las posibilidades anarquísticas que reviste el uso de inteligencia artificial en vías a activar desde la práctica artística el patrimonio audiovisual alojado digitalmente.

Algoritmos que miran al cine

El presente estudio se estructura en torno a dos casos de estudio que permiten ahondar en tendencias divergentes del espacio continuo que supone la práctica artística-algorítmica anarquística.

La elección de dos casos vinculados al arte algorítmico no es casual. El arte generativo expresa la coproducción humano-máquina, una coproducción que en otras prácticas artísticas queda soslayada o minimizada frente a un posicionamiento en donde la idea (el/la artista) ostenta un rango superior, imponiendo la forma a la materia (supuestamente pasiva). Vilém Flusser ya analizaría el concepto de coproducción para el caso de la fotografía:

al comparar la intención del fotógrafo con el programa de la cámara es posible saber en qué convergen y en qué divergen. Las convergencias son los puntos en que el fotógrafo y la cámara funcionan en sentido opuesto. Cada fotografía muestra el resultado de ambos, de las contribuciones y las luchas (43).

Pensar en términos de coproducción implica, por tanto, otorgarle a los materiales y a las tecnologías (en nuestro caso, a los algoritmos y sus entornos físicos de ejecución) un comportamiento activo, como *natura naturans* (naturaleza creadora). En palabras de Fernando Domínguez Rubio «elementos activos y constitutivos en la producción de formas sociales, relaciones y significados» (618). Si los materiales son elementos con fuerza generadora, capaces de otras formas de acción y otros modos de registro, si es cierto que no son reductibles a la agencia completamente humana, entonces deben considerarse claramente elementos activos en la práctica anarquística.

Dicho de otro modo, son los y las artistas, *conjuntamente* con las tecnologías empleadas, quienes pueden potenciar otros modos de registro. Por tanto, es desde ese ensamblaje humano-máquina –que, según el enfoque, podría pensarse en clave poshumana– que podemos vislumbrar nuevas formas de recuperación y sentido de los restos del pasado; replantear relaciones no arborescentes, o desjerarquizar las existentes; e incluso, concebir otros modos de discernir los afueras y los adentros del archivo. En consiguiente, de practicar la memoria.

Considerando la agencia distribuida entre humanos y no-humanos, surge la pregunta específica que subyace el presente trabajo: **¿Cómo se configuran las estrategias de cooperación humano-máquina en las prácticas de arte algorítmico que permiten generar otras posibilidades para el archivo?**

Y, seguidamente, una serie de subpreguntas asociadas: ¿Qué aspectos del archivo se ven afectados en los casos estudiados? (por ejemplo, ¿las tecnologías de registro, las

clasificaciones, las jerarquías, las exclusiones?) ¿O, acaso, despliegan una concepción radicalmente nueva del propio acto de archivar y sus dispositivos? ¿Cuál es el alcance social de estas prácticas artísticas algorítmicas y su capacidad de movilización y cambio? ¿De qué maneras el patrimonio filmico se ve activado a través de las prácticas anarquísticas que se operan sobre él?

Poéticas disruptivas: *Jan Bot*

El primer caso que trabajaremos es *Jan Bot: Bringing Film Heritage to the Algorithmic Age* (2017-2023). El proyecto comienza a gestarse en 2016 y se orienta a la divulgación del patrimonio de un museo de cine mediante la dinamización de su contenido, en sintonía con las nuevas interfaces basadas en la inteligencia artificial y los modos narrativos que emergen en las redes sociales. *Jan Bot* aborda el patrimonio filmico del Eye Filmmuseum (Países Bajos) y, específicamente, trabaja con una sección en particular: el archivo Bits & Pieces. Iniciada en 1989 por Eric de Kuyper y Peter Delpout, esta sección está dedicada a breves fragmentos de películas de cine mudo de procedencia incierta o desconocida. La preservación de películas en celuloide o nitrato (material más antiguo discontinuado por alto grado de inflamabilidad) es una tendencia que se vislumbra desde la posguerra, pero principalmente enfocada al cuidado de películas que tuvieran un valor histórico, documental o artístico específico. Así, la colección y conservación de fragmentos de películas sin título, fecha o créditos debe entenderse como una idea arriesgada.

Este material atesorado durante muchos años en el acervo del Eye Filmmuseum fue restaurado y digitalizado. Pero, el hecho de carecer de una información completa (título, género, fecha) lo tornaba complejo de ser comunicado al público. Más específicamente, su puesta en línea a través de internet implicaba un desafío no solo taxonómico, sino comunicativo: ¿cómo hacer llegar este material a un público no especialista y a nuevas audiencias? Por consiguiente, estos fragmentos dormían «ocultos» en los discos duros del museo.

Es en este contexto en el que los artistas audiovisuales Pablo Núñez Palma y Bram Loogman entran en escena. Ellos comienzan a trabajar sobre este material creando, a través del uso de *demos* de softwares de inteligencia artificial, el proyecto *Jan Bot*. Se trata de un bot o programa informático diseñado para cruzar información entre el material filmico del Eye Filmmuseum y los *trending topics* de Google. Según explica Pablo Núñez Palma:

queríamos actualizar el archivo filmico de más de 100 años de antigüedad, trayéndolo al presente, haciéndolo relevante hoy. Y la manera que encontramos para ello fue haciendo que las películas generadas por *Jan Bot* estuvieran inspiradas en el acontecer noticioso actual (Hofman y Montero, «Entrevista a Pablo Núñez Palma» s. p.).⁴

4 Las citas de Pablo Núñez Palma, excepto que se indique lo contrario, provienen de la entrevista realizada por las autoras en ocasión del trabajo de campo de la presente investigación, en junio de 2021.

El proceso de consecución de *Jan Bot*

Inicialmente, los artistas Núñez Palma y Loogman se dedicaron a indexar el material filmico. Contaban con más de 12 horas de pequeños fragmentos que ya estaban digitalizados y cuya duración era de aproximadamente 10 minutos cada uno. Luego del proceso de indexación, utilizaron el programa Shotdetect para identificar automáticamente distintas escenas. El programa toma como criterio las diferencias entre un fotograma y otro. Posteriormente, se dedicaron a la generación de metadatos. Para ello utilizaron el programa Clarify, cuya función es tomar una imagen y atribuirle una serie de etiquetas [*tags*].

La siguiente etapa consistió en conectar las palabras clave desde el protocolo API [*Application Programming Interfaces*] de Google Trends, para «inspirar» a *Jan Bot* en la búsqueda del metraje del archivo Bits & Pieces, y de este modo ir generando nuevas películas con las escenas que habían sido etiquetadas. En esta instancia fue fundamental la inclusión del software Cortical, que toma la indexación de Wikipedia para generar asociaciones entre distintos tipos de palabras y establecer su «huella semántica», es decir, los significados vinculados a una misma palabra. En esta etapa *Jan Bot* extrae el resumen de una noticia, saca una huella semántica de la suma de las palabras que forman parte de esa noticia, esta se asocia a un número y ese número se conecta con la suma de huellas semánticas de todas las etiquetas que fueron generadas para una escena del archivo filmico. Dicho de otro modo, una vez que se determinan cuáles son los temas o conceptos clave del día, un algoritmo de análisis de texto e imagen le permite rescatar escenas cuyas etiquetas coincidan con el tema emergente. A partir de aquí, se generan automáticamente, mediante algoritmos de premontaje, ediciones de videos de corta duración (aproximadamente 30 segundos), los que a su vez son publicados en www.jan.bot⁵ [figura 1] y distribuidos en Instagram y Twitter.

El formato para este remix audiovisual no fue al azar. A los artistas les interesaba vincular la tradición del cine experimental con la estética de las nuevas narrativas que las redes sociales han producido. Desde la aparición de Snapchat los relatos audiovisuales de corta duración producidos por las y los usuarios se han masificado. Otras plataformas como Facebook, Instagram y TikTok también han adoptado esta modalidad. El formato Story compila secuencialmente una serie de videos cuyo orden está determinado por algoritmos. Y el resultado es un tipo de película que, si en principio no tiene mucho sentido para la mente humana, «refleja el razonamiento de la mente algorítmica que posee una computadora», según Núñez Palma (Hofman y Montero, «Entrevista a Pablo Núñez Palma» s. p.).

5 El proyecto *Jan Bot*, como generador de audiovisuales algorítmicos, cerró el 31 de marzo de 2023. Sus vestigios –no diseñados en el inicio del proyecto– consisten en un grupo de audiovisuales comercializados en formato de NFTS únicos, que pueden consultarse en: <https://objkt.com/collection/KT1JYrSZTEC67zHqwQ8k6ScS7wHarwUos2qZ>

Los algoritmos leen el archivo de Bits & Pieces

Lo interesante del proyecto no estriba solo en las capacidades curatoriales de los algoritmos al recombinar imágenes de acuerdo con ciertos parámetros, arrojando cada vez obras únicas, sino, como apunta Núñez Palma, en cómo las estéticas y expectativas de recepción son modificadas por los usos tecnológicos. En 2018, el autor diría que quince años antes un resultado como el producido por *Jan Bot* habría sido considerado críptico por la audiencia; pero al día de hoy, *Story* es uno de los formatos audiovisuales más populares en Internet, lo que prueba que no solo los computadores «aprenden» de nuestro comportamiento, sino nosotros/as, humanos/as, también de ellos (Hofman y Montero, «Entrevista a Pablo Núñez Palma» s. p.).

A lo largo del proyecto, Núñez Palma, situándose en el lugar del público, ha podido identificar al menos tres tipos de películas producidas por *Jan Bot*. Las películas que tienen lo que él llama «narrativas algorítmicas», pues, aunque no tienen relatos convencionales, sí es posible deducir en ellas algún tipo de sentido dado por la sucesión aparentemente causal de escenas, el suspenso, las tensiones entre miradas, gestos, etc. Otro tipo de películas que, por el contrario, parecieran no tener ningún sentido, pero que en contrapunto con la tendencia que la inspira logran adquirir nuevos significados. Y, finalmente, aquellas películas que son sencillamente abstractas, cuyo efecto es de orden más perceptual que narrativo, operando a un nivel no consciente, donde incluso las alteraciones visuales producidas por el deterioro de su soporte material (de color, textura) le otorgarían nuevos atributos, dejándonos apreciar ya no solo la historia del cine como documento histórico narrativo, sino que los rastros estéticos de la materialidad de una tecnología de la mirada.

En suma, el proyecto desborda la función del archivo tradicional, invitándonos a reflexionar sobre el estatuto de los documentos históricos o artísticos –su incorporación en el catálogo desde la mirada de la máquina y su duración– y, además, sobre las particularidades e implicancias de la IA, proponiéndonos el ejercicio de ver a través de la máquina. Como afirma Núñez Palma:

Generalmente, la manera cómo trabaja la IA consiste en simular ser un ser humano con el fin de facilitar tareas, o para que el humano no tenga que pensar más. Y lo que nosotros quisimos hacer con *Jan Bot* era el ejercicio contrario. Es decir, que la máquina hiciera un trabajo y nosotros, como humanos, tuviésemos que tratar de entender qué es lo que esta máquina está haciendo (Hofman y Montero, «Entrevista a Pablo Núñez Palma» s. p.).

Esta afirmación se alinea con la perspectiva del arqueólogo de los medios Wolfgang Ernst, quien ha teorizado extensamente sobre el archivo, marcando el contraste entre la memoria técnica y la memoria cultural, y poniendo el foco en los tiempos y los modos de inscripción de los medios tecnológicos –irreductibles a los de la historia como narración humana (24)–. El archivo tecnomatemático de Ernst «ya no es más

un simple espacio de almacenamiento, sino que deviene generativo él mismo en su procesualidad dirigida algorítmicamente» (29).

Una de las fuentes de inspiración del proyecto fue un mensaje en formato tipo cápsula del tiempo que Jean Cocteau filmó en 1962 dirigido a la juventud del año 2000, denominado *Jean Cocteau Speaks to the Year 2000*. En el discurso de 1962, Cocteau aborda distintos temas y se enfoca en los usos y abusos de la tecnología, declarando que «realmente espero que no os hayáis convertido en robots, al contrario, que os hayáis humanizado profundamente: este es mi deseo». ⁶ Para Núñez Palma, es justamente esta humanización a través del aprendizaje con las máquinas a la que aspira *Jan Bot*. En sus propias palabras, desea que «al observar el trabajo de una máquina podamos experimentar la obra visual que una máquina genera y nosotros podamos experimentar también nuestra propia humanidad, nuestra manera de ver».



FIGURA 1

Captura de pantalla del *trailer* del Proyecto *Jan Bot: Bringing Film Heritage to the Algorithmic Age*.
Puede visualizarse completo en: <https://docubase.mit.edu/project/jan-bot/>

Poéticas creativas: OCP [Algoritmos y Fe]

Si en la sección anterior nos detuvimos en *Jan Bot* como caso paradigmático de los proyectos que se orientan *hacia* el archivo, reinterpretándolo a través de la mirada algorítmica, en esta sección –y en torno al proyecto *Oráculo de las capturas de pantalla (OCP)*– nos centraremos en otro tipo de estrategias: las de aquellos y aquellas artistas

⁶ Texto original: «I certainly hope that you have not become robots, but on the contrary that you have become very humanized: that's my hope».

que operan desde la recopilación o apropiación de objetos de distintas procedencias para construir nuevos acervos.

Uno de los referentes más elocuentes de esta tendencia lo encontramos con el proyecto del controvertido artista Marcel Broodthaers «Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, Section XIX^{ème} Siècle», inaugurado en 1968. En un momento en que los círculos más intelectuales denunciaban la transformación de la cultura en espectáculo y que las corrientes vanguardistas de los años 20 eran asimiladas por la institucionalidad (museos y academias) y por el mercado (galerías y subastas), Broodthaers inaugura un espacio museal en su propio domicilio en el que hizo convivir documentos y objetos decorativos conseguidos en mercadillos o en la calle, los que eran organizados meticulosamente parodiando los protocolos y las lógicas burocráticas de las instituciones.

Artistas como Christian Boltanski, Annette Messager, Sophie Calle o Ydessa Hendeles son exponentes de artistas devenidos archiveros críticos y poéticos. Exacerbada por la utilización de Internet, como monstruoso cajón de sastre, y nutrida por la exuberante fuente de material que representa, las prácticas de arte-archivo se han extendido por doquier. Tal es el caso de Olia Lialina y Dragan Espenschied atesorando páginas de geocities, convirtiendo de este modo una práctica social en un verdadero anarchivo, o de Brian Mackeron coleccionando desde los años 90 gifs, banners y preloaders de páginas web o fragmentos de películas clásicas con las que construía sus *soundtoys*, artefactos sonoro-visuales. Los conjuntos de objetos digitales recopilados cobran nuevos sentidos a partir de operaciones de recontextualización mediante yuxtaposiciones, collage y remix que se despliegan en obras/instalaciones físicas y virtuales o en conciertos en tiempo real.

En este contexto de estrategias de archivo de apropiación digital y recontextualización, con miras a la emergencia de nuevos sentidos, es donde se sitúa el proyecto *OCP* (2020) de Coni Rosman. La obra de Rosman conjuga el audiovisual (cine, series, documentales, etc.), los algoritmos y la fe atravesadas por las lógicas de la era web 3.0. Inspirado en el I-Ching, el oráculo de Rosman se erige como una obra digital, en red e interactiva con quienes, tras formular una pregunta, obtienen una respuesta en forma de captura de pantalla extraída de una obra cinematográfica (o audiovisual, como podría ser una serie).

Una aproximación al oráculo

OCP funciona invitando a las y los participantes a seguir una serie de pasos, tal como se indica en su web:

- 1) concentrarse; 2) formular una pregunta concisa; 3) dejarse llevar cliqueando el botón del oráculo; 4) analizar la imagen (captura de pantalla) que se nos devuelve a modo de respuesta; 5) profundizar («Si sentís que necesitas ahondar más, podés ver la película, serie o documental del cual se obtuvo la captura» puede leerse en la web del proyecto); y 6) accionar.

La colección de capturas de pantalla es la base sobre la que funciona el oráculo [figura 2]. En palabras de Rosman «las capturas son cortes sincrónicos en el eje diacrónico de otros relatos (documentales, películas, series)», y agrega que «todas las fuentes son materiales disponibles online, re-apropiaciones de contenidos de la aldea virtual sintonizadas con las prácticas de internet» (Hofman y Montero, «Entrevista a Coni Rosman» s. p.).⁷ La cantidad de imágenes que alberga actualmente es infinita, en palabras de Rosman. Si bien ha sido la artista la que ha comenzado la colección (citando los diálogos de las películas y posteriormente las capturas de pantalla), desde el proyecto se invita a las y los interactores a ampliarla mediante la donación de nuevas capturas de pantalla, las que se acompañan con una narración sobre la experiencia que ha llevado a la elección de las mismas. Estas ofrendas, siguiendo la terminología de la artista, pasan a conformar la base de datos del proyecto. Este pasaje de la colección como espacio individual a un entorno colectivo ha abierto nuevas dimensiones para la comprensión del proyecto que actualmente recibe consultas las 24 horas del día desde distintas partes del mundo (principalmente de habla hispana). Entre estas nuevas dimensiones, emerge la idea de que *OCP* ostenta una cierta autonomía en relación con su creadora, algo que se plasma en el hecho de que el flujo de consultas «excede por completo las capacidades humanas de disponibilidad» (Hofman y Montero, «Entrevista a Coni Rosman» s. p.).

Archivos colectivos, algoritmos invisibles

Esta mirada colectiva sobre el arte audiovisual, los gestos de apropiación de las imágenes y su inserción en otros relatos (tanto de quienes ofrendan como de quienes solamente consultan el oráculo), puede entenderse como una forma de comunicar y mantener vivo el patrimonio audiovisual, de practicar la memoria sobre estas producciones. Pero, también, de visibilizar mediante las capturas aquel cine que ocurre en regiones cuyas producciones no tienen un amplio alcance. La dimensión social del proyecto se refleja en cada una de sus etapas y sus ambiciones. La artista explica:

Al realizar una obra virtual me interesaba poner en juego las prácticas de internet, de la comunidad, lo colaborativo, la aldea virtual, la construcción en red. Las «ofrendas», que son un modo de colaboración de la Comunidad *OCP*, confirmaron la idea de que somos muchos los coleccionistas y que es una práctica que se comparte. Observo un fenómeno curioso: entre las ofrendas se repiten algunas veces los mismos *frames*, enviados por distintos usuarios, lo cual me lleva a pensar que hay una «mirada *OCP*» frente a los medios audiovisuales [...]. Me gusta el juego de pensar que se creó un modo de relacionarse con los relatos audiovisuales donde se hallan *OCP* y se habilita así una forma de percepción de esos mensajes sutiles en el gran relato.

7 Las citas de Coni Rosman, excepto que se indique lo contrario, se obtuvieron de la entrevista realizada por las autoras en ocasión del trabajo de campo de la presente investigación, en septiembre de 2021.



OCP

FIGURA 2

Captura de pantalla publicada en el Instagram de *Oráculo de Capturas de Pantalla*, 1º marzo 2021. Coni Rosman.
Fuente: [instagram.com/ocp_oraculo](https://www.instagram.com/ocp_oraculo)

Además de la web del proyecto en la que se produce la interacción con el oráculo, *OCP* mantiene otros canales de activación de la colección: redes sociales (como Instagram o Twitter) y la producción de objetos comercializables (como cuadros con la impresión de la captura escogida).

En cuanto al algoritmo que subyace al oráculo y permite que la colección de capturas de pantalla dé respuesta a las preguntas de las y los interactores, Coni Rosman no revela las lógicas de su funcionamiento, aunque sí asegura que no toma información de búsquedas previas de los y las usuarios. Posiblemente, el motivo radique en que no se pierda la esencia de la obra, que consiste en «la disponibilidad para creer en la magia de los algoritmos» (web *OCP*). Invisibilizar la lógica del algoritmo es un modo poético de fortalecer el aspecto enigmático por el cual se despliega una imagen y no otra, pero también de poner el acento en la percepción: «una misma captura frente a distintas preguntas puede operar de maneras distintas» (Hofman y Montero, «Entrevista a Coni Rosman» s. p.).

OCP es un proyecto artístico que, a través de la apropiación de imágenes halladas en Internet y la creación de un anarchivo poético y de carácter colectivo (que se nutre a través de las ofrendas), es capaz de activar el patrimonio cinematográfico. Aunque las capturas de pantalla de películas en sí mismas no constituyen objetos digitales patrimoniales en sentido estricto, la práctica de ver películas a través de una computadora y registrarlas en una impresión digital equivaldría a un acto de escritura que, siguiendo la perspectiva de Derrida, también configura una forma de archivo, de carácter espectral. Cada captura opera como una huella de una práctica íntima y singular que luego se difunde performativamente, escapando al poder arcóntico de quienes establecen la definición conservadora de patrimonio. *OCP* funciona como un síntoma de época, como un espacio de convergencia en el archivo de mundos disímiles y épocas distintas. Actualiza y actúa poética y algorítmicamente el recuerdo de los productos audiovisuales.

Conclusiones

Las posibilidades performativas del archivo nos permiten acercarnos a cómo las máquinas nos observan mirando el mundo junto a ellas. Lo que el concepto de performatividad del archivo intenta expresar es la posibilidad de abordar el conjunto de documentos, datos u objetos como un punto de partida que se abra a otros relatos y otras formas de comprensión de lo que el archivo representa, contiene o puede devenir. Las estrategias anarquísticas analizadas en los proyectos *Jan Bot* y *OCP* emprenden esta tarea de desobediencia a la Ley del archivo, los provocan y los desafían cuestionando la transparencia de las circunstancias que les otorgaron legitimidad o, como mínimo, el orden que imponen, lo que añade nuevas capas y posibilidades de sentido. Tanto la re-mediación de la colección de piezas de cine mudo del Eye Filmmuseum, en el primer caso, como la creación de una colección de capturas de pantalla, en el segundo, movilizan nuevas percepciones sobre cómo comunicar, activar y preservar el patrimonio, en estos casos, cinematográfico y audiovisual.

Jan Bot y *OCP* muestran dos tendencias en lo que refiere a la cooperación poética-algorítmica: *desde* el archivo (performando el contenido de una colección previa) o *hacia* el archivo (generando un acervo nuevo, abierto a nuevas inclusiones en forma comunitaria). Además de mostrar tendencias diferentes, estos proyectos nos enseñan miradas divergentes sobre el rol de los algoritmos. Mientras que en *Jan Bot* se muestra la lógica que organiza el proyecto (por tanto, los parámetros que regula el algoritmo), en *OCP* el algoritmo es una caja negra, un espacio de funcionamiento desconocido, mágico. *Jan Bot* hace presente el archivo de películas mudas conectándolo directamente con los *trending topics* del día; el algoritmo de *OCP* hace presente los *frames* de las películas y series, pero es ajeno a cualquier elemento o tendencia efímera, como también a las búsquedas previas específicas de quienes consultan el oráculo.

En uno y otro caso, sin embargo, los proyectos resultan en productos que plantean una aproximación atípica al patrimonio audiovisual al que interpelan mediante la performance del archivo. Los proyectos *Jan Bot* y *OCP* son exponentes de lo que podríamos denominar prácticas de arte-*anarchivo*. Un grupo de obras e iniciativas artísticas de carácter heterogéneo, experimental, sensible, que logra activar otras formas de mirar el patrimonio y la historia a partir de comprender y deconstruir materialmente el archivo y los relatos que lo atraviesan.

Las divergencias entre los dos casos estudiados constituyen una pista para demostrar que no hay una sola estrategia de performance anarquística, y que el presente puede abrir más de una posibilidad de revisar la historia. De hecho, es en la concurrencia de los distintos modos de practicar el anarchivo en el que cada una de esas prácticas cobra su sentido más cabal: en la madeja y la multiplicidad. Si la pluralidad se extinguiera, y las estrategias anarquísticas se aunaran, estaríamos recreando otra vez la Ley generalizadora y unificadora del archivo. Por tanto, la dispersión es coconstituyente del sentido del anarchivo. En esta línea, toca mirar con atención la convergencia parcial de estos y otros tantos proyectos en las lógicas algorítmicas de determinadas redes sociales (principalmente Twitter e Instagram) como un posible «peligro» a la radicalidad y la poética anarquística.

En cuanto al alcance de estas prácticas, aunque algunas pistas son cuantificables (como la cantidad de visitas a los sitios web en los que se alojan), es complejo recabar hasta qué punto –en su pluralidad y variedad– van impactando colectivamente a la emergencia de nuevos sentidos para el archivo. Las puertas que abre su localización en la red sorprenden muchas veces a las y los creadores, tal como afirmaba Coni Rosman.

Finalmente, el anarchivo artístico tiene un carácter poético, crítico y performativo. Permite aperturas buscadas y otras impredecibles. La propia idea del anarchivo y su potencia en relación con el aprendizaje de las máquinas implica seguir coleccionando y descubriendo con pasión, deconstruyendo y reinventando, a veces anárquicamente, y siempre en forma situada, presentando y presentificando de mil maneras, con la libertad de saber que es un movimiento que no sabemos exactamente a dónde nos llevará.

Agradecimientos

Las autoras agradecemos la disposición de Coni Rosman y Pablo Núñez Palma por ofrecernos su tiempo y responder a las inquietudes sobre sus proyectos.

La serie de módulos educativos para la asignatura «Archivo, Documentación y Conservación Digital», encargados por la Dra. Ana Rodríguez Granell para la Universitat Oberta de Catalunya, son la base de la presente investigación.

Este artículo se inscribe dentro del proyecto ANID/FONDECYT 11230449, suscrito por Valentina Montero.

Referencias

- Austin, J. *How to Do Things with Words: The William James Lectures Delivered at Harvard University in 1955*. Harvard Univ. Press, 2009, 2nd edition [repr.].
- Barad, K. «Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter». *Journal of Women in Culture and Society*, vol. 28, n° 3, 2003, pp. 801-831.
- Beltrame Trento, F. «The Pedagogy of The Anarchive». *Research Catalogue*, 2019. Visitado 19 may. 2022: <https://www.researchcatalogue.net/view/659630/659631>
- Benjamin, W. «Sobre el concepto de historia». *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre la historia*. Trad. Pablo Oyarzún Robles. Universidad Arcis y LOM Ediciones, 2002.
- Bianciotti, M. y M. Ortecho. «La noción de performance y su potencialidad epistemológica en el hacer científico social contemporáneo». *Tabula Rasa*, n° 19, 2013, pp. 119-37.
- Butler, J. «Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory». *Theatre Journal*, vol. 40, n° 4, dic. 1988.
- Cocteau, J. *Jean Cocteau Speaks to the Year 2000*, 1962. Visitado 7 oct, 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=z-x-wNiN4Hk>
- Derrida, J. *Mal de archivo. Una impresión Freudiana*. Editorial Trotta, 1997
- Domínguez Rubio, F. «Preserving the Unpreservable: Docile and Unruly Objects at MoMA». *Theory and Society*, vol. 43, n° 6, 2014, pp. 617-645.
- Duguet, A. «Anarchives. Archives numériques sur l'art contemporain». Visitado 28 abr. 2022: <https://www.anarchive.net/>
- Ernst, W. *Digital Memory, and the Archive*. University of Minnesota Press, 2013.
- Flusser, V. *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas, 1990.
- Foucault, M. *La arqueología del saber*. Siglo XXI, 2009 [1969].
- Fuller, M. *Media Ecologies. Materialists Energies in Art and Technoculture*. MIT Press, 2007.
- Galanter, Ph. «What is Generative Art?». *GA2003-6th Generative Art Conference*, 2003. Visitado 15 oct. 2021: https://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf
- Guasch, A. M. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal, 2011.
- Hofman, V. y V. Montero. Entrevista a Pablo Núñez Palma. Trabajo de campo de la presente investigación, junio 2021.
- . Entrevista a Coni Rosman. Trabajo de campo de la presente investigación, septiembre 2021.
- Mackern, B. «Soundtoys». Visitado 7 oct. 2021: <http://soundtoys.netart.org.uy/>
- Núñez Palma, P. y B. Loogman. *Jan Bot: Bringing Film Heritage to the Algorithmic Age*, 2018. Visitado 7 oct. 2021: <https://www.jan.bot/>
- . «Meet the Research behind Jan Bot Eye Filmmuseum First Robot Filmmaker». Visitado 10 ago. 2023: <https://medium.com/janbot>

- Osthoff, S. *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium*. Atropos Press, 2009.
- Rosman, C. «El oráculo de las capturas de pantalla», 2020. Visitado 7 oct. 2020. <https://eloraculo.com.ar/>
- Soto, A. *La performatividad de las imágenes*. Metales Pesados, 2020.
- Stoler, A. L. «Colonial Archives and the Arts of Governance». *Archival Science*, nº 2, 2002, pp. 87-109.
- Tello, A. M. *Anarchivismo. Tecnologías políticas del archivo*. La Cebra, 2018.
- . «Una archivología (im)posible. Sobre la noción de archivo en el pensamiento filosófico». *Síntesis. Revista de Filosofía*, vol. I, nº 1, 2018, pp. 43-65.
- Zielinski, S. «Variantología Latina». *ISEA2010 RUHR Conference Proceedings - Latin American Forum I: Variantología Latina*, 2010, pp. 295-296.
- . «AnArcheology for AnArchives: Why Do We Need—Especially for the Arts—A Complementary Concept to the Archive?». *Journal of Contemporary Archaeology*, vol. 2, nº1, 2015, pp. 1-147.