

Marlborough

mark amerika



mark amerika

Remixing Reality. 1993 - 2023

30 de marzo - 13 de mayo de 2023

Marlborough

Enric Granados, 68
08008 Barcelona

www.galeriamarlborough.com
infobarcelona@galeriamarlborough.com

+34 93 467 44 54

MARK AMERIKA: ENLAZO, LUEGO EXISTO

Roberta Bosco

Artista multidisciplinar, teórico del arte en Internet y narrador transmedia, [Mark Amerika](#) es considerado uno de los padres del net.art. La definición, sin embargo, resulta reductiva. Mark Amerika ha demostrado ser un artista de la red a 360°, capaz de evolucionar al compás de la tecnología, haciendo que a través de sus obras tengamos un acercamiento y una percepción del espacio digital siempre distinto.

Desde [GRAMMATRON](#) (1993-1997), su opera prima, que con [PHON:E:ME](#) (1999) y [FILMTEXT](#) (2002), compone la trilogía que le dio a conocer en el mundo, el artista ha ido creando obras que no solo hacen referencia a las múltiples posibilidades que ofrece Internet en cuanto a comunicación, interacción y colaboración entre usuarios, sino que predicen los parámetros de la nueva realidad digital en cuanto a nuestra percepción del espacio, el tiempo y nuestra identidad y papel en relación a dicha realidad.

“I am a writing-machine” es una de las primeras afirmaciones que aparecen en [GRAMMATRON](#), emblemática de un nuevo modelo de narrativa surgido de Internet y las posibilidades del hipertexto. Este sistema de organización de la información, que requiere un lector más activo y comprometido,

representa una ruptura con la linealidad narrativa del siglo XX y enlaza con el concepto de metanarrativa y los visionarios de la literatura como Borges y Cortázar. “I link, therefore i am” declara Mark Amerika en la misma obra, reivindicando la nueva identidad del usuario de la red, su libre elección y la autonomía para navegar y experimentar. Con este enunciado el artista actualiza el *cogito ergo sum* de Descartes, adaptando a la era de la información uno de los principios fundamentales de la filosofía moderna. Justo dos siglos antes del *Discurso sobre el método* (1637) de Descartes, Johannes Gutenberg había inventado la imprenta (1440) y en *De pictura* (1436) Leon Battista Alberti había proporcionado la primera definición de perspectiva científica, planteando una inédita visión del mundo, generada por los espacios tridimensionales. Estas innovaciones, que permitieron al mundo transitar hacia la tridimensionalidad, dejando atrás el convencional mundo bidimensional de la Edad Media, tienen cierta analogía con la aparición de Internet y los profundos cambios sociales y perceptivos generados por la introducción de las tecnologías informáticas en la vida cotidiana. La sociedad reclama un nuevo protagonismo y vive un nuevo Renacimiento, gracias a la cuarta dimensión, la virtualidad y todo lo relacionado con la revolución informática.

Cuando en 2001 en el festival Transmediale de Berlín, Mark Amerika afirmaba “El net.art ha muerto”, provocando una verdadera tormenta entre los ideólogos y los artistas del medio, más allá de lanzar una simple provocación, planteaba una reflexión sobre los cimientos de esta nueva expresión artística y lo que había sido Internet hasta aquel momento. Aparecido para cuestionar los valores del mundo del arte tradicional con obras inmateriales que ponían en crisis el concepto de autoría y unicidad, el net.art, que nació con la red y evolucionó al compás de sus rápidas transformaciones, fue la materialización de una utopía.

Viendo lo visto es legítimo pensar que cuando dijo “El net.art ha muerto”, Mark Amerika vaticinaba que Internet no iba a ser el territorio abierto, participativo y sin limitaciones ni restricciones que se había postulado al principio. El artista anunció la muerte del net.art, intuyendo cómo iba a evolucionar la red y 20 años después es evidente que tenía razón. Sin embargo, la creciente mercantilización y entrega de Internet a las grandes corporaciones multinacionales, no le impidió seguir aprovechando de forma crítica y hasta subversiva de las tecnologías informáticas y su innato poder transformador.

“Internet no solo permite nuevas experimentaciones, sino que las requiere” afirmaba Mark Amerika en el año 2000, en su primera aparición en un medio español, una entrevista que le hicimos para el diario El País (Arte.Red <http://www.arte-red.net>). Estas experimentaciones le llevaron a explorar las zonas oscuras de Internet, empezando por los fallos de sistema. Mientras el mundo perseguía la imagen perfecta, la resolución mayor y el triunfo de la hiperrealidad, Amerika creaba el Museum of Glitch Aesthetics (MOGA), una institución ficticia consagrada al Artista 2.0, un personaje igualmente ficticio cuya obra le permite explorar las potencialidades del error y del imprevisto, profundizar en las prácticas de apropiación y remezcla de contenidos y sugerir reflexiones críticas sobre la cultura digital, la industria informática y el mundo del arte.

Las prácticas apropiacionistas, otro de los rasgos distintivos de su trabajo, plasman un proceso técnico y conceptual que destila cierta nostalgia por el Internet libre de los primeros tiempos, ajeno a las dinámicas y las jerarquías del mundo del arte. Como alter ego de Mark Amerika, el Artista 2.0, es de los primeros en comprarse un móvil para crear obras de arte y con el nuevo dispositivo llegan nuevas funcionalidades, que se multiplican a ritmo cada vez más vertiginoso

a medida que las tecnologías digitales evolucionan, transformando soportes, formas y contenidos de toda comunicación.

La metáfora del viaje y la deriva, que caracteriza la gráfica y el lenguaje de Internet, unida a las inéditas posibilidades creativas que ofrecen los soportes inalámbricos, convierten a Mark Amerika en el perfecto *flâneur* contemporáneo. El Artista 2.0 se apropia de las derivas situacionistas y utiliza Google Earth para convertir los paseos sin rumbo por la ciudad en derivas virtuales en plena naturaleza sin moverse del sillón. Es de esa época la célebre *Lake Como Remix* en la que combina las derivas de corte situacionista, la lección de Richard Long y los artistas de *land art* y el error informático como recurso artístico, explotando los fallos producidos por su navegación errática en un recorrido por el lago de Como en Italia.

La tecnología le permite ir más allá. El Artista 2.0 descubre que no es necesario moverse, basta con elegir un sujeto que esté en constante movimiento, pero que no cambie de posición y así el agua con sus olas y sus juegos de luz, se convierte en un generador ideal de vídeos *glitch*. La analogía con el flujo de datos salta a la vista y así la expresa el Artista 2.0: “El flujo de datos, el agua de la información, es continuo y yo

soy una parte de la mezcla. El flujo nunca me necesita realmente, pero yo lo necesito totalmente. Canaliza mi creatividad en formas sobre las que no tengo control”.

Los videojuegos con sus mundos virtuales, el metaverso (un nuevo nombre para definir experiencias que desde Second Life hasta la fecha no terminan de cuajar), la Inteligencia Artificial y los NFT también son introducidos en la práctica artística de Mark Amerika enlazando con la cultura pop (*8-Bit Heaven*), el automatismo y la estética surrealista (*Watermarks*) y el arte conceptual textual (*Value Propositions*).

Es cierto: el net.art en su acepción más purista ha muerto, pero el arte en Internet sigue más vivo que nunca y Mark Amerika sigue y seguirá estando allí para perturbar el desarrollo de la historia del arte, explorando sus contradicciones y aprovechando sus fallos.

Roberta Bosco es periodista especializada en arte contemporáneo y cultura digital.

<https://arteedadsilicio.com>

GRAMMATRON, 1993-1997

Es la obra más icónica de Mark Amerika ya que en el año 2.000 se convirtió en una de las primeras piezas de net.art seleccionada para la Bienal del Museo Whitney de Arte Americano.

GRAMMATRON es un entorno narrativo en red que desarrolla un mundo cercano donde las historias se crean en entornos inmersivos, algo que en el momento de su creación ponía en cuestión el modo de componer una narración, su publicación y distribución.

Mark Amerika invita al usuario a construir una narrativa, basada en el hipertexto, que sigue las proezas de Abe Golam, el héroe de esta novela online cercana al género literario denominado ciberpunk. El visitante tiene que tomar continuas decisiones, cuyas consecuencias suelen ser inesperadas.art (vídeo, GIF animado, imágenes fijas, arte sonoro y literatura electrónica). Fue un encargo del Abandon Normal Devices Festival con motivo de los Juegos Olímpicos de Londres de 2012.

GRAMMATRON
1993-1997
net.art

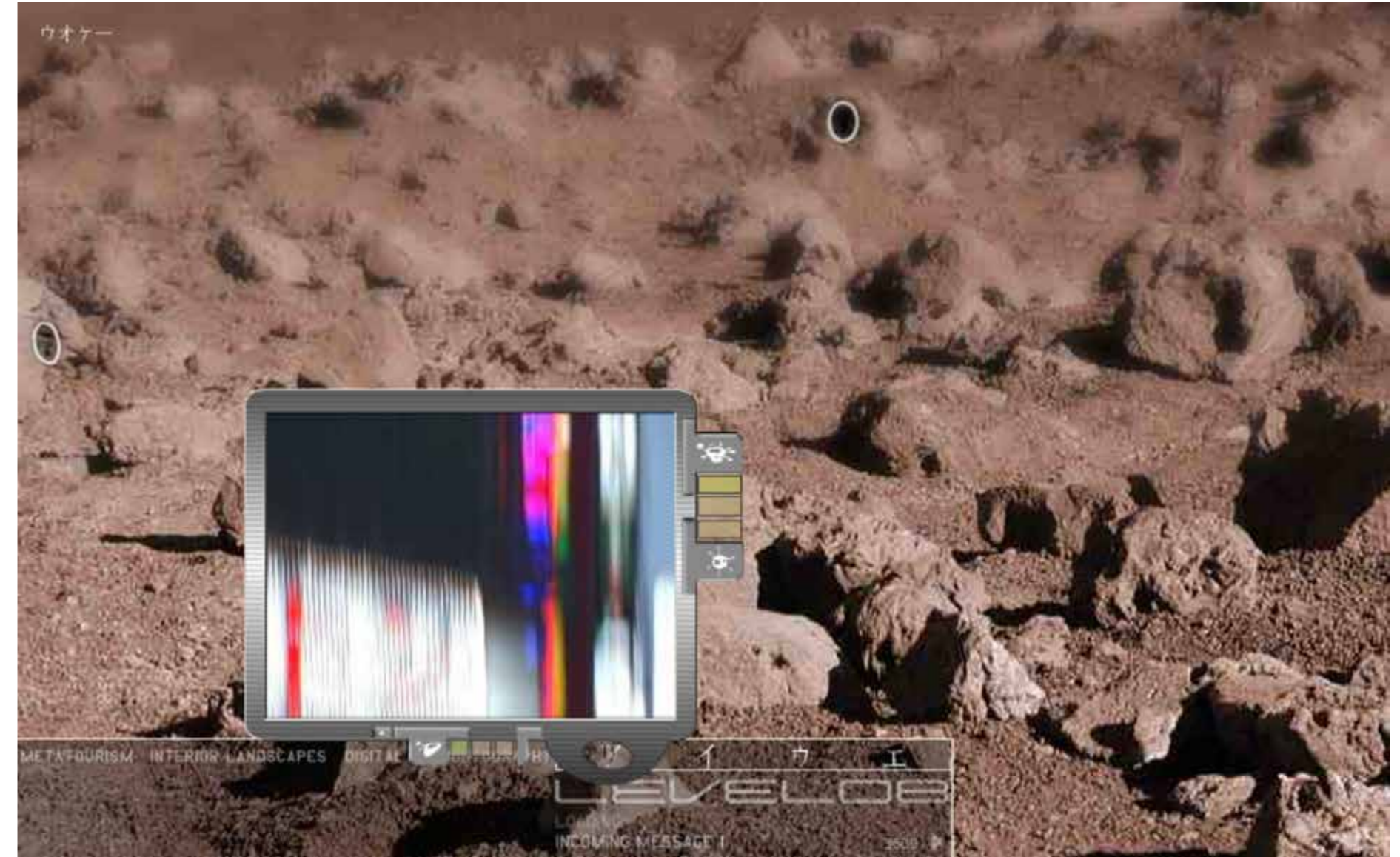
HTC hypertextual consciousness
Mark Amerika

I link therefore I am

Filmtext 2.0, 2001-2002

Obra interactiva de net.art que investiga las interrelaciones entre biotecnología, narrativa digital y cultura en red. La obra está ambientada en el lenguaje de los juegos de ordenador. El artista sigue la tradición del cine más experimental (Vértov, Godard o Marker) e intenta traducir el lenguaje cinematográfico a formas de arte interactivas y expandidas digitalmente, asociadas a nuevos géneros mediáticos emergentes en el momento de su creación, como el net.art, el hipertexto y las imágenes gráficas en movimiento.

Filmtext 2.0
2002
net.art



Dream Cum True, 2008

Obra de videoarte que el artista crea y describe como “meditación prolongada” y hace referencia a vivencias personales del artista, como el tiempo que anualmente pasa en Kailua, Hawái. La obra consiste en una serie de frases poéticas, cargadas de doble sentido y provocadoras que llegan a la orilla en un mar de colores fosforescentes, acompañadas de una banda sonora creada por el sonido de las olas hawaianas.

Dream Cum True
2008
videoarte, vídeo digital / color
85 minutos

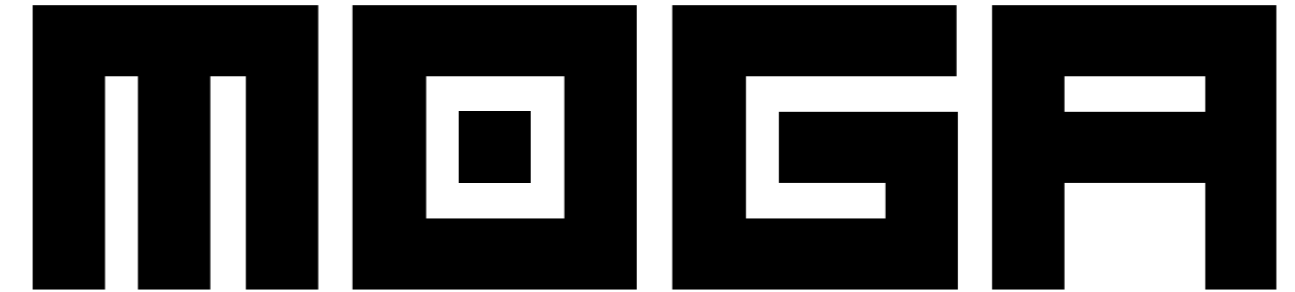


MOGA_Museum of Glitch Aesthetics [glitchmuseum.com], 2012

MOGA es un museo virtual y una obra de arte transmedia que alberga diversas formas de *glitch art* (vídeo, GIF animado, imágenes fijas, arte sonoro y literatura electrónica). Fue un encargo del Abandon Normal Devices Festival con motivo de los Juegos Olímpicos de Londres de 2012.

Este museo virtual nos muestra la capacidad expresiva del error, del fallo y rompe con nuestra construcción mental de la realidad. Vivimos en una era postdigital en la que se persigue la imagen hiperreal de alta resolución por su proximidad a la realidad. El *glitch art* cuestiona este tipo de imagen, propia del presente, a través de la deformación. Si errar es humano, como dijo Agustín de Hipona, saber que las máquinas también fallan, igual que nosotros, hace que, de alguna forma, humanicemos la tecnología.

La conexión del *glitch art* con otros movimientos artísticos, muy anteriores en la historia del arte, es evidente ya que el gusto por lo diferente, lo raro, lo deforme ha sido representado en multitud de ocasiones por artistas como el Bosco, Goya, Francis Bacon o Louise Bourgeois, entre otros muchos.



MOGA

Lake Como Remix [MOGA]

Representa un viaje a través de Google Street View por el lago italiano de Como y por el paisaje que lo rodea. Descrito por el artista como un viaje “ciberpsicogeográfico”, a través del cual experimenta con las funciones del software creando imágenes que muestran la estética *glitch* inherente a las imágenes que son producidas por este tipo de programas.

Lago Como Remix
2012
vídeo / color
9 minutos 48 segundos



Glitch Lake [MOGA]

El agua de un lago intervenido por el *glitch* da como resultado una imagen nueva y potente, que responde a un proceso de experimentación y manipulación. El Artista 2.0 crea una obra cargada de color y brillo, con formas que se aproximan a la abstracción y nos proporcionan un momento casi hipnótico.

Glitch Lake
2012
vídeo loop / color
4 minutos 5 segundos



Glitch TV [MOGA]

Amplificar y utilizar el error en busca de una estética concreta para crear imágenes que pertenecen a un mundo irreal e imposible, un mundo surrealista e inesperado. Esta obra responde a la necesidad de generar un lenguaje nuevo que, de alguna forma, reniega del lenguaje audiovisual al que estamos acostumbrados con el cine, la televisión o el videoarte.

Glitch TV
2012
vídeo loop / color



Cookie Monster (Goyaglitch1) Use of Force (Goyaglitch2) y Nature Mort [MOGA]

El GIF animado es un formato propio de la cultura popular actual, que se sitúa entre la fotografía y el vídeo y donde la calidad es lo menos relevante. De hecho, estas imágenes fueron captadas por el artista en los años en los que se popularizaban realmente los teléfonos móviles con cámara de vídeo, algo que transformó la forma de comunicarnos y que fue incorporado por algunos creadores a sus prácticas artísticas, como sucede con todas las tecnologías de comunicación que han surgido en las últimas décadas.

El GIF se convierte en un vehículo perfecto para contar una historia breve, una emoción. Podemos apreciar cómo algunas de estas imágenes se vinculan directamente con la historia del arte, apropiándose, reelaborando con una visión contemporánea y descontextualizando, en ocasiones, en clave de humor.

Se crearon en 2006 con el primer teléfono móvil con tecnología de grabación de vídeo incorporada. Ya en ese momento, el artista lo utiliza para grabar imágenes, algunas captan detalles de obras importantes en la historia del arte, haciendo referencia así a grandes artistas como Goya.

Cookie Monster (Goyaglitch1)
2005-2006
GIF animado





Use of force
2005-2006
GIF animado



Nature Mort
2005-2006
GIF animado

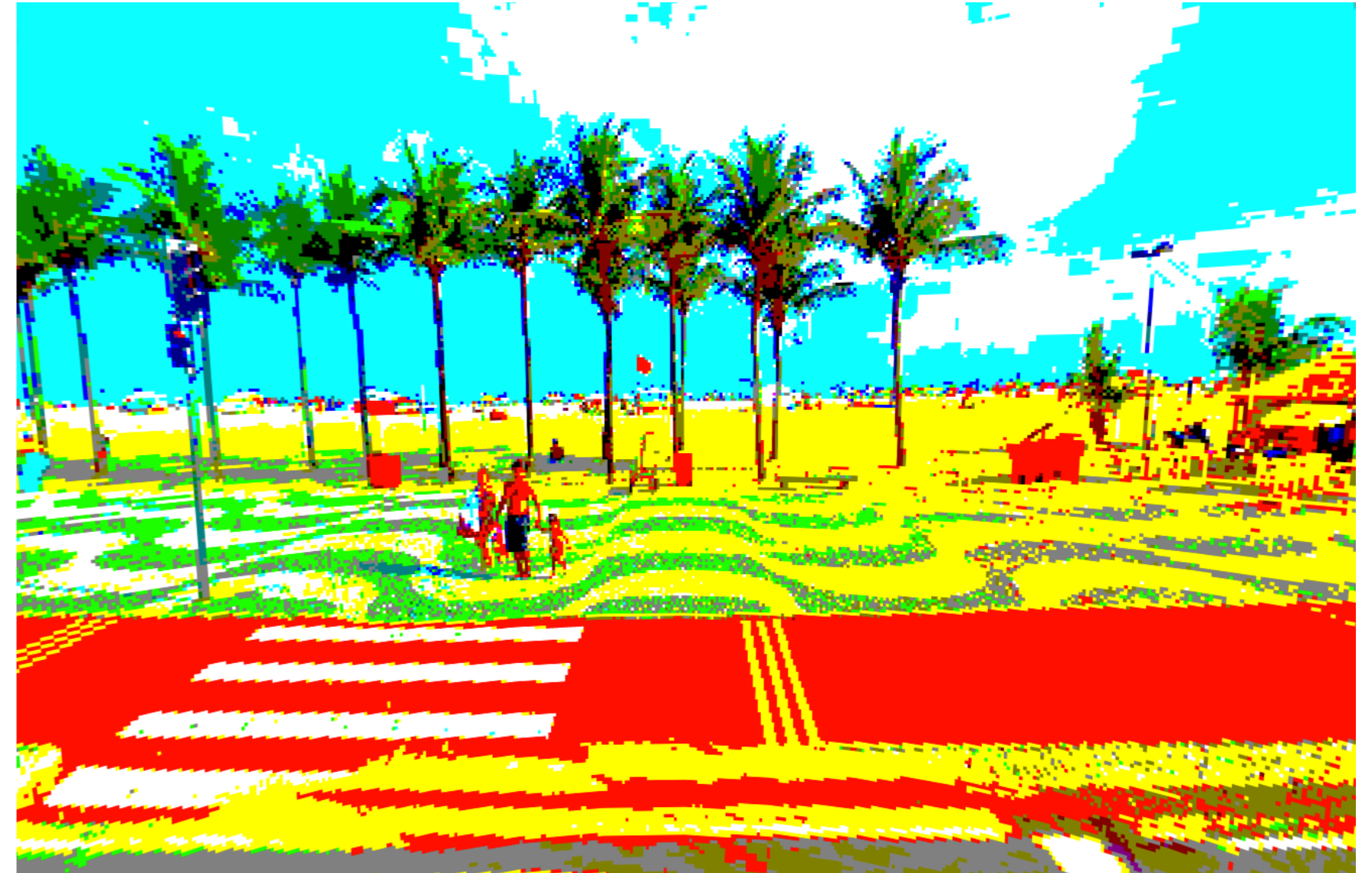
Serie 8-Bit Heaven [MOGA]

La serie *8-Bit Heaven* forma parte de su proyecto MOGA *Museum of Glitch Aesthetics* y se trata de imágenes capturadas de Google Street View, haciendo uso de la apropiación típica del arte digital, a las que se aplica un filtro de 8-bits, recordando así a la estética de los videojuegos clásicos de los años 80. El resultado es una serie de imágenes digitales con aspecto retro y pixelado con un colorido intenso.

Los videojuegos clásicos representan uno de los hitos de la cultura popular y también forman parte de la historia del arte contemporáneo, teniendo en cuenta que hace ya más de una década que el MoMA adquirió videojuegos como Pac-Man o Tetris, entre otros.

Mark Amerika se apropia de este lenguaje expresivo y de imágenes de Internet para crear *8-Bit Heaven*, mostrando así la interconexión entre lo popular, las herramientas digitales actuales y la creación contemporánea.

Rio 47 (Series: 8-Bit Heaven)
2012
impresión digital
61,7 x 90 cm



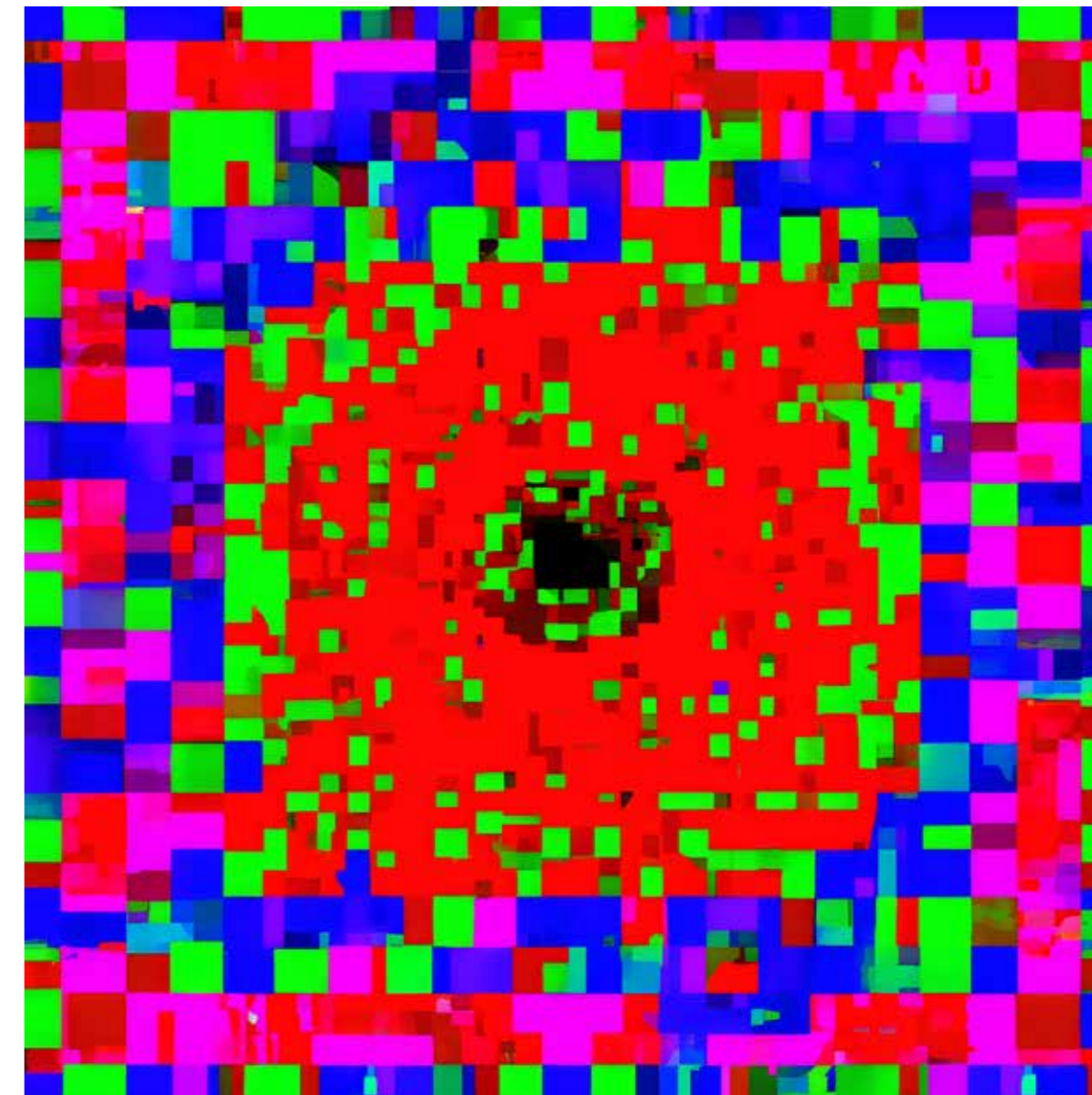
Serie Watermarks

La palabra *Watermarks* hace referencia a las marcas de agua utilizadas en plataformas de generación de texto a imagen mediante Inteligencia Artificial. Dichas marcas pretenden ser una intrusión molesta que certifique la procedencia de las obras.

En 2019, Amerika comenzó a experimentar con la inteligencia artificial. Como artista y escritor, le fascina lo que la comunidad de IA denomina “aprendizaje automático” y “redes neuronales artificiales” y su relación con lo que los surrealistas denominaban una forma estética de automatismo psíquico puro.

Amerika fue uno de los primeros en adoptar un programa de IA en línea llamado DALL-E 2 (un neologismo que remezcla Dalí + Wall-E). Se acercó a la IA como un artista-colaborador y empezó a producir imágenes antes inimaginables. Al utilizar DALL-E 2, cada imagen renderizada venía con una marca de agua compuesta por pequeños cuadrados de colores. Amerika decidió trabajar con la IA para transformar estas marcas de agua genéricas en la característica principal de cada una de las obras que conforman la serie *Watermarks*.

Watermarks 7 (Series: Watermarks)
2022
impresión digital
40 x 40 cm



Serie Value Propositions

Durante la pandemia, con el auge de los NFT, el arte digital se convirtió en una mercancía en alza por primera vez en la historia del arte. Amerika, al ver la reciente explosión de interés por el arte digital en línea, en 2021, al trabajar con un archivo en un Powerbook de 1994, el mismo que utilizó para crear su obra de arte más icónica, GRAMMATRON, decidió responder a este nuevo mercado de arte especulativo y empezó a crear una nueva serie de obras de arte titulada *Value Propositions*.

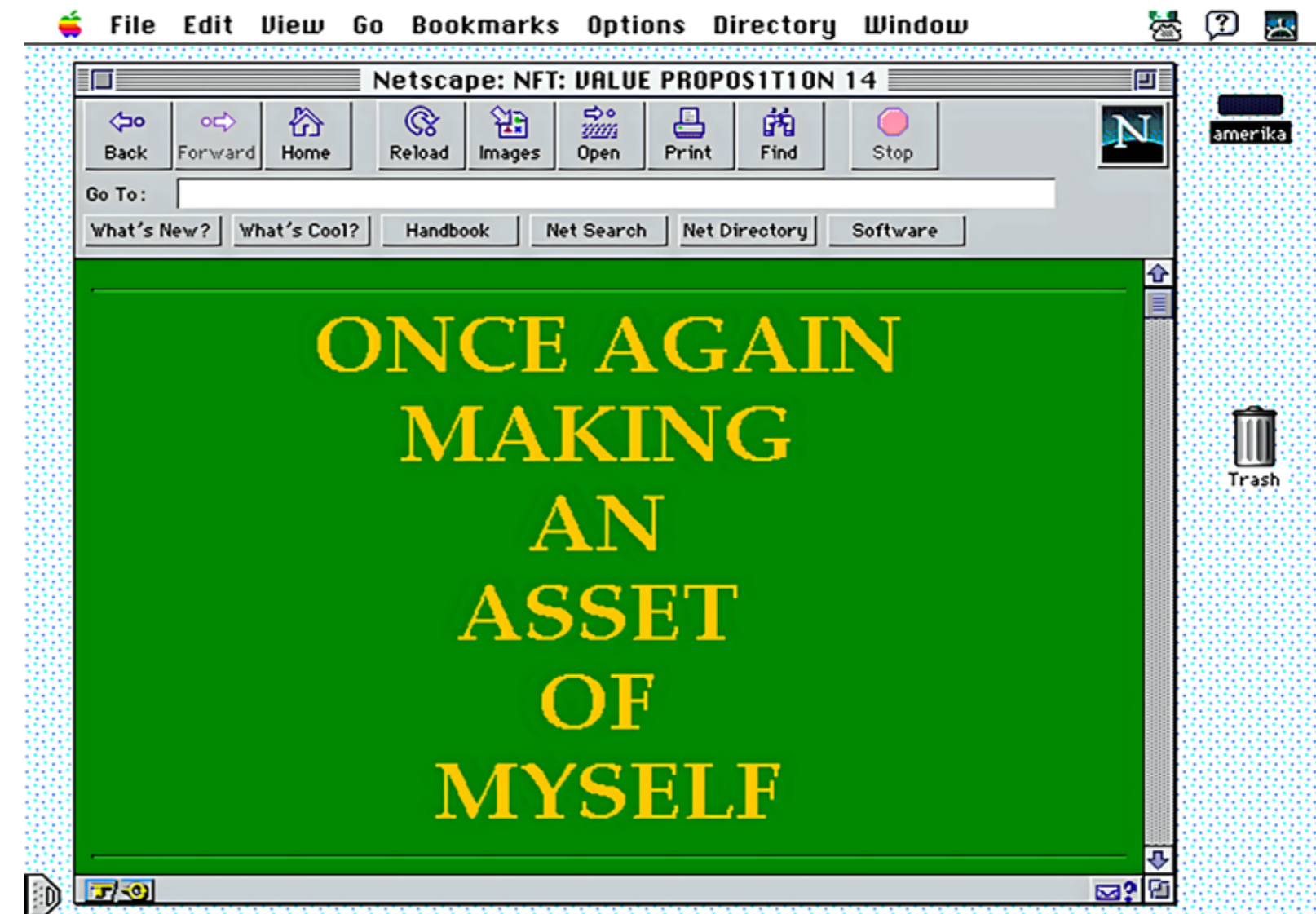
Estas breves y conceptuales frases, creadas en su viejo portátil y utilizando software de hace 30 años, son una respuesta directa y lúdica a la rápida mercantilización del arte digital.

Utiliza un antiguo navegador web Netscape como dispositivo de encuadre para producir páginas web ficticias que se han transformado en impresiones digitales cuyos títulos incluyen la palabra NFT en un navegador web de 1994, creando así una perturbación en la historia del net.art.

Value Propositions representa una crítica satírica al mercado del arte contemporáneo, especialmente ahora que el arte digital se toma más en serio sólo porque ha aumentado su valor monetario.

Esta serie de obras está influenciada por el trabajo de John Baldessari, Joseph Kosuth y Jenny Holzer.

Asset (Series: Value Propositions)
2021
impresión digital
31 x 40 cm





Mark Amerika. Miami (EE.UU.), 1960.

Artista, teórico, escritor y docente se licenció en Bellas Artes en la Universidad de Brown. Ha realizado exposiciones individuales en lugares como el Museo de Arte de Denver, el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres y el Walker Art Center de Minneapolis.

Su obra se ha expuesto en más de 100 exposiciones colectivas internacionales en los cinco continentes y, en 2009-2010, el Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Atenas acogió la exposición titulada UNREALTIME. Otras exposiciones en The Power Plant (Toronto), en el Museo de Arte Eli y Edith Broad, el Museo de Arte Contemporáneo de Denver, el ZKM y la Bienal de Montreal. El Festival Abandon Normal Devices del Reino Unido, en conjunción con los Juegos Olímpicos de Londres 2012 encargó a Amerika la obra de arte transmedia a gran escala, Museum of Glitch Aesthetics [MOGA] que se mostró en una exposición individual en Manchester.

La obra de Amerika forma parte de numerosas colecciones privadas, así como de las colecciones permanentes del Museo de Arte de Denver, el Walker Art Center, el Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Atenas y el Museo de Arte de la Universidad de Colorado. Se ha escrito sobre su obra en más de 100 publicaciones internacionales como The New York Times, Die Zeit, El País, The Wall Street Journal, The Observer y The Art Magazine del Museo Tate.

Es autor de numerosos libros, entre ellos las novelas de culto The Kafka chronicles (FC2/University of Alabama Press, 1993) y Sexual blood (FC2/University of Alabama Press, 1995), así como dos libros que documentan sus experiencias como uno de los primeros artistas digitales Internet y la cultura de la remezcla: META/DATA: A Digital Poetics (The MIT Press, 2007) y remixthebook (University of Minnesota Press, 2011). En 2022, Amerika publicó My Life as an artificial creative (Stanford University Press), un libro de escritos de artista centrado en sus experimentos con inteligencia artificial.

Marlborough

MADRID
Orfila, 5
28010 Madrid
+34.91.319.1414
galeriamarlborough.com
info@galeriamarlborough.com

BARCELONA
Enric Granados, 68
08008 Barcelona
+ 34.93.467.44.54
galeriamarlborough.com
infobarcelona@galeriamarlborough.com

LONDRES
6 Albemarle Street
London, W1S 4BY, United Kingdom
+44 (0) 20.7629.5161
marlboroughgallerylondon.com
london@marlboroughgallery.com

NUEVA YORK
545 West 25th Street, Floors 1-3
New York, NY 10001, USA
+ 1 (212) 541.49.00
marlboroughnewyork.com
mny@marlboroughgallery.com

COMISARIA / Lorea Iglesias
DIRECCIÓN DE CATÁLOGO / Lorea Iglesias
MAQUETACIÓN / Jara Herranz
FOTOGRAFÍA PERSONAL / Laura Shill

Con la colaboración de:

.NEWART
{ foundation; }

Marlborough