



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación

**Licenciatura en Artes Plásticas**

**Orientación en Grabado y Arte Impreso**

Título:

Fundación Eva Costello

Tema:

(hiper)vínculos entre archivo y net.art

Eva Florencia Costello Noriega

DNI 40274505

Leg. 73237/9

Tel: 3816342722

E-mail: [costellonoriegaeva@gmail.com](mailto:costellonoriegaeva@gmail.com)

Profesor Titular: Lic. Guillermina Valent

Diciembre 2020

“un millón de canciones de otros  
soy un collage de estados  
¿esto ya lo leí? ¿ya lo escribí?  
¿o fuiste vos?”.  
Virginia Negri (2020)

“Esteeee verRRRso ttttÖ fue AAaaaalterado dddddeeee  
forddrrma deeEEeliberr´ada p´PPPpara uuqueeee “”  
paaaaAAarezZca uNNn glitchchchch”.  
Horacio Warpola (2016)

## Resumen

Este Trabajo de Graduación plantea la elaboración de una fundación ficcional que estará alojada en internet. Tiene como objetivo recolectar y exhibir distintos contenidos multimedia obtenidos en navegaciones personales en la red. Se utilizará el net art como nexo para la elaboración de una articulación entre archivo y tecnopoéticas. Se procurará reflexionar sobre la noción de autoría, apropiación, hipertextos y estructuras no lineales.

## Fundamentación inicial

Este proyecto propone explorar el cruce entre el archivo, pensado como una estructura compuesta a través de fragmentos, y las tecnopoéticas, es decir prácticas artísticas que “asumen explícitamente el entorno tecnológico” (Kozak, 2012, p 182). Con respecto a esto último, se aborda específicamente el net art como un dispositivo que utiliza la web como soporte principal para su circulación y producción. En base a este vínculo, una de las preguntas que motivaron la realización de este proyecto tiene que ver con la posibilidad de construir un archivo basado en las navegaciones personales en Internet. Para ello se propuso la realización de una Fundación que tuviera como objetivo conformar y albergar una colección elaborada a través de la recolección y apropiación de piezas encontradas en Internet.

### 1. “Mi corazón es un disco duro para la belleza tan antigua y tan nueva”

El primer eje de este proyecto, relacionado con el archivo, está motivado por producciones propias anteriores que se acercan a contenidos circulantes en internet, tales

como emojis, memes, gifs, videoclips, bots, blogs, entre otros; y cómo éstos construyen un universo de imágenes y textos al que suelo recurrir y que es almacenado en mi computadora y en mis nubes. La insistencia en visitar esas producciones se basa en parte por la fascinación hacia la estética lo-fi de las mismas y la constante resignificación de esas imágenes, que resisten y se mantienen online gracias a las copias realizadas por varios usuarios. En esa línea, se sugiere pensar el archivo como una reactualización de los contenidos mediante un proceso activo capaz de habilitar nuevas lecturas y formas de encuentro. Paralelamente, se reconoce la dificultad para definir criterios y cuantificar lo “archivable”: ¿cuál sería su forma de conservación?, ¿por cuánto tiempo podría ser accesible? Además de estas preguntas, también se añade en particular la mutabilidad propia de Internet, como una construcción inestable que posee sus propios mecanismos para la circulación de los contenidos y su jerarquización.

Teniendo en cuenta esto, y en relación a la creación de una colección digital, resulta relevante para este proyecto poner el acento en ese carácter maleable y ficcional de la narrativa propia del archivo a través de la creación de una institución performática, una fundación como un simulacro. Según Boris Groys (2016) “Internet funciona bajo la presuposición de su carácter no ficcional, de tener como referencia un punto de la realidad off-line” (p. 197). Se tomará como referencia el trabajo de Lino Divas, un artista que utiliza diferentes soportes y materiales para la producción de sus obras, tanto analógicas como digitales. Divas elabora un programa que presenta una narrativa sobre sí mismo como un proyecto y propone una serie de acciones que instalan la pregunta sobre la legitimidad y el absurdo. En particular se hace referencia a la exposición “North Korea is the best Korea” (2017), en la cual exhibe el registro de un viaje ficcional a Corea del Norte, a partir de posts de textos y videos en Facebook que responden a la idea de “transmisión en vivo”, y de imágenes a modo de postales fotográficas de viaje. Ambas partes de esta exhibición tensionan la verosimilitud del suceso, afirmándolo a través de la red pero también distorsionando algunos elementos para generar un efecto de extrañamiento (Figura 1).

A su vez, también operan como referencias para este proyecto las obras de los artistas Gustavo Romano y LaTurbo Avedon. En primer lugar se destaca “Cyberzoo” (2003-2004) de Gustavo Romano, una instalación que presenta una obra situada en Internet. “Cyberzoo” es presentada como un zoológico digital que conserva y exhibe diferentes virus de computadoras, ofreciendo un tour a los visitantes del sitio web para ver en funcionamiento esos softwares maliciosos sin correr el riesgo de que sus computadoras sean infectadas (Figura 2). En segundo lugar, el trabajo de LaTurbo Avedon (Figura 3), un

avatar online que, desde 2008, desarrolla su trabajo artístico desde internet. El proceso de creación de LaTurbo es una construcción constante, pensada como una continuidad entre la presencia online en diferentes plataformas de videojuego y redes sociales, en el mundo físico a través de disertaciones, curadurías y exhibiciones. De la misma manera, su avatar y sus piezas de arte interdisciplinarias forman un diálogo constante, explorando las relaciones de performatividad, gaming, legitimidad y creación colectiva. “Club Rothko” (2012- en curso) es una obra que funciona como sala de chat en *Second Life*<sup>1</sup>, foro, discoteca, estudio, sala de exhibición. Tuvo tres activaciones en las cuales la sala del club se abría y los usuarios de *Second Life* podían ingresar para recorrerlo e interactuar siguiendo las consignas de cada exhibición.

En estas obras, resulta relevante la elaboración de marcos en los que se inscriben las obras para el entendimiento, en el cual cada una imprime una poética particular. Groys (2016), al distinguir reproducción mecánica y reproducción digital, diferencia imagen de archivo de imagen siendo esta última algo invisible. Así, plantea que la imagen es consecuencia de la reproducción del archivo, de su visualización y que, por lo tanto, necesita una instancia performática, que aparezca bajo una forma nueva como un acto de interpretación de su forma por los usuarios, de esta manera cada visualización se convierte en un original. Al clickear se hace presente un nuevo original.

## **2. “Soy el flujo de internet que nunca se detiene”**

El segundo eje del proyecto concierne a pensar las operaciones propias del arte digital. En cómo los procedimientos para la producción de imágenes guardan una relación cercana a internet como medio de circulación. Más concretamente se hará referencia al dispositivo que articula este proyecto: el net art. El net art es caracterizado por José Luis Brea (2012), a través de tres grandes rasgos “1, su inorganicidad implícita, no necesariamente evidenciada; 2, su carácter escritural, deconstructivo; y 3, el dimensionamiento temporal de su espacio significativo” (p. 94).

De esta manera, el autor describe al net art como un dispositivo conformado a través de una serie de fragmentos, que debe ser pensado desde ese carácter: cómo una imagen construida y en simultáneo leída como una totalidad. En el segundo punto destaca

---

<sup>1</sup> Second Life es una plataforma lanzada en el año 2003. Consiste en un mundo virtual que ofrece a los usuarios la posibilidad de crear avatares personalizados capaces de interactuar con otros avatares, objetos 3D y el entorno. La gama de actividades que se puede realizar es muy amplia, va desde formas de sociabilización básicas a comerciar objetos digitales y diversas formas de trabajo.

la convivencia entre la imagen y el texto, de forma más o menos explícita, aludiendo a ella como una colisión en la cual se produce la apertura de los procesos de significación; mediante esto las imágenes pueden ser leídas como íconos o escrituras jeroglíficas y los textos como acontecimientos visuales. Por lo cual la lectura se transforma en una deriva que depende de la yuxtaposición de los signos dentro de la totalidad, de esta forma se consolida un carácter intertextual. Dentro de esta intertextualidad podemos agrupar también las operaciones de plagio, cita y alusión. En tercer lugar, refiere a que la lectura deja de ser estática y se torna más efímera y movidiza; la imagen es imagen-movimiento, se expande en su propia temporalidad sin pretender darse en un tiempo único e instantáneo.

Estas características se conectan con la aproximación al archivo que se pretende realizar: en el montaje, la copia, la apropiación, el remix y la hipervincularidad yace la potencia para comenzar a estructurar la colección propuesta.

### **3. Ctrl + C – Ctrl + V: modos de realización**

El proceso de elaboración de este Trabajo de Graduación comenzó con la delimitación de los elementos que conformaron el universo estético de Fundación Eva Costello. Esto fue fundamental para generar un marco de sentido en el cual la institución puede entenderse como un acto performático. A través de textos e imágenes busqué acercarme a una poética emparentada a otras producciones que circulan masivamente en internet. El logo, la paleta de color, la historia de la fundación, los planos de las sedes, como un conjunto que da entidad y permite leer a la fundación como una totalidad, la vuelve reconocible.

Elegí el color azul como principal porque de la tríada de colores primarios de la luz, el modelo RGB, es el que tiene mejor legibilidad en las páginas web. El azul además es el color con el cual, de forma predeterminada, se indican y destacan los hipervínculos en las páginas web. También es un guiño a la *“Pantalla azul de la muerte”*, casi un ícono pop del sistema de Windows, es un pantallazo azul que aparece cuando ocurre un error grave en el sistema operativo y este no puede recuperarse o debe reiniciarse a un punto anterior perdiendo archivos para evitar un colapso.

El logo de la fundación fue pensado como una fusión entre el *aroba* y el corazón del *like* de las redes sociales. Estos guiños a funciones o símbolos que se utilizan en la red de alguna forma también se conectan con la forma de trabajo que desarrollé en este proyecto:

al likear posts de otrxs usuarixs se va generando un historial y va modificando el algoritmo, al *arrobar* una cuenta se genera un hipervínculo, por cada hipervínculo se abre una nueva pestaña que va bifurcando el recorrido de lectura.

Otra parte que compone la narrativa ficcional de la fundación tuvo que ver con el desarrollo de una historia o un texto que funcionara como *statement* para completar la idea y ofrecer a lxs espectadores pistas para recorrer el sitio web. Para la confección de este texto al principio recurrí a una serie de ejercicios propuestos por Claudia del Río en su libro *Ikebana Política* (2016) y al blog [listadepreguntas.blogspot.com](http://listadepreguntas.blogspot.com) (23 de julio 2008) de Diana Aisenberg. Ambos proponen reflexionar sobre las producciones a modo de clínica de obra. De ambos cuestionarios elegí algunas que me sirvieran para hilar una narrativa, algunas por ejemplo: ¿de qué forma trabajas?, ¿qué materiales te importan? ¿cuál es la relación de la obra con la información?, entre otras. En la etapa en la cual abordé el cuestionario y comencé a trabajar en el desarrollo de un texto de carácter más descriptivo o documental también comencé a indagar en obras de literatura electrónica, y por esto me pregunté si el texto que estaba escribiendo no se alejaba de la poética que me interesaba indagar. En este momento decidí empezar a experimentar formas de hipervincularidad, sampleo, remix, estructuras rizomática, y terminé realizando un listado con textos a modo de pequeñas definiciones sobre qué sería la fundación o cuáles serían sus objetivos. Estos fueron colocados en un código de programación como variables que se muestran aleatoriamente, uno por cada vez que la página se actualiza con el botón F5 (Figura 5). Además, sumé dentro de la programación de esta pestaña que la página se actualizara cada 4 segundos automáticamente. De esta forma quien ingresa podrá leer cuantas definiciones le sean ofrecidas azarosamente durante el tiempo que decida permanecer en esa pestaña de la página web.

Por otro lado, para este trabajo se había propuesto un montaje instalativo en una exhibición presencial, pero debido a la pandemia del COVID-19 la activación de Fundación Eva Costello será solamente en forma digital. Inicialmente la propuesta consistía en armar una escenografía que remitiera a un cibercafé y a una oficina (Figura 6), referencias en las cuales se apoyaba la idea global de la Fundación en torno a la pregunta ¿cómo se vería una posible sede? Para seguir pensando en relación ante este problema realicé planos en *Sketchup*, utilizando la biblioteca de modelos 3D que posee el programa gracias a la colaboración de sus usuarixs. Las imágenes de las posibles sedes fueron compuestas a modo de collage, con la idea de fugar de la representación de un espacio tradicional de exhibición. Aparecen entonces escenarios que se parecen más a salas de chat de

*SecondLife*, son paisajes habitados por computadoras, osos de peluches, robots, animales salvajes, en dónde hay banderas que señalan la existencia de la Fundación (Figura 7).

Con respecto a la conformación del archivo, el proceso de recolección comenzó en abril. Aproximadamente en julio, cuando ya había conseguido una gran cantidad empecé a revisarlos y a descriptar algún criterio de selección. Los contenidos son memes, capturas de pantallas, fotografías, textos, dibujos en código ASCII, gifs, videos, pistas de MP3. Muchos de estos materiales los he recibido por parte de amigxs y otros por mí en plataformas online. El criterio de selección, aunque pueda parecer un poco azaroso por momentos, guarda un vínculo sensible de afinidad de alguna u otra forma por la cual los consideraba archivables. Posteriormente para agruparlos y categorizarlos, intenté imitar el criterio de un bot de reconocimiento de imágenes (Figura 8 y 9), es decir delimitar fronteras que sean lo suficientemente amplias pero que tengan rasgos sintéticos de reconocimiento. Para esta instancia del proyecto decidí limitar el acceso a la colección en cuatro ejes.

Todo este contenido fue volcado en la página web [www.fundacionevacostello.com](http://www.fundacionevacostello.com). Para su programación recurrí a páginas web que contienen bibliotecas de código que funcionan por medio de fotos en la cual lxs usuarixs registrados pueden interactuar en foros a través de posteos y preguntas sobre cómo escribir ciertas funcionalidades, modificarlos y solucionar problemas. De esta forma se crean repositorios colectivos en diferentes lenguajes de programación a través de los cuales es posible aprender con otrxs usuarixs.

### **Consideraciones finales**

Para este Trabajo de Graduación pensar la composición del archivo implicó realizar nuevas lecturas de las producciones, crear nuevos diálogos entre ellas; desde el pasado y el presente en las tareas de recolectar y volver a montar. Al visitar la fundación quedan en evidencia algunas de las lecturas que he realizado en el momento de reelaboración y también, la acción de otras que han estado involucradas, de alguna manera, en cada elemento incorporado quedan marcadas como huellas en el proceso. Cada visita, a la vez, implica una nueva resignificación de estas imágenes. Surgen como interrogantes si lxs usuarixs inspeccionarán el código de programación de la web o si sacarán capturas de pantalla o guardarán las imágenes que he dispuesto. Considero que en la acción de poner

la fundación *en línea* quedan habilitadas estas posibilidades. Cristina Rivera Garza en su libro “Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiación” (2013) cuestiona la figura del artista como DJ, si esta figura ahora no es una actualización de la noción tradicional, un artista que bordea lo romántico pero que ahora cuenta con acceso a internet, por ello propone como respuesta desplegar prácticas artísticas en las cuales se apunta radicalmente a “desposeerse del dominio sobre lo propio” (Rivera Garza, 2013, p. 270), apostando a prácticas de estar-en-común, en *comunalidad*.

Desde mi punto de vista habitar el cruce entre archivo y tecnopoéticas me llevó a reflexionar no solo sobre mi práctica artística sino también sobre el uso de la red. ¿Navegar y generar canales online podría ser otra forma de *fanzinización*<sup>2</sup>? ¿De qué forma imprimen su marca, por ejemplo, los algoritmos como una entidad no-humana en la práctica artística y en los archivos?.

Fundación Eva Costello fue un proceso de apertura a nuevas activaciones en el futuro, a pensar no solo otras posibilidades de la existencia de ese archivo, su uso y su acceso sino también el uso de otros dispositivos, representaciones, y formas de producir.

## **Bibliografía**

- Aisemberg, D. (23 de julio 2008) Preguntas [Entrada de blog]. Recuperado de: <http://listadepreguntas.blogspot.com/>
- Brea, J. L. (2002) La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Editorial CASA. Recuperado de [http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb\\_dl=8](http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=8)
- Del Río, C. (2016) Ikebana Política. Rosario, Argentina: Iván Rosado.
- Groys, B. (2016) Arte en Flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora
- Kozak, C. (Editora) (2012). Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.
- Rivera Garza, C. (2013). Los muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiación. Ciudad de México, México: Tusquets.
- Romano, G. (2008) Madonna, mapas de agua y jardines botánicos. En *NETART\_LATINO\_DATABASE* (pp 16, 30), Extremadura, España. Disponible en:

---

<sup>2</sup> Fanzinización: un acto de desmontar un objeto, una situación o un sistema, darle un giro ideológico y volverlo a montar con los medios a tu alcance y con la ayuda de tus amigos” (Romano, 2008, p. 16).

[https://www.digitalartarchive.at/fileadmin/user\\_upload/Virtualart/PDF/301\\_netart\\_latino\\_database.pdf](https://www.digitalartarchive.at/fileadmin/user_upload/Virtualart/PDF/301_netart_latino_database.pdf)

Negri, V. (2020). Desnudo total y escándalo. Rosario, Argentina: Iván Rosado.

Warpola, H. (2016) 300 Veros. Rosario, Argentina: Neutrinos.

### Referencias proyectos artísticos

Avedon, L. (2012) Club Rothko. Recuperado de

<https://turboavedon.com/portfolio/club-rothko-2012-present/>

Divas, L. (2017). North Korea is the Best Korea. Recuperado de

<http://linodivas.com/index.php/project/f/>

Romano, G. (2003- 2004) Cyberzoo. Recuperado de <http://www.cyberzoo.org/>

### Anexo de imágenes



Figura 1. Captura de pantalla. “North Korea is the Best Korea” (2017), Lino Divas.

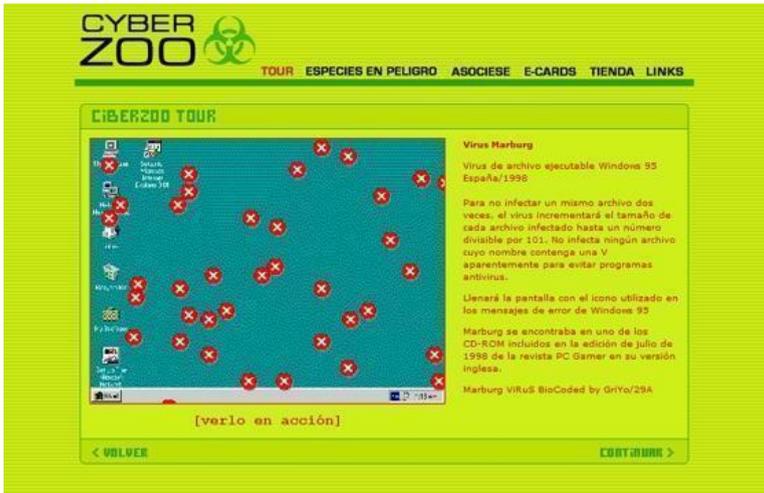


Figura 2. "Cyberzoo" (2003-2004), Gustavo Romano.



Figura 3. "Club Rothko"(2012- presente), LaTurbo Avedon.





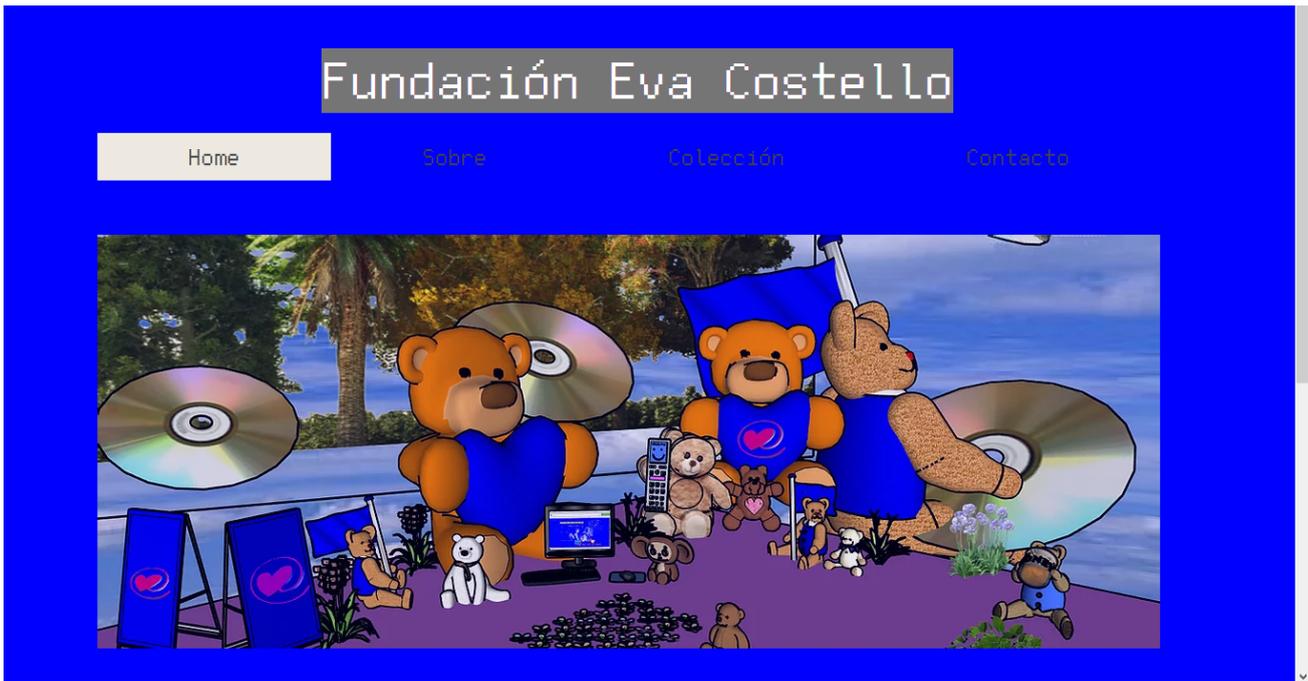
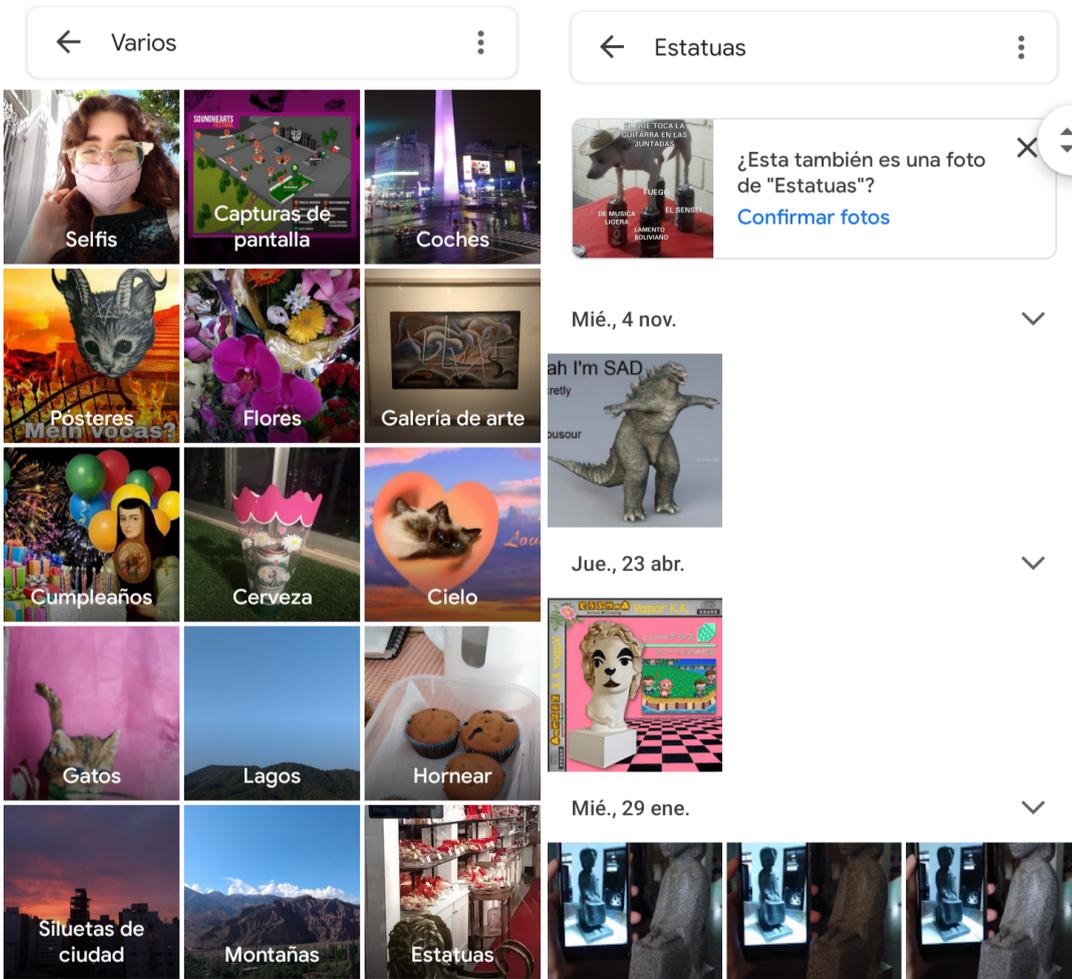


Figura 7. Home de Fundación Eva Costello.



Figuras 8 y 9. Capturas de pantalla del asistente de Google Fotos.