

Borraduras digitales*

Sección: Dossier
Recibido: 20/01/2018
Aceptado: 08/05/2018

Digital Erasures

Felipe Cussen
Universidad de Santiago de Chile
Santiago, Chile
felipecussen@gmail.com

Resumen

En este ensayo tomo como punto de partida “Super Mario Clouds” (2002) de Cory Arcangel para desplegar una serie de cuadros, libros, performances, grabaciones y páginas web, que comparten el procedimiento de la borradura. Mediante la comparación y el contraste entre ellas, es posible distinguir diferentes sentidos producidos por esta operación, y las particularidades que surgen con su aplicación en medios análogos y digitales. Así, espero demostrar la potencia de las borraduras para desestabilizar los límites de la autoría, la materialidad y la integridad de una obra.

Palabras clave:

borradura, arte digital, literatura digital, escritura conceptual, Cory Arcangel.

Abstract

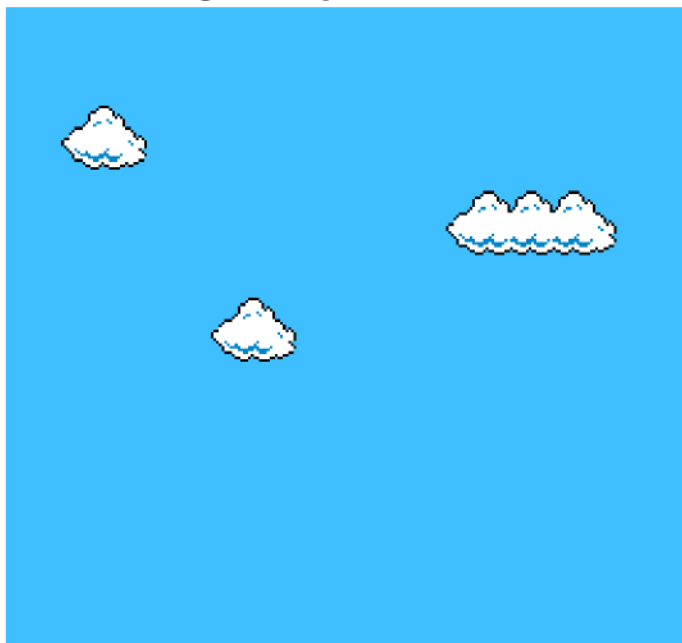
In this essay, I take as a starting point Cory Arcangel’s “Super Mario Clouds” (2002) to display a series of paintings, books, performances, recordings and web pages that share the erasure procedure. By comparing and contrasting them, it is possible to distinguish different senses produced by this operation, and the particularities that arise with their application in analogous and digital media. Thus, I hope to demonstrate the power of erasures to destabilize the limits of authorship, materiality and the integrity of a work of art.

Keywords:

erasure, digital art, digital literature, conceptual writing, Cory Arcangel.

* Este ensayo forma parte del proyecto Fondecyt Regular #1161021 “Poéticas negativas”, del cual soy investigador responsable. Presenté una versión preliminar, el 7 de septiembre de 2016, en el Instituto de Estudios Bolivianos de la Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, y luego, el 13 de octubre de 2017, en el Coloquio Internacional: Materialidades y Diferencias, en el Instituto de Estudios Avanzados de la Universidad de Santiago de Chile. Agradezco a Marcelo Villena y Valentina Buló por estas invitaciones, y a Jimena Castro por sus correcciones.

Figura 1. “Super Mario Clouds”



Fuente: Arcangel, 2002

Muchos reconocemos en esta imagen el paisaje de fondo de las primeras etapas del juego Super Mario Bros., de Nintendo. En rigor, es un GIF realizado a partir de “Super Mario Clouds” (2002), del artista norteamericano Cory Arcangel, quien hackeó el *cartridge* original del juego e instaló un nuevo chip programado por él mismo, basado en códigos que encontró en páginas web de aficionados. Así, borró al simpático protagonista, sus enemigos, callampas, flores, ladrillos y tubos para dejar únicamente las nubes.

La primera vez que me encontré y me fasciné con esta imagen fue en el libro *Arte y nuevas tecnologías* de Mark Tribe y Reena Jana, quienes proponen una interesante genealogía para esta obra, tanto a nivel temático (desde los estudios de nubes de John Constable a *Clouds* (2001) de Vik Muniz) como formal:

El proceso de substracción visual de Arcangel recuerda a una pieza de Robert Rauschenberg, *Erased de Kooning Drawing* (1953), en la cual el artista borró

una obra de Willem de Kooning para crear una nueva pieza artística. *Super Mario Clouds* apunta a una sensibilidad semejante, por cuanto presenta al mismo tiempo una espartana estética y una actitud rebelde y desafiante que cuestiona la concepción habitual de la integridad y la autenticidad artística (Tribe & Jana, 2006, p. 28).

Figura 2. “Erased de Kooning Drawing”



Fuente: Rauschenberg, 1953

La figura 2 muestra este famoso dibujo borrado. Según cuenta la historia, luego de probar con sus propios cuadros, Rauschenberg decidió pedirle un dibujo a un artista suficientemente reconocido para ejercer esta acción. De Kooning aceptó participar, pero “no eligió entregarle *cualquier* dibujo sino uno que por la cantidad y espesor de los materiales empleados le costara al joven un particular esfuerzo eliminar”

(Dolinko, 2013, p. 48). Craig Dworkin, en *No Medium*, señala que esta obra “vuelve a poner en escena una ejemplar performance dadaísta en la cual André Breton borraba las líneas de un cuadro a medida que Francis Picabia las dibujaba” (2013, p. 41),¹ y luego comenta que “tal como la dejó Rauschenberg, la superficie muestra trazos de tinta y crayón, con una sombra de De Kooning todavía visible” (p. 41). Por ello este cuadro “recuerda al espectador que no hay auténticas ausencias, solo reemplazos” (p. 42).²

Brian McHale (2005) comienza su artículo “Poetry under Erasure” justamente con esta obra de Rauschenberg, y plantea que es posible considerarla como antecedente de la desmaterialización del arte propuesta por Lippard y Chandler, además de la deconstrucción de Jacques Derrida, quien tacha algunos conceptos metafísicos claves para indicar simultáneamente su ilegitimidad e indispensabilidad:

Así como, gracias al título y algunas huellas dejadas en el papel, uno podría decir que el dibujo de De Kooning *había estado ahí*, y de alguna manera *todavía estaba ahí*, uno podría decir que al colocar las palabras bajo una borradura uno estaría a la vez admitiendo y excluyendo los conceptos en cuestión (McHale, 2005, p. 277).

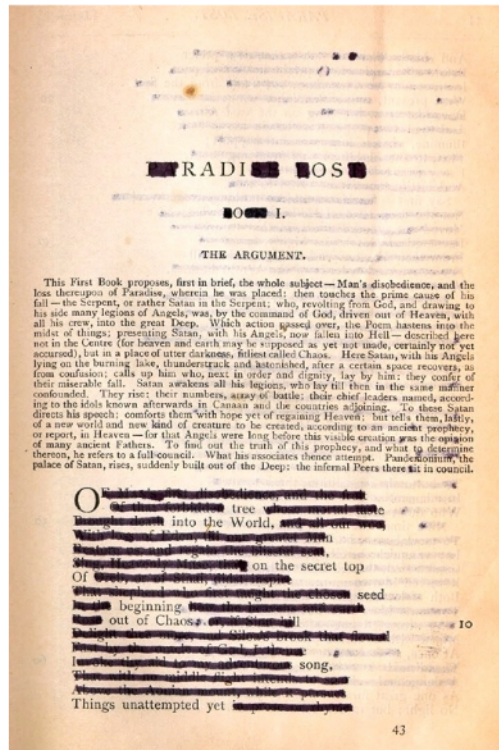
Posteriormente, McHale (2005) recorre numerosos casos de borraduras en poesía, muchos de los cuales tienen como principal objetivo dejar únicamente algunas palabras a la vista para crear una nueva secuencia. Uno de los primeros casos es *Radi Os* de Ronald Johnson (2005), publicado originalmente en 1977, que utilizó como base *Paradise Lost* de John Milton para su intervención. Resulta interesante destacar que su inspiración provino de un modelo musical, pues tomó el ejemplar de Milton un día después de haber escuchado las “Baroque Variations” de Lucas Foss, el cual describe de este modo su versión del Concerto Grosso, Op. 6, No. 12, de Handel: “Las notas de Handel están siempre presentes, pero a veces son inaudibles. Los momentos inaudibles dejan orificios en la música de Handel (yo compuse los orificios)” (Handel cit. en Johnson, 2005, p. ix). Esta “composición de orificios” se evidencia al comparar

¹ A menos que se indique en la bibliografía, las traducciones al español son mías.

² En 2010 se realizó un escaneo con rayos infrarrojos a esta pieza, que permitió distinguir al menos parcialmente el dibujo original de de Kooning (ver Roberts, 2013).

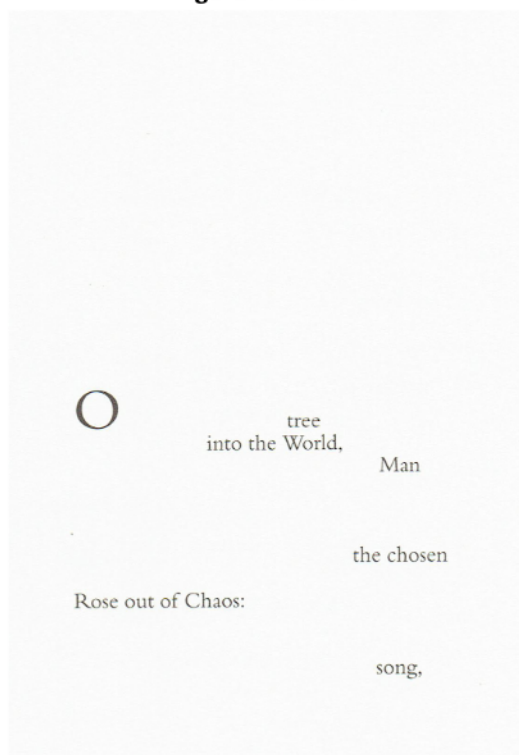
las etapas de este proceso, pues Johnson primero tachó el original y, en la transcripción posterior, reemplazó dichas rayas por espacios en blanco, que impiden escudriñar las palabras omitidas.

Figura 3. Manuscrito de *Radi Os*



Fuente: Johnson, ca. 1777

Figura 4. Radi Os



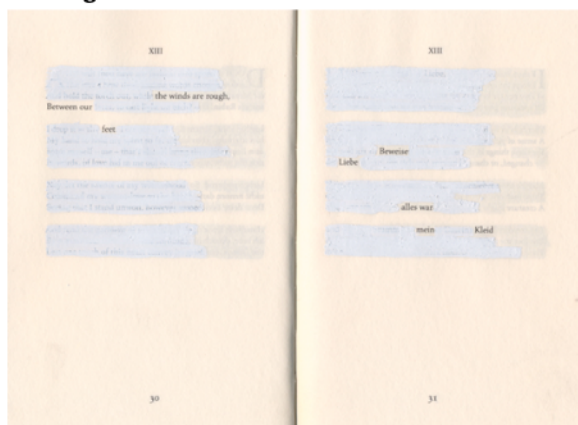
Fuente: Johnson, 2005

En los últimos años, particularmente dentro del movimiento de la poesía conceptual, las borraduras (al igual que las tachaduras)³ se han convertido en técnicas habituales para esta forma de escritura apropiativa y selectiva (*"writing through"*), en un acto que resulta a la vez destructivo y creativo (Kaplan, 2014). Al igual que en Johnson, muchas veces se realiza primero la intervención sobre el original y esta composición se traspasa a una nueva diagramación. Así ocurre, por ejemplo, en *SONNE FROM ORT*, que consiste en la doble borradura que hicieron Christian Hawkey y Uljana Wolf (2012) de los "Sonnets from the Portuguese" escritos por Elizabeth Barrett Browning y

³ Algunos ejemplos de tachaduras pueden observarse en Cussen (2015). Vicente Luis Mora también analiza conjuntamente una serie de casos de borraduras y tachaduras en artes visuales y literatura en su texto "Del arte nihilista a la literatura tachada: tachones, borraduras y escrituras correctivas" (2016). Ver, además, el capítulo "Aesthetics of censorship" del libro *Reading the Illegible* de Craig Dworkin (2003).

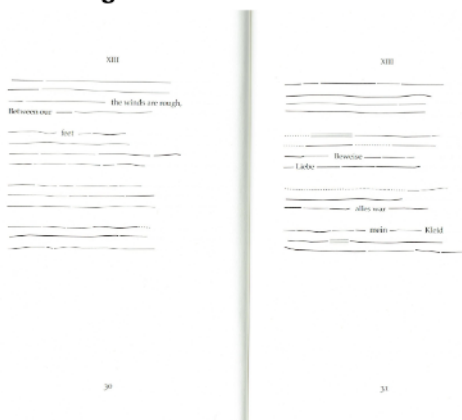
traducidos por Rainer Maria Rilke. Ellos, sin embargo, aplicaron *Liquid Paper*, es decir, un corrector cuyo color blanco tiende a asimilarse con el de la página. Luego, como se explica en la solapa, “el diagramador Andreas Töpfer llevó a cabo una traducción adicional de las borraduras en información gráfica” (Hawkey & Wolf, 2012), por lo que en vez de dejar vacíos los espacios de las palabras eliminadas, se trazan algunas líneas y signos que, de acuerdo con un particular código, pretenden emular las marcas (cantidad de tinta, grosor, etcétera) que deja la borradura.

Figura 5. Manuscrito de *SONNE FROM ORT*



Fuente: Hawkey & Wolf, ca. 2012

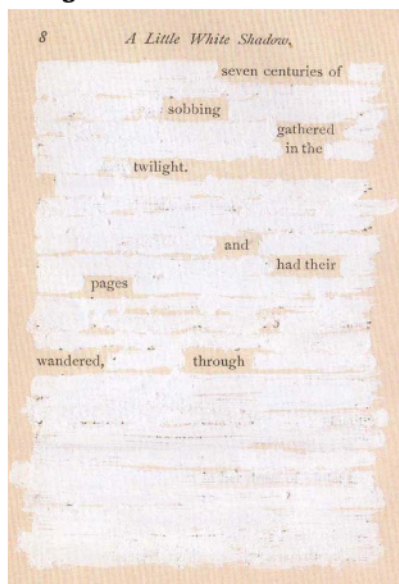
Figura 6. *SONNE FROM ORT*



Fuente: Hawkey & Wolf, 2012

A little white shadow de Mary Ruefle (2006) es otro ejemplo similar, pero aquí no se optó por la transcripción, sino que se escaneó el libro. De esta manera, el efecto es más sorpresivo en el lector, quien abre un volumen aparentemente muy antiguo (el original de es 1889) y se encuentra con unas páginas amarillentas cubiertas en gran parte por el corrector. De ese modo, resulta más notorio el tiempo, el esfuerzo y las características específicas del acto de la borradura. Así, como señala Cinthya García Leyva (2016) en su estudio sobre diversas formas de borraduras, se pone de relieve la dimensión performativa: “Remover, disolver, erradicar, hacer desaparecer son todos verbos activos, requieren de un sujeto (o de un grupo de ellos) que efectúe la acción” (p. 10).

Figura 7. *A Little White Shadow*



Fuente: Ruefle, 2006

Quizás el proyecto más radical en esta línea es *ommage À la recherche du temps perdu*, de Jérémie Bennequin, realizado entre 2005 y 2015. Aquí, el artista francés tomó una goma de borrar y fue eliminando, al ritmo de una página por día, los siete volúmenes de *À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust. Luego esas hojas fueron escaneadas y republicadas. Tal como explica Sabine Schlütter (quien traduce al inglés un texto del autor incluido en el catálogo *Reading as Art*, una exposición curada por

Simon Morris), el título es un juego de palabras que combina “las palabras *hommage* (tributo) and *gommage* (borradura) en el término *ommage*, que es a su vez un homófono de *hommage*. Podría ser llamado algo como un ‘tributo a través de la borradura’” (Schlütter cit. en Morris, 2016, p. 78). Este carácter ambiguo se reafirma cuando Bénnequin liga el título de la obra escogida con la condición negativa de su empresa: “Literalmente restregué todo el libro con una goma de borrar tinta, arruinando este monumento literario una página al día por diez años. Una empresa a largo plazo, un trabajo riguroso, una obsesión absurda, una completa *pérdida* de tiempo” (Schlütter cit. en Morris, 2016, p. 54). Añade que el resultado deja muchas evidencias a la vista: “El texto arruinado y reimpresso incluye letras dispersas, sílabas solitarias, fragmentos de palabras a veces totalmente legibles, atisbos de oraciones e incluso retazos de pensamientos” (p. 22). Pero el autor, no obstante, advierte que no buscó una borradura selectiva, como aquellas que he mostrado en las páginas anteriores, pues considera que hubiera sido un grave error; prefirió, en cambio, que ese proceso se desarrollara de manera menos controlada, como una “des-escritura automática” (Bénnequin cit. en Morris, 2016, p. 64). Esto me parece sumamente relevante: a diferencia de aquellos casos en que se invierte el carácter substractivo de la borradura para crear nuevos sentidos, aquí más bien se subraya su condición ruinoso, su sinsentido. La obra también incluye la acumulación de las sobras de la operación, una grabación del sonido de las borraduras y un documental hecho por Rob Lavers, pero además un manual de instrucciones que detalla las técnicas para llevar a cabo un trabajo de este tipo. En ese sentido, podemos observar que, al igual que en el caso de Cory Arcangel, no importan solamente los resultados sino la posibilidad de que este procedimiento sea replicado.

Figura 8. *ommage À la recherche du temps perdu*



Fuente: Bénéquin, 2016

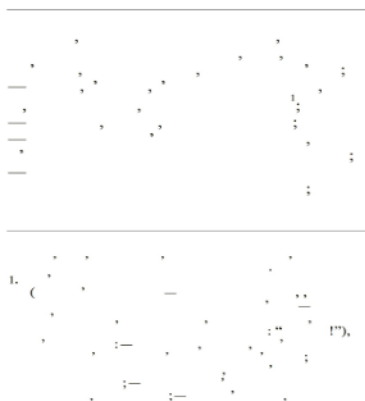
Finalmente, podríamos agregar un pequeño subgénero de borraduras en las que se intenta reducir al máximo el contenido verbal. En su antología *Against Expression*, Craig Dworkin y Kenneth Goldsmith incluyen un fragmento de “Between Words” de Elisabeth S. Clark, quien toma *Nouvelles Impressions d’Afrique* de Raymond Roussel y deja exclusivamente los signos de puntuación, pero en el mismo sitio que les correspondía en la página (en Dworkin, y Goldsmith, 2011, p. 142-148). También mencionan *Gertrude Stein on Punctuation* (2000) del propio Goldsmith, quien luego de transcribir el texto original de Stein, añade una sección titulada “Gertrude Stein’s Punctuation from Gertrude Stein On Punctuation” que consiste en nada más que los signos de puntuación de ese texto, distribuidos de manera aleatoria sobre las páginas siguientes. De acuerdo con John Strausbaugh (2000): “Dispersa aleatoriamente estos chorros y puntos y guiones a lo largo de tres páginas como si, me dice, los hubiera juntado en la palma de su mano y los hubiera soplado a lo largo de las páginas como

polvo”. Algo parecido ocurre en *RITMO D feeling the blanks* de Riccardo Boglione (2009), quien escogió el *Decamerón* de Boccacio

porque fue un libro muy censurado de la tradición italiana, quizás el más censurado, en distintas épocas, y nunca se dejó de leer. No fue marginalizado ni dejado de lado, siempre se reimprimió —hay impresiones de todos los siglos— pero con cortes, censuras, muy manipulado. Es un texto acostumbrado a ser manipulado (Boglione cit. en Cussen, 2016).

Para esta tarea no tomó el libro impreso, sino un archivo de texto disponible en internet, pero realizó un gesto distinto al de Clark u otros: “Hay precedentes de otros libros que borran la palabra, pero dejan el lugar donde la palabra estaba antes, y yo no, saqué todo, dejé solo los espacios entre las palabras y la puntuación. Lo que queda ahora es todo lo que no estaba ocupado por la palabra” (Boglione cit. en Cussen, 2016). El tamaño del volumen, por consecuencia, es mucho menor al de una edición habitual de este clásico.

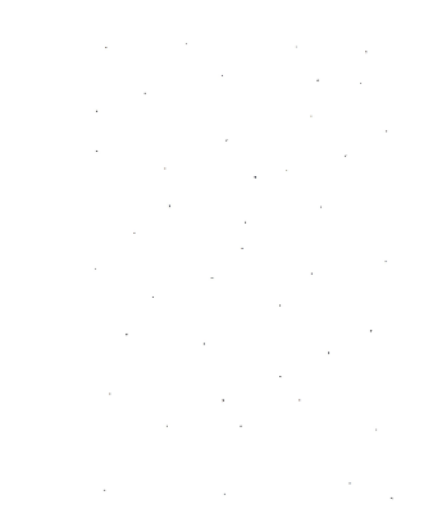
Figura 9. “Between Words”



Elizabeth S. Clark 145

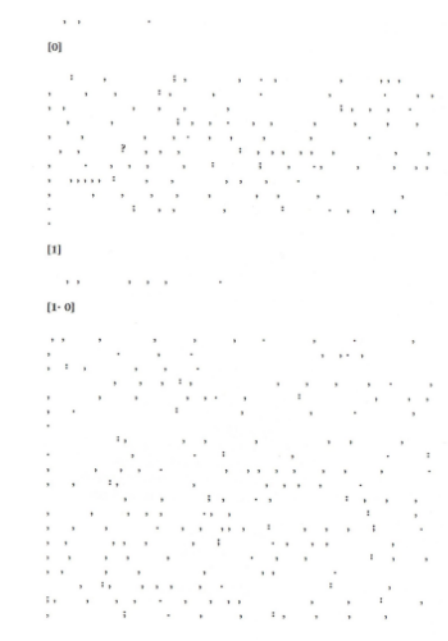
Fuente: Clark, 2010

Figura 10. “Gertrude Stein’s Punctuation from Gertrude Stein On Punctuation”



Fuente: Goldsmith, 2000

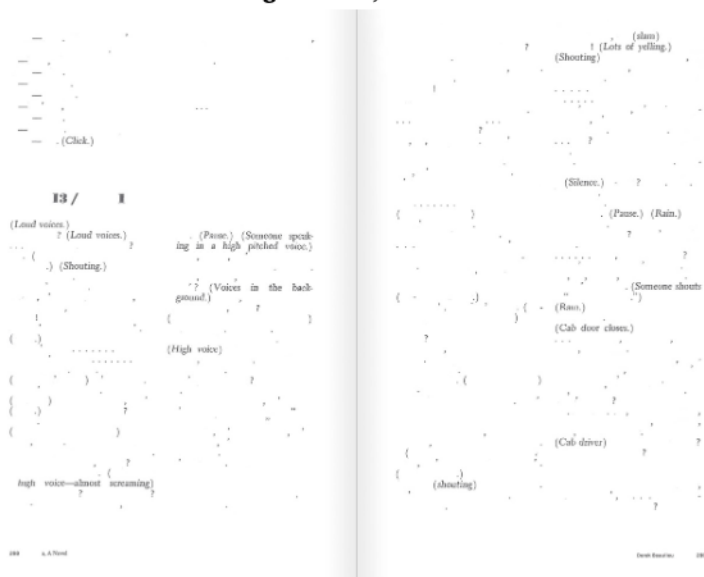
Figura 11. *RITMO D feeling the blanks*



Fuente: Boglione, 2009

Un ejemplo más reciente es *a, A Novel* de Derek Beaulieu (2017), basado en la novela homónima de Andy Warhol. Esta obra, como es sabido, está formada por la transcripción de varias grabaciones realizadas entre 1965 y 1967. Beaulieu escaneó las páginas de una edición de 1998 y, mediante un software de edición de imágenes, quitó todo excepto los signos de puntuación y aquellos textos añadidos que indicaban las pausas, los énfasis de las voces, la música, los ruidos exteriores, etcétera. Fue subiendo una página al día desde diciembre de 2015 a su cuenta de Twitter y luego lo publicó como libro impreso, en un formato casi idéntico al original. En la contratapa se enfatiza el carácter rítmico (en consonancia con el título de Boglione) del resultado: “un *ballet mécanique* novelístico”, pero es más importante aún el énfasis que le otorga Gilda Williams en su epílogo al rescate de la labor de las anónimas transcriptoras por sobre el autor y sus amigos: “Las páginas de Beaulieu visualizan una renovada consideración de su trabajo, poniendo en primer plano la labor de esta clase baja de The Factory mal pagada y menor de edad” (Williams cit. en Beaulieu, 2017, p. 463). Así, es posible valorar esa tarea no como una labor automática sino, al menos por momentos, como un ejercicio de autoría, “como mensajes privados susurrados desde el interior del texto o instrucciones para la escena escritas por un poeta” (p. 467).

Figura 12. *a, A Novel*



Fuente: Beaulieu, 2017

Existen, por cierto, borraduras que actúan directamente en la dimensión sonora del lenguaje.⁴ Uno de ellos es “Erased Motion Poems” de Nick Thurston. Así los describe Craig Dworkin (2013):

Thurston editó los poemas del poeta inglés laureado desde el CD del Poetry Archive de 2005 *Andrew Motion Reading from His Poems*, evacuando el verso vacío y dejando solo las explicaciones introductorias de Motion sobre los poemas [...]. La gran paradoja del proyecto proviene de lo que Cleanth Brooks llamó ‘la herejía de la paráfrasis’: si la poesía, por definición, es lo que no se puede parafrasear, entonces Thurston no ha eliminado realmente nada de poesía (p. 165).

Otro proyecto atractivo es “Language Removal Services”, fundado por Chris Kubick, que va un paso más lejos. La operación que aquí se aplica es la completa borradura de todas las palabras de una grabación (usualmente de actores, artistas o personas famosas) para dejar únicamente los sonidos del aire en la boca, los movimientos de la saliva o la flema, y otros gestos sonoros no reconocibles completamente como fonemas, es decir, incapaces de ser considerados dentro del lenguaje ni menos de ser transcritos (como sí eran los de Thurston). Esta borradura tiene una intención muy definida: en una carta oficial dirigida a distintos líderes mundiales, acompañada por un CD con los “*language portraits*” realizados a partir de cada uno de ellos, declaran: “Nuestros retratos le dan la oportunidad de escuchar lo que sus aliados políticos y rivales no le están diciendo. Aún más, le dan la oportunidad de escuchar lo que usted no les está diciendo a ellos” (en Lane, 2008, p. 187). Así, emergen en primer plano todos los elementos paralingüísticos que usualmente son descartados de la comunicación pero que aquí, irónica y utópicamente, se ofrecen como la clave para las soluciones de aquellos conflictos creados justamente por culpa del lenguaje. El plan que ofrecen es el siguiente:

Escuche a sus amigos, escucha a sus enemigos y escúchese a sí mismo. Le garantizo que no hay nada en estas grabaciones con lo que no esté de acuerdo; en cambio, encontrará la prueba cruda y vital de sus más humanas similitudes. Mientras escucha estas grabaciones, la adicción al lenguaje

⁴ García Leyva (2016) también propone el estudio en conjunto de páginas borradas y “una de sus contrapartes, la cinta sonora tratada a través del borramiento” (p. 6).

perderá su control sobre usted. La repetición diligente de esta práctica es el primer paso en el camino hacia la paz (en Lane, 2008, p. 187).

En ambos casos hay una diferencia muy importante respecto a las páginas borradas: en aquellas, los espacios omitidos son visibles, e incluso uno puede determinar la proporción de aquello que ha sido eliminado respecto a lo que se mantuvo. Aquí, en cambio, hay un proceso de montaje como si se estuviera ocupando una cinta: los trozos seleccionados de los archivos de audio se cortan y se pegan de manera contigua, y el resto se descarta. O, para explicarlo en relación a los ejemplos precedentes, funcionan más como el libro de Bogleione que el de Beaulieu.

Cabría agregar, por último, “‘*echorality*’ [Silencing Vanessa Place]” de Jared Wells (2013). Este disco también está compuesto únicamente por pausas tomadas de grabaciones de lecturas de la poeta Vanessa Place. Resulta importante considerarla dentro del contexto de la obra de Place, y particularmente en relación con su propia práctica de apropiaciones y borraduras, que va más allá de la broma o parodia, y ha operado de manera provocativa e incluso violenta.⁵ Por otra parte, esta acumulación de silencios podría ligarse a la célebre pieza 4’33” de John Cage, que hace emerger la textura y las alteraciones de esa acumulación para demostrar que es imposible conseguir un silencio absoluto y, por añadidura, a la obra 3’34” de Pavel Büchler, una recopilación de las pausas previas a la interpretación de esta obra del compositor norteamericano en diversas grabaciones. En estos casos, sin embargo, la condición de borradura se vuelve más ambigua, pues no se trata de eliminar algo que ha sido tocado o dicho previamente, sino simplemente no producir un sonido cuando se espera escuchar algo. Pero en la obra de Wells sí hay una preocupación adicional por tratar de provocar una borradura progresiva, ya que ha sido grabada sobre un disco de policarbonato de mala calidad, y a medida que se sucedan sus reproducciones su calidad se irá degradando, “*thus de-/re-materializing ‘echorality’ via ablation as white noise displaces the appropriated ‘silence’ (?)*” (Wells, 2013).

Como puede observarse en estas borraduras ejecutadas en distintos soportes, hay distintos grados de aplicación. En algunos casos la eliminación es parcial y quedan solo algunas palabras que permiten construir una nueva secuencia, mientras que en

⁵ Ver Kaufmann (2017, p. 80-94).

otros es más amplia y únicamente se mantienen aquellos elementos usualmente secundarios, como los paratextos, la puntuación o los sonidos no verbales. Eso es lo que ocurre a nivel pictórico en algunas obras de Justin Berry, quien utiliza imágenes digitalizadas de ilustraciones o portadas de libros y las altera mediante Photoshop, para eliminar tanto los títulos como los personajes protagonistas de las escenas. Así, el fondo a ocupar el primer plano y concentra toda nuestra atención. Según él mismo explica:

Al vaciar la imagen y eliminar esos elementos arbitrarios, la pintura se convierte únicamente en ese espacio. Las imágenes a veces parecen bastante ordinarias —un pequeño claro en un pequeño bosque, normal por lo demás—, sin embargo, son lugares donde ocurren eventos ‘milagrosos’, y donde las reglas del universo no están escritas y están abiertas a la interpretación. Me gusta su simplicidad y su quietud (Berry, 2015).

Así lo podemos observar en “Dust” (2011), cuyo efecto de placidez resulta muy similar al de “Super Mario Clouds” de Cory Arcangel.

Figura 13. “Dust”



Fuente: Berry, 2011

En este y casi todos los ejemplos que he citado hasta ahora se observa una compleja interacción entre medios análogos y digitales: voces y páginas impresas intervenidas con gomas de borrar o correctores son grabadas o escaneadas, a veces transcritas en un procesador de texto o editados en programas de audio o imágenes, y luego circulan tanto en sitios web como en libros e incluso en un disco. En estas idas y venidas se pueden distinguir tanto las posibilidades de manipulación de cualquier archivo digitalizado, así como las huellas que dejan las acciones humanas y el paso del tiempo sobre los soportes. De una manera muy clara, nos hablan de un campo “post-digital”, como ha planteado Florian Cramer (2016, p. 13), en el que ya han perdido sentido las oposiciones binarias entre lo digital y lo análogo, lo nuevo o lo viejo. Es necesario, pues, repetir que resulta absurdo establecer la oposición entre medios reales o “virtuales”, como expresa con elocuencia Johanna Drucker (2013): “Cuando me encuentro el término ‘inmaterialidad’ en la descripción de artefactos digitales se disparan mis impulsos homicidas” (p. 119). Los datos digitales no son iguales que los trazos sobre un papel o una piedra, por supuesto, pero tienen estructura, tienen una corporalidad, su transmisión de un lugar a otro implica pérdidas y cambios, y su reconfiguración depende de condiciones específicas de software y hardware (pp. 123-24). Al mismo tiempo, conviene recordar la recomendación de Katherine Hayles (2004), quien indica que esta materialidad no debe ser analizada de manera rígida, sino en su relación con las estrategias y el contenido de la obra, “entrando en foco o desapareciendo en el fondo, dependiendo de qué operaciones representa la obra” (p. 71).

Quisiera centrarme, a continuación, en un par de ejemplos cuya operación se desarrolla exclusivamente mediante el código, al igual que “Super Mario Clouds”, para indagar algunas particularidades de aquellas borraduras exclusivamente digitales. Pero antes me gustaría resaltar un punto que me parece importante al considerar este tipo de obras dentro de las discusiones más generales sobre el arte digital y, aún más, en la literatura digital. En la mayoría de las presentaciones de este tipo de obras suele enfatizarse la ampliación de posibilidades que implican las nuevas tecnologías. Talan Memmot (cit. en Morris y Swiss, 2006), por ejemplo, se refiere a la poesía digital (haciendo eco de las definiciones de Rosalind Krauss) como “un campo expandido de textualidad que lleva a la escritura más allá de la palabra para incluir

medios visuales y sonoros, animaciones y las integraciones, desintegraciones e interacciones entre estos signos y regímenes de signos” (p. 294). En efecto, gran parte de las nuevas producciones desarrollan las posibilidades de ampliar la poesía en conjunción con su visualidad, su sonoridad, sus movimientos, así como su capacidad de desarrollar nuevas estructuras y formas de interacción. Es por este motivo que aquellas obras que dejan de lado utilización a fondo de todos los recursos disponibles, o que los utilizan en un sentido contrario, resuenan de una manera particular en este contexto. Una corriente importante (en artes, música, e incluso en literatura) es aquella que pretende rescatar tecnología obsoletas y archivos en baja resolución, así como las potencialidades del error o *glitch*, en oposición al discurso excesivamente optimista de los avances tecnológicos. Pero hay casos específicos en los que además esas posibilidades disponibles se utilizan, de manera consciente, en pos de resultados absurdos o inútiles. Dentro de ellos cabe mencionar *Black Friday* de Holly Melgard (2012), un libro disponible en la plataforma Lulu.com, que contiene más de 700 páginas completamente negras, y que, de ser impreso, gastaría muchos cartuchos de tinta. Igualmente se pueden agregar una serie de ejemplos recopilados por Nick Montfort (2013) en su artículo “No Code: Null Programs”, quien, a partir del libro *No Medium* de Craig Dworkin, menciona una serie de programas computacionales vacíos o que no tienen código. Dentro de ellos, cita una página colaborativa en la que se proponen tareas de distinto tipo para llevar a cabo en diversos programas. Una de ellas es esta: “‘Programa vacío’: ‘Crear el programa más simple posible que todavía se pueda considerar ‘correcto’” (Montfort, 2013, p. 10).

Montfort, junto a Amaranth Borsuk y Jesper Jull, es el responsable de una aplicación llamada “The Deletionist” (2013), un marcador para navegadores que se aplica sobre cualquier página web y borra gran parte de las palabras de su contenido. Como sus mismos autores señalan en la página de esta aplicación, ellos toman como referentes otras obras digitales (por ejemplo “Wordless Web” de Ji Lee, que borra todo el texto de una página web), además de la tradición de borraduras poéticas que ya he considerado, y mencionan a Johnson, Ruefle y la colaboración de Hawkey y Wolf.⁶ También explican que el algoritmo no es aleatorio, lo que significa que si se aplica varias veces sobre la misma página, se obtendrá siempre el mismo resultado. Es

⁶ Ver, además, Borsuk y otros (2015), donde amplían sus comentarios sobre esta obra y amplían la lista de referentes con que dialogan.

interesante que sitúen esta obra en un marco literario: “*The Deletionist* actúa para convertir cualquier página en un solo poema” (Borsuk, Juul & Montfort, 2013); de ese modo, es posible incorporarlos también a la tradición de los *readymade* y de los “poemas encontrados” (Cussen, 2013). Tomando en cuenta que probablemente la mayoría de las páginas que podrían utilizarse no contienen material literario, existe una diferencia respecto a los modelos prestigiosos (Milton, Rilke, Proust, etcétera) ocupados en otras borraduras. A ello hay que sumar dos características importantes. La primera es que, aunque los espacios de las palabras omitidas son visibles, aquí no se observan, al menos a nivel superficial, las marcas del proceso, como sí ocurría con los trazos en el cuadro de De Kooning o la acumulación de restos de Bennequin. La segunda es que la acción es reversible, pues si uno vuelve a cargar la página las palabras eliminadas reaparecen en su lugar, lo que obviamente no puede ocurrir en aquellos libros intervenidos con gomas o corrector. Siguiendo a Schilleman, ese acto de reactualización (o “*refresh*”) produce “la [...] borradura de la borradura” (2015). “*The Deletionist*”, entonces, podría ser calificada como una borradura más limpia, cuya acción resulta menos dramática, por ejemplo, que la de aquel cuadro de De Kooning que nunca pudimos ver.

Figura 14. Pantallazos de *La Tercera* antes y después de la aplicación de “The Deletionist” (1)

Decepción total: pobre empate de Chile con Bolivia

Autor: Álvaro Peláez L.

El pobre 0-0 de la Roja en el Monumental condiciona el sueño de ir a Rusia 2018. Rendimientos individuales muy bajos marcan la negra jornada de la Selección.



Chile no está eliminado ni mucho menos. Está herido, de gravedad. Eso sí. El empate ante la débil Bolivia en el Monumental no estaba en los cálculos de nadie. Se suponían puntos seguros en casa, pero queda claro que a la Roja no le sobra nada. Y no se debe soltar por nada. Le puede ganar al mejor equipo del mundo y fracasar con el peor. El triste 0-0 en Macul le pone un signo de interrogación gigante a los bicampeones de América.

Juan Antonio Pizzi se arregla la corbata una y otra vez. Reñufaba y se acuerda de varios familiares con cada ocasión perdida de sus dirigidos. El disparo de Fuenzalida a los 30 segundos, el cabezazo de Vargas a los 13, o de Vidal, un minuto después. Recién pasa el primer cuarto de hora y la presencia nacional en campo boliviano es marcada. El gol, aparentemente, es cosa de tiempo. Está a un suspiro.

Fuente: “The Deletionist”, 2016

Figura 15. Pantallazos de *La Tercera* antes y después de la aplicación de “The Deletionist” (2)



Fuente: “The Deletionist”, 2016

El “ex-artista” Igor Štromajer, en cambio, sí ha llevado un proyecto, “Expunction”, en el que intenta explotar la borradura como condición definitiva: entre el 11 de mayo y el 16 de junio de 2011 eliminó del servidor Intima Virtual Base, a razón de uno por día (al igual que Bénnequin & Beaulieu), una gran cantidad de sus trabajos de *net art* producidos entre 1996 y 2007. En total fueron 37 obras, equivalentes a 3,288 archivos o 101,72 MB. Mediante este procedimiento, que Pia Brezavšek (2012) define como una eutanasia, únicamente está acelerando una problemática habitual de las obras digitales, cuya preservación depende de los sucesivos cambios de software y hardware, y que parecieran ser más efímeras que un código medieval. Existe, por otra parte, una diferencia fundamental respecto a los casos precedentes, pues Štromajer no actúa sobre obras ajenas, sino propias. Su premisa, entonces, es que es así como el autor tiene la capacidad de crear y programar, igualmente tiene el derecho de desprogramar, deconstruir y borrar una obra, pero precisa su sentido: “Este no es un acto de violencia o destrucción, sino la observación del ritmo natural del nacimiento, vida y muerte, repetido cíclicamente y oscilante en amplitudes naturales” (Štromajer, 2011).

Estas tensiones entre la posibilidad de archivar y borrar resultan muy elocuentes en el panorama actual. Tal como explican Benzon y Sweeney (2015), los editores del número especial “The Aesthetics of Erasure” de *NMC Journal of the New Media Caucus* (cuyos artículos cito aquí profusamente), nos encontramos en un período en el que toda nuestra información, incluso aquella que creemos más volátil, puede ser capturada, guardada y analizada. La borradura parecería un acto casi imposible, pero es esa condición la que la convierte en

una práctica artística, tecnológica y social vitalmente necesaria. La borradura proporciona un punto de partida de la cultura de la red y, por lo tanto, de las limitaciones del big data, el archivo y la nube; a través del borrado, el olvido y la desaparición se vuelven actos radicales y profundamente productivos (Benzon & Sweeney, 2015).

Creo que eso es precisamente lo que aquí ocurre. En la página web de “Expunction” se registran las etapas de esta borradura y además se preservan algunos datos básicos y pantallazos de las obras borradas, lo que permite, a quienes no pudieron interactuar

con ellas, recrearlas parcialmente. Brezavšček (2012) propone, así, que esta purga conlleva una reactivación de estos trabajos:

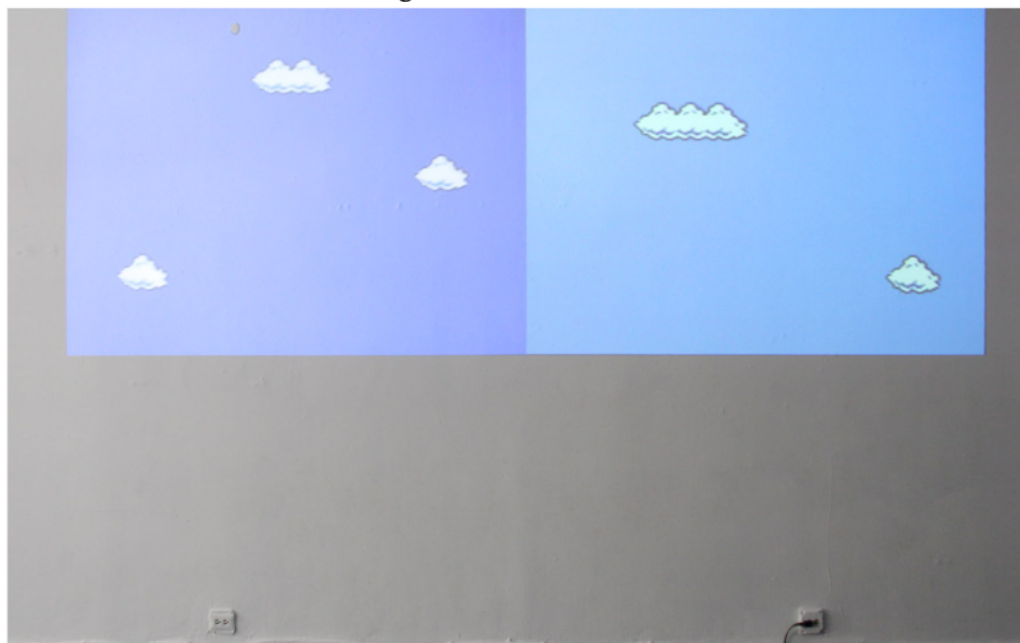
A través de Expunction, Igor Štromajer salvó sus objetos del agotamiento total de lo virtual, los salvó de empeorar a través de la restauración constante, la inmutabilidad de los rastros. La eliminación es, de hecho, una plasticidad destructiva que regenera el arte dándole una nueva vida, un futuro. Debido a que incluyen la ausencia y dan forma a los rastros, los documentos fragmentados son una (re)presentación o (re)generación más creíble de una obra de arte (Brezavšček, 2012).

La borradura, como venimos observando, parecería operar como la generación de un espacio vacío abierto a la imaginación. Pero para que resulte efectiva el lector o espectador tiene que tener certeza de que ese acto se ha llevado a cabo. Ese es el importante rol de las huellas o registros que observábamos en los casos precedentes. En “The Deletionist”, en cambio, somos los propios usuarios quienes ejecutamos la borradura cuantas veces queramos, mientras que en “Expunction” debemos confiar en la información que nos entrega el autor, porque las obras han sido eliminadas de manera definitiva. Ciertamente, no hay una superficie sobre la que hayan quedado los rastros ni tampoco podemos percibir los esfuerzos físicos implicados, porque, como bien explican Ella Klik y Diana Kamin (2015), “fenomenológicamente hablando, la borradura ocurre fuera de la vista y, en cierta medida, separada del nivel de la interfaz”, lo que concuerda con la máxima de Hayles (2004): “la impresión es plana, el código es profundo” (p. 75). Esto significa que, si bien un programador podría bucear a nivel de código, la mayoría de los mortales no podríamos vislumbrar el proceso sino únicamente los resultados de estas borraduras digitales.

Este punto resulta crucial a propósito de una discusión muy reciente sobre la obra que motivó mi recorrido, “Super Mario Clouds”. En su página web, Cory Arcangel entrega toda la información relativa a esta pieza, sus diversos montajes y el proceso de realización, además de los códigos e instrucciones para que cualquiera pueda replicarlo (Arcangel, 2017). Hay más detalles en el texto “The Making of Super Mario Clouds” (Arcangel, 2005) y también está disponible (para arrendar o comprar), un video homónimo que documenta detalladamente el proceso, con el fin de darle a los espectadores “una sensación del proceso, en su gloriosamente aburrido detalle”

⁷(Arcangel, 2004). A partir de allí, el artista y diseñador de juegos Patrick LeMieux (2015) decidió aplicar estas instrucciones, tal como detalla en un ensayo visual que combina el rigor académico y tecnológico con un tono más cercano al de una teoría conspirativa. Sus resultados, no obstante, son diferentes a los de Arcangel: el azul del cielo es ligeramente distinto y, además, resulta imposible eliminar una moneda tintineante. Así lo prueba al confrontar “Super Mario Clouds” con su propia versión, bajo un nuevo título: “Coin Heaven” (LeMieux, 2015, pp. 29-34). Su dictamen, entonces, es categórico: “A pesar de que pretende haber borrado ‘todo menos las nubes’, no hay borradura” (LeMieux, 2017).

Figura 16. “Coin Heaven”



Fuente: Le Mieux, 2013

Confieso que me sentí algo perturbado cuando me encontré con esta investigación justo cuando pretendía finalizar este ensayo. Hubo especialistas, sin embargo, que discutieron sus alcances. Tom Moody (2018), en particular, señala que asistió a varias

⁷ Traducción libre. Consultar cita original: “a feel for the process, in its gloriously boring true detail” (Arcangel, 2004).

de las exposiciones y charlas en las que Arcangel presentó inicialmente esta obra (mientras era parte del BEIGE Programming Ensemble), y que siempre quedó claro que “‘borrar todo menos las nubes’ era una metáfora para explicar la obra a una audiencia sin conocimientos técnicos (lo que incluye a curadores inseguros de este asunto del arte computacional)” (Moody, 2018). Incluso trae a colación un comentario de Paul B. Davis (otro integrante de BEIGE) en 2007, que develaba básicamente lo mismo que LeMieux:

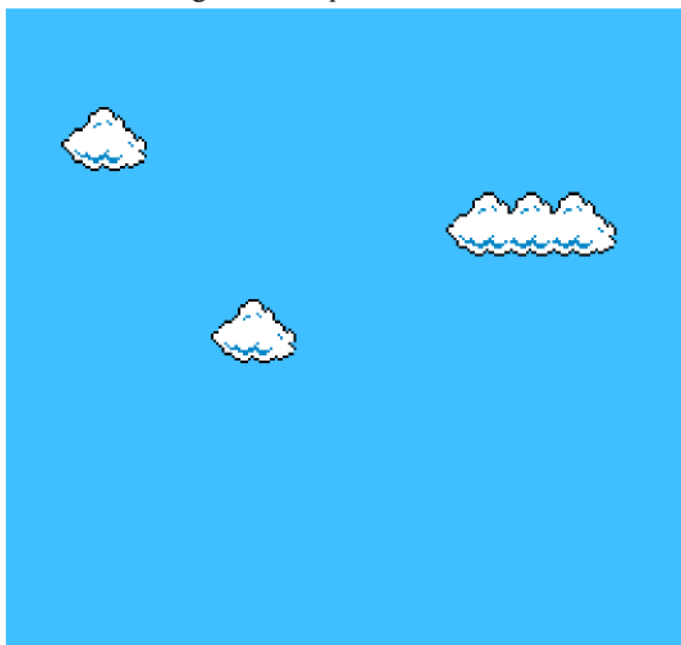
en Mario Clouds no hay nada borrado y no hay eliminación. Mario no está borrado del código preexistente, simplemente no es dibujado en la pantalla mediante el nuevo código. los bloques en la parte inferior de la pantalla no fueron borrados para mostrar más cielo azul, hay cuadrados de cielo azul dibujados en esas ubicaciones en la pantalla. no es un truco, es una escritura completamente original, aunque pequeña y técnicamente sencilla (Davis cit. en Moody, 2007).

La verdad es que esta revelación ha venido a profundizar una intuición creciente a lo largo de mi inmersión en las borraduras. Este procedimiento tiende a relativizar los límites de la autoría, la materialidad y la integridad de una obra, así como la barrera entre medios análogos y digitales; en casos como el de Arcangel y las discusiones que ha suscitado, se vuelve aún más inestable la certeza de poder rastrear con exactitud los procedimientos y acciones que la constituyen. Aún más, las condiciones de presencia y ausencia, precisamente aquellas que entran en juego con más fuerza en las borraduras, se tornan mucho más ambiguas.

Vuelvo así, por última vez a “Super Mario Clouds”. Michael Bank Christoffersen destaca que, si bien las obras de Arcangel siempre tienen un carácter muy fresco, también despiertan un sentimiento de nostalgia (Bank cit. en Arcangel, 2014 p. 57), que resulta evidente en algunos de sus primeros trabajos, como este, que ya “traía lista la pátina del tiempo porque las plataformas en que fueron producidas ya estaban obsoletas a la hora de su producción” (Bank cit. en Arcangel, 2014, p. 57). Ciertamente, no puedo mirar esta imagen sin recordar las infinitas tardes sentado frente al televisor con el control en las manos. Pero, al mismo tiempo, me obliga a situarme en otra posición: ya no hay ninguna princesa que rescatar, tampoco se escuchan los sonidos que advertían el peligro, ni existe la ansiedad y competitividad

del juego. Se ha suprimido, como plantea Molly Shea (2009), la interactividad, en pos de una estética minimalista. Pero esa experiencia puede vivirse no solamente desde la nostalgia sino también como una experiencia contemplativa, anclada en el presente. Para ello basta con leer de manera literal el nombre de esta obra, “Super Mario Clouds”. Allí no se reivindica, como en muchas las otras obras que he recopilado en estas páginas, su carácter de borradura (“*erased*”, “*removal*”, “*blanks*”, “*silencing*”, “*deletionist*”, “*expunction*”). Exclusivamente se afirma una presencia: las nubes de Super Mario, y nada más.

Figura 17. “Super Mario Clouds”



Fuente: Arcangel, 2002

REFERENCIAS

Arcangel, C. (2004). The making of Super Mario Clouds. *Electronic Arts Intermix*. Recuperado de <https://www.eai.org/titles/the-making-of-super-mario-clouds/ordering-fees#terms>

- Arcangel, C. (2005). The making of Super Mario Clouds. En R. Gyga & H. Munder (eds.), *Cory Arcangel: Beige*. Zurich: Migros Museum für Gegenwartskunst.
- Arcangel, C. (2014). *All the small things*. Herning: Herning Museum of Contemporary Art.
- Arcangel, C. (2017). Super Mario Clouds. *CoryArcangel*. Recuperado de <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>.
- Beaulieu, D. (2017). *a, A Novel*. París: Jean Boîte Éditions.
- Benson, P. & Sweeney, S. Guest editorial statement. *NMC*, 11(1). Recuperado de http://median.newmediacaucus.org/the_aesthetics_of_erasure/guest-editorial-statement/
- Berry, J. (2015). Untitling landscapes. *NMC*, 11(1). Recuperado de http://median.newmediacaucus.org/the_aesthetics_of_erasure/untitling-landscapes/
- Boglione, R. (2009). *RITMO D feeling the blanks*. Montevideo: gegen.
- Borsuk, A., Juul, J. & Montfort, N. (2013). The Deletionist. Recuperado de <http://thedeletionist.com>
- Borsuk, A., Juul, J. & Montfort, N. (2015). Opening a world in the World Wide Web: The aesthetics and poetics of deletionism. *NMC*, 11(1). Recuperado de http://median.newmediacaucus.org/the_aesthetics_of_erasure/opening-a-world-in-the-world-wide-web-the-aesthetics-and-poetics-of-deletionism/
- Brezavšek, P. (2012). The potential of erasing. *Intima*. Recuperado de <https://intima.wordpress.com/2012/10/28/the-potential-of-erasing/>
- Cramer, F. (2016). Post-digital literary studies. *MATLIT*, 4 (1).
- Cussen, F. (2013). Versos sueltos, lugares comunes, poemas encontrados. *Acta Literaria* (46), pp. 9-19.
- Cussen, F. (2015). Pequeña galería de tachaduras. *CECLI*. Recuperado de <https://ceclirevista.wordpress.com/2015/09/21/pequena-galeria-de-tachaduras/>
- Cussen, F. (2016). "Se toma un texto de lo que sea y se hace lo que se quiere" Diálogo con Riccardo Boglione y Carlos Soto Román. *Letras en línea*. Recuperado de <http://www.letrasenlinea.cl/?p=7436>
- Dolinko, S. (2013). Nace una estrella: cuando Rauschenberg borró a de Kooning. *Blanco sobre Blanco*, 5 (10), pp. 47-49.
- Drucker, J. (2013). *What is? Nine epistemological essays*. Berkeley: Cuneiform Press.
- Dworkin, C. (2003). *Reading the illegible*. Evanston: Northwestern University Press.
- Dworkin, C. (2013). *No medium*. Cambridge: MIT.

- Dworkin, C. & Goldsmith, K. (eds.) (2011). *Against expression. An anthology of conceptual writing*. Evanston: Northwestern University Press.
- García Leyva, C. (2016). *De la página del texto al espacio del sonido. Borramientos en el conceptualismo poético a la luz de las materialidades literarias*. Tesis Maestría en Letras (Literatura Comparada). México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Goldsmith, K. (2000). Gertrude Stein on Punctuation. *EPC*. Recuperado de <http://epc.buffalo.edu/authors/goldsmith/works/stein.pdf>
- Hawkey, C. & Wolf, U (2012). *SONNE FROM ORT*. Berlín: Kookbooks.
- Hayles, K. (2004). Print is flat, code is deep. The importance of media-specific analysis. *Poetics Today*, 25(1).
- Johnson, R. (2005). *radi os*. Chicago: Flood Editions.
- Kaplan, G. (2014). 'Destroying' the text to create the poem. *Post45*. Recuperado de <http://post45.research.yale.edu/2014/10/destroying-the-text-to-create-the-poem/>
- Kaufmann, D. (2017). *Reading uncreative writing. Conceptualism, expression, and the lyric*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Klik, E. & Kamin, D. (2015). Between archived, shredded, and lost/found: Erasure in digital and artistic contexts. *NMC*, 11(1). Recuperado de http://median.newmediacaucus.org/the_aesthetics_of_erasure/between-archived-shredded-and-lostfound-erasure-in-digital-and-artistic-contexts/
- Lane, C. (ed.) (2008). *Playing with words. The spoken word in artistic practice*. Londres: CRISAP.
- Language Removal Services. (2017). Language removal services. Recuperado de <http://www.languageremoval.com/>
- LeMieux, P. (2015). *Platform Games*. Recuperado de http://patrick-lemieux.com/temp/LeMieux-Platform_Games.pdf
- LeMieux, P. (2017). Everything but the clouds. *Vimeo*. Recuperado de <https://vimeo.com/241966869>
- McHale, B. (2005). Poetry under erasure. En E. Müller-Zettelmann & M. Rubik (eds.). *Theory into poetry. New approaches to the lyric*. Amsterdam: Rodopi.
- Melgard, H. (2012). *Black friday*. Troll Thread. Recuperado de <http://trollthread.tumblr.com/post/36363864634/holly-melgard-black-friday-troll-thread-2012>

- Montfort, N. (2013). No code: Null programs. *The Trope Tank*. Recuperado de <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/87669/TROPE-13-03.pdf?sequence=1>
- Moody, T. (2007). Tom Moody comments. *Digital Media Tree*. Recuperado de <http://www.digitalmediatree.com/tommoody/comment/41074/>
- Moody, T. (2018). Erasing the clouds (and the collective). *Tom Moody*. Recuperado de <https://www.tommoody.us/archives/2018/01/06/erasing-the-clouds-and-the-collective/>
- Mora, V. L. (2016). Del arte nihilista a la literatura tachada: tachones, borraduras y escrituras correctivas. En I. Durante Asensio y otros (eds.), *Contratiempos. Gramáticas de la temporalidad en el arte reciente*. Murcia: CENDEAC.
- Morris, A., & Swiss, T (eds.). (2006). *New media poetics: Contexts, technotexts, and theories*. Cambridge: MIT Press.
- Morris, S. (ed.). (2016). *Reading as art*. York: Information as Material.
- Roberts, S. (2013). Erased de Kooning drawing. *San Francisco Museum of Modern Art*. Recuperado de <https://www.sfmoma.org/artwork/98.298/essay/erased-de-kooning-drawing/>
- Ruefle, M. (2006). *A little white shadow*. Seattle: Wave Books.
- Schilleman, M. (2015). The refresh: Digital destruction and mystic writing. *NMC*, 11(1). Recuperado de http://median.newmediacaucus.org/the_aesthetics_of_erasure/the-refresh-digital-destruction-and-mystic-writing/
- Shea, M. (2009) Hacking nostalgia: Super Mario Clouds. *Gnovis*, 9(2). Recuperado de <http://www.gnovisjournal.org/2009/05/13/hacking-nostalgia-super-mario-clouds/>
- Strausbaugh, J. (2000). Afterwords. *EPC*. Recuperado de http://epc.buffalo.edu/authors/goldsmith/nypress_fidget.html
- Štromajer, I. (2011). What is expunction? *Expunction*. Recuperado de <https://expunction.wordpress.com>
- Thurston, N. (2008). Erased motion poems. *Eclipse Archive*. Recuperado de <http://eclipsearchive.org/projects/ERASED/ErasedMotion.mp3>
- Tribe, M. & Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Colonia: Taschen.
- Wells, J. (2013). 'eehorality' [Silencing Vanessa Place] Lathe cut 7". *Spratt's Medium*. Recuperado de <http://sprattsmedium.blogspot.cl/2013/11/echorality-silencing-vanessa-place-four.html>