

reguero
MUD

San Medín HARO
Major de Gradas H.T.R.
125, pras

2173068 (FONTRADA)

16:30
Alt 9322173

Venecia (CRA - Villaverde)

Vero rec Chotomil.

417193
4114711

Mariel Venegui

636136703

myrengui@aster.esdies.es

DIAKONIE/PKSSBIC GRADIENT
ERTM - PRINCIPAL 114 -

xxx
x x x
x x x x x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

xxx x x x
x x x x x x
x x x x x x

xxx x x x x x
x x x x x x
x x x x x x

xxx x x x x x
x x x x x x
x x x x x x

x x x x x
x x x x x x x x

x x x x x x x x
x x x x x x x x

x x x x x x x x
x x x x x x x x

El archivo es una máquina de producción de recuerdos, una máquina que fabrica historia a partir del material que no ha sido recopilado.

lin
xxxxxx

boris groys

OG
xxxxxx

OG
xxxxxx

The archive is a machine for the production of memories – a machine which fabricates history out of the material from unarchived reality.

xxx
x x xxxx x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x

encomendados a la codicia...

Yo, António Cerveira Pinto,
en nombre del MEIAC (Museo Extremeño e
Iberoamericano de Arte Contemporáneo) con
sede en Virgen de Guadalupe, 7. 06003-Badajoz,
y dentro del programa de Nuevas Adquisiciones
del Museo Inmaterial que será presentado en
ARCO'05, recibo «La máquina podrida» aka «La
desdentada» de Brian Mackern para su
adquisición y futuras exposiciones.

El autor, Brian Mackern, acepta ceder el derecho
de mantenimiento y exhibición de «La máquina
podrida» aka «La desdentada» o copia a través
de canales en red o fuera de red, y en lo que
respecta a pósters, carteles y tonos de telefonía y
elementos de móviles a cambio de 4.350 euros,
que serán pagados conforme a lo acordado con
el MEIAC.

xxxxxx
x x x x x
xxx x x x x x

En Madrid a Martes ocho de febrero de 2005



Brian Mackern's signature, written in black ink, is positioned to the right of the typed text. It consists of a series of fluid, expressive strokes that form the letters 'B', 'R', 'A', 'I', 'A', 'N', ' ', 'M', 'A', 'C', 'K', 'E', 'R', 'N'.

...in lust we trust

xxx
x x xxx x
x x xxx x

xxx
x x xxx x
x x xxx x
x x xxx x

One of the primary goals of the Regional Ministry for Culture and Tourism is to increase the public's knowledge and understanding of Latin American art, and the ministry's heightened awareness of the relationship between art and new media has engendered a firm commitment to disseminating art forms which are closely linked to new technology. This exhibition on the work of the Uruguayan artist Brian Mackern is the latest effort to honour that dual commitment.

The Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), Spain's leading museum institution in the dissemination of Latin American art and particularly of art related to new technology, decided to exhibit Brian Mackern's Rotten Machine in a daring show of support for digital art and its archaeology, for this is the first time an artist's digital workshop has ever been shown in a museum.

Consequently, among the works on display, culled from the entrails of a personal computer which the owner decided to name The Rotten Machine, we are now able to view Brian Mackern's own creations, works stemming from commissions he received, reflections stored on the hard drive about the fate of the digital arts, and works by other authors of which the artist made copies. It offers us a unique opportunity to stroll through the history of the most recent art form.

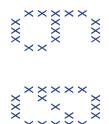
Leonor Flores Rabazo
Regional Minister for Culture and Tourism

La Consejería de Cultura y Turismo tiene entre sus objetivos principales fomentar el conocimiento del arte latinoamericano y está fuertemente comprometida con la difusión de las formas artísticas más vinculadas a las nuevas tecnologías, dada su especial sensibilidad hacia la relación entre el arte y los nuevos medios. Esta exposición del artista uruguayo Brian Mackern es un paso más en ese doble compromiso.

El Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC), claro referente de la museística nacional en el ámbito de la difusión del arte latinoamericano y, sobre todo, del arte vinculado a las nuevas tecnologías, decide exhibir la máquina podrida de Brian Mackern en una apuesta inequívoca por el arte digital y por su arqueología, ya que nos encontramos ante el primer caso de taller digital de artista expuesto en un museo.

Así, entre las obras exhibidas a partir de las entrañas de un ordenador personal al que su propietario decidió llamar máquina podrida, podremos acceder a obras propias de Brian Mackern, a trabajos de encargo realizados por él, a reflexiones conservadas en el disco sobre el devenir de las artes digitales o a obras creadas por otros autores de las que el propietario guardó copia. Una oportunidad única de pasear por la historia del arte más reciente.

Leonor Flores Rabazo
Consejera de Cultura y Turismo



xxx
x x x x x x x
x x x x x x x
x x x x x x x

x
x x x x x x x
x x x x x x x

xxx
x x x x x x x
x x x x x x x
x x x x x x x

This individual exhibition of Brian Mackern's work, the first ever held in Spain, displays the contents of the artist's personal computer (*The Rotten Machine from which the exhibition takes its name*). The computer was acquired by the MEIAC in 2004 as part of its ongoing mission to disseminate and, above all, preserve, the digital arts. This exhibit constitutes an immersion experience in digital archaeology, in which Brian Mackern plunges us deep into the amazing contents of his computer.

The catalogue boasts brand-new texts by the Spanish curator of the exhibition, Nilo Casares, the Argentinean theorist and curator Rodrigo Alonso, the theorists and artists Andrés Burbano (Colombia), Gabriel Galli and Brian Mackern (both from Uruguay) and Àngela Montesinos (Spain), who for the first time has undertaken the daunting task of creating catalogue entries for the various digital works stored on this old laptop - a task which has blazed a trail to new explorations. Through this select group of authors, the catalogue also attempts to offer a Latin American perspective on the reality of digital art rather than echoing the opinions of the predominant authorities in this field, which tend to ignore expressions that emerge outside North American and European contexts.

The exhibition is divided into five stations which allow visitors to discover both the contents of The Rotten Machine and its historical context. Thus, we will move from an anthropological station, which introduces us to the machine itself, to a

Esta exposición individual de Brian Mackern, la primera que se celebra en España, muestra los contenidos del ordenador personal del artista (la *máquina podrida* que da título a la exposición), adquirido por el MEIAC en 2004 dentro de su programa de compromiso con la difusión, y sobre todo la conservación, de las artes digitales. Nos hallamos ante una experiencia plena de arqueología digital en la que Brian Mackern nos sumergirá en la totalidad de los contenidos de su ordenador.

El catálogo presenta inéditos del comisario, el español Nilo Casares; del teórico y comisario argentino Rodrigo Alonso; de los teóricos y artistas Andrés Burbano (colombiano), Gabriel Galli y Brian Mackern (ambos uruguayos), y de la española Àngela Montesinos, quien por primera vez afronta la tarea de realizar fichas catalográficas de las distintas obras digitales contenidas en este viejo portátil, labor con la que abre un camino a la exploración. Con esta selección de autores, el catálogo también trata de dar una visión iberoamericana de la realidad del arte digital fuera de las voces habituales en este ámbito, que suelen ignorar las manifestaciones ajenas a los territorios norteamericano y centroeuropeo.

La exposición se estructura en cinco estaciones que permiten descubrir tanto el contenido de la máquina podrida como el ambiente de su época. Así, iremos de una estación antropológica, que nos presentará el ser propio de la máquina, hasta otra estación taller, que nos acercará a los



workshop station that will reveal the final details of Brian Mackern's oeuvre. Along the way, we will stop off at a network station, where we will discover the links created by the artist and owner of The Rotten Machine; a documentary station, reflecting the theoretical studies in vogue at the time; and a historical station, which will offer an overview of the milestones of net.art. The tour will be accompanied by a repertoire of objects that will help us travel back to a time which is now a fertile dig site for digital archaeology.

Antonio Franco Domínguez
Director of the Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo



detalles últimos de la producción de Brian Mackern, y pasaremos por una estación de redes, donde descubriremos las relaciones establecidas por el artista y propietario de la máquina podrida; una estación documental, reflejo de los estudios teóricos de la época, o una estación histórica, que nos permitirá volver sobre los hitos del net.art. Todo ello acompañado de un repertorio objetual que contribuye a nuestra inmersión en unos tiempos que hoy son el territorio fértil de la arqueología digital.

Antonio Franco Domínguez
Director del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo

xxx x x x
x x x x x x
x x x

x x x x x x
x x x

xxx x x x x x
x x x x x x
x x x x x x

x x x x x
x x x x x x x

x x x x x x x

xxx x x x x x
x x x x x x x

rodrigo alonso

andrés burbano

gabriel galli

nilo casares

brian mackern

brian mackern

àngela montesinos

àngela montesinos

créditos
credits

UN FRAGMENTO DE CUERPO TECNOLÓGICO
A FRAGMENT OF A TECHNOLOGICAL BODY

Otrora Bellota* hoy tan podrida.
Once an Acorn*, now just rotten

La máquina de Brian Mackern:
minimalismo y máquinas deseantes
Brian Mackern's Machine:
Minimalism and Desiring-Machines

al volante del audi por la autopista de
Ferrol
at the wheel of the audi on the motorway
to Ferrol,

Máquina podrida / La desdentada / BELLOTA
Rotten Machine / The toothless old thing /
ACORN

Directorios de la podrida
Memory of the Futures with no Past

La Máquina podrida, aka la desdentada,
The Rotten Machine, aka the toothless old
thing,

Catalogación de la podrida
Memory of the Futures with no Past



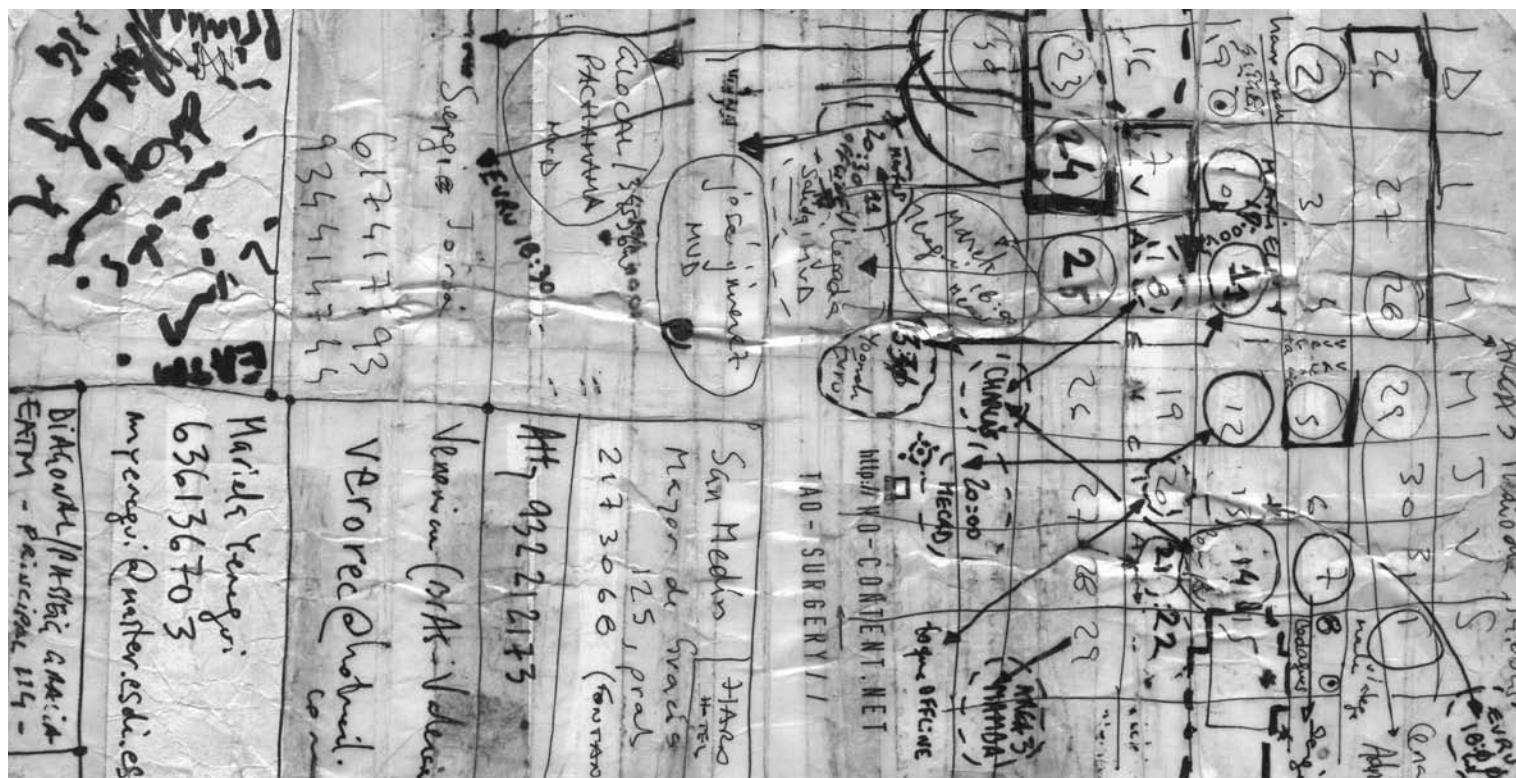
xxx
x x x x x x x x x x

x x x x x x x x x x

xxx x x x x x x x x
x x x x x x x x x x

créditos

credits



This book was published as the catalogue for the exhibition of *The Rotten Machine aka the toothless old thing* (1999-2004): All of net.art on a laptop owned by Brian Mackern, acquired by the MEIAC on February eighth, two thousand and five, for four thousand three hundred and fifty euros.

Edited and co-ordinated by: Nilo Casares

Texts:

Rodrigo Alonso
Andrés Burbano
Nilo Casares
Gabriel Galli
Brian Mackern
Ángela Montesinos

Translation and proofreading:
Polisemia

Images: Arcángel Constantini, Brian Mackern and the artists reproduced here. ASCII lifting by maripili.

Design: FUND^C <<http://www.fundc.com>>

Printers:
Indugrafic

© Regional Ministry of Culture. Regional Government of Extremadura
© of the texts, translations and images, their authors. Except in the case of Nilo Casares, granted to the public domain.

ISBN:
National Book Catalogue Number:

Editor's Acknowledgments:
To the Oedipus complex, to the Peter Pan syndrome, to Archiloche's decision, dem ewigen Frieden, to Uxorism and to my Silver Surfer Stella.



Este libro ha sido editado para catalogar la exposición de *La máquina podrida aka la desdentada* (1999-2004). Todo el net.art en un portátil de Brian Mackern, adquirida por el MEIAC el ocho de febrero de dos mil cinco por cuatro mil trescientos cincuenta euros.

Dirección y coordinación: Nilo Casares

Textos:

Rodrigo Alonso
Andrés Burbano
Nilo Casares
Gabriel Galli
Brian Mackern
Ángela Montesinos

Traducción y revisión de textos:
Polisemia

Imágenes: Arcángel Constantini, Brian Mackern y los artistas capturados. Lifting en ascii por maripili.

Diseño: FUND^C <<http://www.fundc.com>>

Imprenta:
Indugrafic

© Consejería de Cultura. Junta de Extremadura
© de los textos, traducciones e imágenes sus autores.
Salvo en el caso de Nilo Casares, cedido al dominio público.

ISBN:
Depósito Legal:

Agradecimientos del coordinador y director de la edición:
Al complejo de Edipo, al síndrome de Peter Pan, a la decisión de Arquíloco, dem ewigen Frieden, al Uxorismo y a Stella Plateada.

REGIONAL GOVERNMENT OF EXTREMADURA

President of the Region of Extremadura
Guillermo Fernández Vara

Regional Minister of Culture and Tourism
Leonor Flores Rabazo

Director-General of Cultural Heritage
Esperanza Díaz García

MUSEO EXTREMEÑO E IBEROAMERICANO DE ARTE
CONTEMPORÁNEO

Director
Antonio Franco Domínguez

Art Curators/ Conservators
José Ángel Torres Salguero
Catalina Pulido Corrales
Rocío Nicolás Blanco

Education Department
Teresa León González

Administration
Rosa Regalado González
Ángeles Barrientos Tejada
Mª Paz García Buzo

Document Centre and Library
Susana Moralo Aragüete
Encarnación Pérez Rojas

MEIAC
Virgen de Guadalupe, 7. E06003-Badajoz
Tel: +34924013060. Fax: +34924013082
email: meiac@juntaextremadura.net
<http://www.meiac.es>

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Cultura y Turismo

JUNTA DE EXTREMADURA

Presidente de la Junta de Extremadura
Guillermo Fernández Vara

Consejera de Cultura y Turismo
Leonor Flores Rabazo

Directora General de Patrimonio Cultural
Esperanza Díaz García

MUSEO EXTREMEÑO E IBEROAMERICANO DE ARTE
CONTEMPORÁNEO

Director
Antonio Franco Domínguez

Técnicos de Arte / Conservadores
José Ángel Torres Salguero
Catalina Pulido Corrales
Rocío Nicolás Blanco

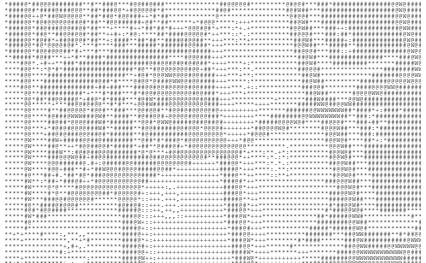
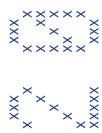
Departamento Didáctico
Teresa León González

Administración
Rosa Regalado González
Ángeles Barrientos Tejada
Mª Paz García Buzo

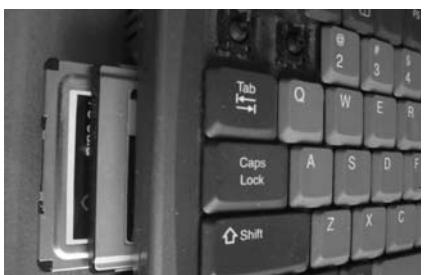
Centro de Documentación y Biblioteca
Susana Moralo Aragüete
Encarnación Pérez Rojas

MEIAC
Virgen de Guadalupe, 7. E06003-Badajoz
Tf: +34924013060. Fx: +34924013082
correo/email: meiac@juntaextremadura.net
<http://www.meiac.es>

M E I A C
Museo Extremeño e Iberoamericano
de Arte Contemporáneo



detalle de la
podrida
rotten machine
(detail)



detalle de la
podrida
rotten machine
(detail)



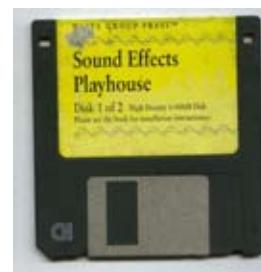
disquete de época.
1994
vintage diskette



contrato de
adquisición
purchase agreement



cederrón de época.
1999
vintage CD-ROM



boîte-en-valise
1936/1968
marcel duchamp



disquete de época.
1993
vintage diskette

cederrón de época.
1996
vintage CD-ROM



objetos
encontrados.
1998/2000
found objects
brian mackern



disquete de época.
1993
vintage diskette



disquete de época.
1993
vintage diskette



disquete de época
vintage diskette



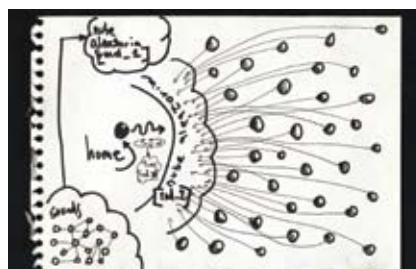
detalle de la
podrida
rotten machine
(detail)



MEIAC website



arteef@ctos
virtuales y cuatro
objetos lúdicos.
1999
virtual arteef@cts
and four playfull
objects
brian mackern



croquis website
sketch for
website
brian mackern

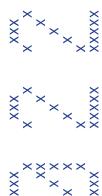




vuk čosić
aprovechándose de
la podrida
vuk čosić taking
advantage of the
rotten machine
arcángel
constantini



detalle de la
podrida
rotten machine
(detail)



neural.it
alessandro
ludovico



subasta en eurobid
auction in eurobid



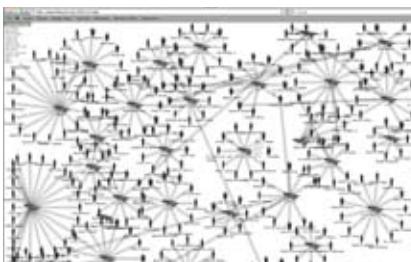
performance de la
subasta
auction
performance
los machín + brian
mackern



merde d'artiste.
1961
piero manzoni



toy war. 1999-2000
etoy.com



they rule. 2004
josh on



map of the market.
2010
martin wattenberg



la podrida en ARCO
05
the rotten machine
at ARCO 05
antonio cerveira
+ brian mackern
+ clara alba +
andrea garcia
mendez (a:minima)



detalle de la
podrida
rotten machine
(detail)



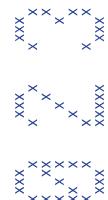
info subasta
auction info



overflow. 2000
brian mackern



34s56w.org. 2002
brian mackern



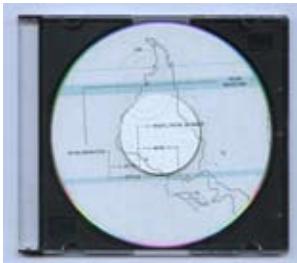
ciberpub magma
expo/show. 2000
brian mackern



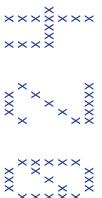
ciberpub magma
expo/show. 2000
brian mackern



tao surgery.
2002/2003
brian mackern



netart latino database (play list). 2004
brian mackern



interferencias chamánicas (ed. numerada). 2003
chamanic interferences
brian mackern



diagrama soundtoy
soundtoy diagram
brian mackern



ciberpub magma expo/show. 2000
brian mackern

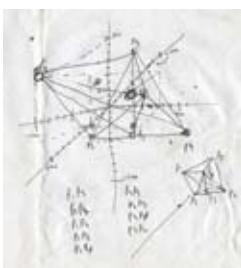


diagrama soundtoy
soundtoy diagram
brian mackern



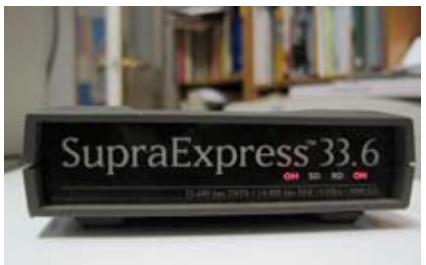
ready-made.
1913/1964
marcel duchamp



META.morfosis
MEIAC



mascota de la
podrida
the rotten
machine's mascot



módem de época.
1996
vintage modem



merzbau. hannover.
1933
kurt schwitters



croquis website
sketch for website
brian mackern



info subasta
auction info



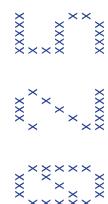
PEAM 2004 website



expo podrida
PEAM 2004
rotten machine
show PEAM 2004
luigi pagliarini +
brian mackern

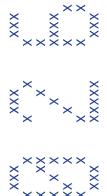


performance de la
subasta
performance
auction
los machin + brian
mackern

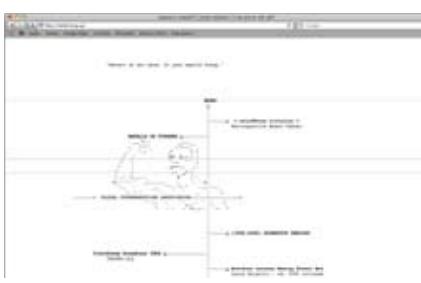




expo podrida
PEAM 2004
rotten machine
show PEAM 2004



artef@ctos
virtuales
virtual artef@cts
brian mackern



netart.org.uy
brian mackern



34s56w.org
brian mackern



no-content.net
brian mackern



netart latino
database
brian mackern



perpetual self
dis/infecting
machine. 2001-04
0100101110101101.ORG



perpetual self
dis/infecting
machine. 2001-04
0100101110101101.ORG



perpetual self
dis/infecting
machine. 2001-04
0100101110101101.ORG



every icon. 1997
john f. simon jr



diagrama soundtoy
soundtoy diagram
brian mackern



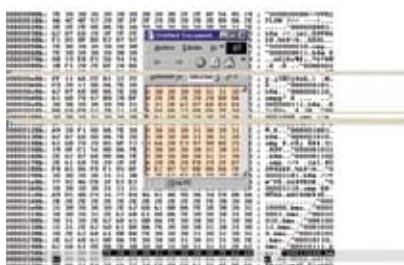
ps0_praystation
year 0. 1998
joshua davis



performance de la
subasta
performance
auction
los machin + brian
mackern



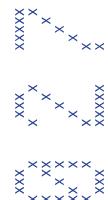
expo podrida
PEAM 2004
rotten machine
show PEAM 2004



overflow/interface.
2000
brian mackern



a:minima website





a:minima n°7. 2004



detalle de la
podrida
rotten machine
(detail)

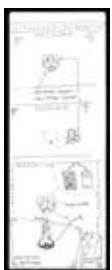
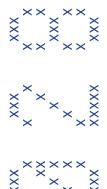


diagrama soundtoy
soundtoy diagram
brian mackern



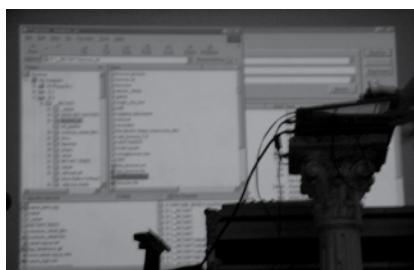
escritorio podrida
rotten machine
desktop
brian mackern



la podrida en ARCO
05
the rotten machine
at ARCO 05



directorios
podrida
rotten machine
directories
brian mackern



performance de la
subasta
performance
auction
los machin + brian
mackern



agenda de viaje.
2003
travel notebook
brian mackern

xxxx
x x x x
x x x x
x x x x
xxx

xxxx
x x x x
x x x x
x x x x
xxx

xxxx
x x x x
x x x x
x x x x
xxx

xxx
x x x x x
x x x x x
xxx

xxx
x x x x
x x x x
xxx

xxx
x x x x x
x x x x x
xxx

x x x x x
x x x x x
x x x x x
x x x x x



xxx
x x x
x x x x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x

UN FRAGMENTO DE CUERPO TECNOLÓGICO

A FRAGMENT OF A TECHNOLOGICAL BODY

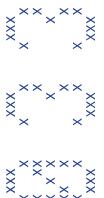
In its silent, ancient, toothless materiality, the *Rotten Machine* questions many of the assumptions about technological art that we still uphold, including (more radically) its supposed materiality, infinite reproduction and the decorporealisation of the electronic aesthetic experience.

Nothing could be further from these precepts than this fragment of a technological body. Nothing could be more distant from the universe of eternal digital replication than this specific, unrepeatable, solid and enigmatic element. A presence which is not, as some might think, a legacy of

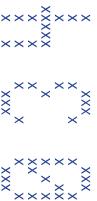
Desde su muda materialidad, vetusta y desdentada, la máquina podrida pone en cuestión gran parte de los supuestos sobre el arte tecnológico con los que todavía nos manejamos; entre ellos –y de manera más radical– su presunta inmaterialidad, su reproducción infinita y la decorporeización de la experiencia estética electrónica.

Nada más ajeno a esos preceptos que este fragmento de cuerpo tecnológico. Nada más lejano al universo de la eterna replicación digital que este elemento concreto e irrepetible, sólido y enigmático. Una presencia que no es –como algunos podrían

rodrigo alonso



a. Nam June Paik drew attention to this aspect of technology with his robots made from old TV screens. Cf. Herzogenrath, Wulf. "The Anti-Technological Technology of Nam June Paik's Robots", in *Nam June Paik. Video Works 1963-88* (exh. cat.). London: Hayward Gallery, 1988.



but which we have now all but forgotten. At crosscurrents with the computing gymnastics we perform today without a second thought, this object requires a rare degree of attention; it is difficult to explore and demands a sensorial tie that we eradicated long ago from our relationship with computers.

Despite having

the past or a nostalgic relic, but rather the very realisation of the fate of technology: (historical) memory and (material) obsolescence.^a

Body, black box and archaeology

The machine is difficult to fathom. It is full of codes and programs which until not so long ago governed our lives

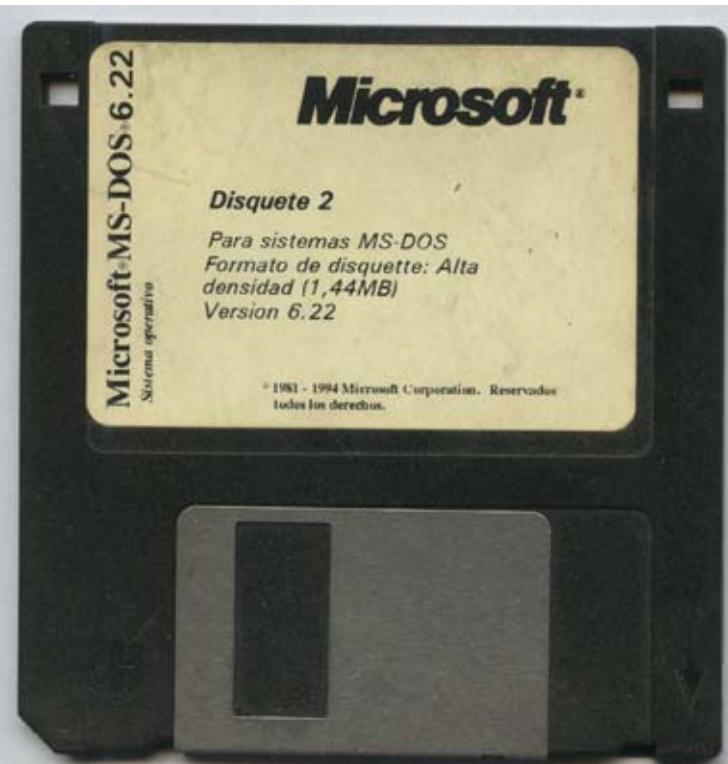
a. Nam June Paik señaló este aspecto de la tecnología en sus robots construidos con viejos monitores de televisión. Cf. Herzogenrath, Wulf. "The Anti-Technological Technology of Nam June Paik's Robots", en *Nam June Paik. Video Works 1963-88* (cat. exp.). Londres: Hayward Gallery, 1988.

pensar— un residuo del pasado o una reliquia nostálgica, si no más bien la realización misma del destino tecnológico: memoria (histórica) y obsolescencia (material)^a.

Cuerpo, caja negra y arqueología

La máquina es difícil de aprehender. Está llena de códigos y programas que hasta hace no mucho gobernaron nuestras vidas, pero que ya contracorriente de la gimnasia informática que hoy practicamos sin pensar, este objeto requiere una atención inusitada, se explora con dificultad, reclama un vínculo sensorial que hace tiempo hemos erradicado de nuestra interrelación con los ordenadores.

Aun transformada en objeto de museo, la máquina podrida nos invita —nos instiga— a palpar, manipular,



been transformed into a museum object, the *Rotten Machine* invites and even incites us to touch and handle it, to guess its contents from the surface and feel of it. It reminds us that our relationship with the world has a tactile component which can be found even in the most abstract technologies. Although information and communication have abandoned physical space and entered the realm of protocols and digits, the interface insists on reminding us of the coarse materiality of everything that exists.

This rocks the logics of the cybernetic paradigm. For Norbert Wiener, the world of

b. See: Wiener, Norbert. *Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and the Machine.* (1948). Paris, France: Librairie Hermann & Cie, and Cambridge, MA: MIT Press.

communications is merely the efficient exchange of messages between nodes devoid of all physical, active and emotional properties.^b According to his theory, machines and animals share the same operative fate: they are defined by their capacity to emit or receive messages,

rather than by their intrinsic qualities. The body, whether it is human, technological or animal, is a hardware issue: a black box about which little can be said as long as the exchange of information is efficient (if this is not the case, the only thing one can say is that it is dead).

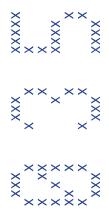
adivinar en la superficie y la presión. Nos recuerda que nuestra relación con el mundo posee un componente táctil que no es ajeno ni siquiera a la más abstracta de las tecnologías. Aunque la información y la comunicación hayan abandonado el espacio físico para trasladarse a un ámbito de protocolos y dígitos, la interfaz insiste en recordarnos la tosca materialidad de lo existente.

Esto convuelve la lógica del paradigma cibernetico. Para Norbert Wiener, el universo de las comunicaciones se reduce al intercambio eficiente de mensajes entre

nodos desprovistos de cualquier propiedad física, activa o emocional^b. Máquinas y organismos comparten, en su teoría, el mismo destino operativo: Tusquets, 1998.

b. Véase: Wiener, Norbert. *Cibernetica o el control y la comunicación en animales y máquinas* (1948). Barcelona: se describen por su capacidad para emitir o recibir mensajes, no por sus cualidades intrínsecas. El cuerpo -humano, tecnológico, animal- es un problema de hardware: una caja negra de la que poco puede decirse si el intercambio de información es eficaz (en el caso contrario, sólo podemos afirmar que está muerto).

La noción de caja negra viene a eliminar toda connotación biológica, psicológica, metafísica o voluntarista asociada a los





The notion of the black box does away with all biological, psychological, metaphysical and wilful connotations associated with bodies/transmitters/receivers. Cybernetics completely eradicates these traditional theories and creates an imaginary devoid of vital processes, behaviours and interiority.

c. Aira, César. "La utilidad del arte", *Ramona*, issue 15, August 2001.

would know every last detail about the workings of their tools and could dismantle any artefact in the certain knowledge that they would easily be able to put it back together again. Their work gave them an empirical, dynamic and socially valuable wisdom, because understanding how things worked somehow enabled them to contribute something to the knowledge of the world. Nowadays, as the poet says, "art is the only practice with a social consensus in which it is possible to develop a wisdom that in all other areas is quickly becoming extinct [...] art is still the best field for practising and experimenting with the old intelligence, the intelligence whose aim

was to know how things worked and how the world worked."^d

Black boxes foster a lack of interest in

cuerpos/emisores/receptores. La cibernetica corta de cuajo con esas tradiciones teóricas para instaurar un imaginario del que están ausentes los procesos vitales, los comportamientos y la interioridad.

c. Aira, César. "La utilidad del arte"^c, *Ramona*, 15, agosto de 2001

En su cuento *La utilidad del arte*^c, César Aira recuerda el tiempo en que los artesanos conocían hasta el último detalle del funcionamiento de sus herramientas y podrían desarmar cualquier artefacto en la certeza de poder volver a armarlo sin dificultad. Su trabajo los dotaba de un saber experiencial, vivo, de valor social, porque al entender el funcionamiento de las cosas, de alguna manera, aportaban algo al conocimiento del mundo. Hoy, según el poeta, "la práctica del arte es la única con consenso social en la que puede desarrollarse un saber que en todos los otros ámbitos está en acelerado proceso de extinción (...) el arte sigue siendo el mejor campo de práctica y experimentación de la vieja inteligencia, la que se imponía el objetivo de saber cómo funcionaban las cosas

d. Ibidem. y cómo funcionaba el mundo"^d.

Las cajas negras fomentan la despreocupación por lo que sucede en el interior del hardware o de los softwares, naturalizando las operaciones informáticas hasta el punto en que ya no provocan ningún interrogante ni

what goes on inside hardware and software, making computer operations seem so natural that they no longer prompt any questions or invite reflection. In contrast, the *Rotten Machine* draws our attention back to those two elements by offering a body that is simultaneously present, powerful and fragile, naked yet covered with the markings of its original owner, customised, imprinted with all the traces of the work carried out on it, of a use and a creative life, of paths plotted, memories still fresh, history and even the future.

Above all, the *Rotten Machine* is about exploring its vast memory like an archaeologist who sees in every fragment of information the key to a world waiting to be investigated and interpreted - a cosmos that unfolds in thousands of fragments patiently constructed over the years, whose eloquence we can appreciate today better than ever before because

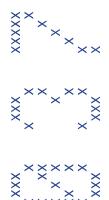
we see it as
the product
of a genuine
endeavour, of
an unrelenting
and tireless
determination
to configure
the computer
substratum in
a creative,
personal way.



mueven a la reflexión. La *máquina podrida*, por el contrario, vuelve a llamar la atención sobre esos dos elementos mediante un cuerpo presente, potente y frágil a la vez, desnudo y al mismo tiempo cubierto de las marcas de su propietario original, *customizado*, impreso con todas las huellas de un trabajo, un uso y una vida creativa, de caminos trazados, recuerdos aún latentes, historia y hasta provenir.

Se trata, ante todo, de ingresar a su vasta memoria a la manera del arqueólogo que ve en cada pequeño fragmento de información la clave de un mundo por analizar e interpretar. Un cosmos que se despliega en miles de fragmentos pacientemente construidos a lo largo de los años, cuya elocuencia apreciamos hoy, mejor que nunca, al observarlo como el producto de un verdadero *trabajo*, de una voluntad insistente e incansable por configurar el sustrato informático de manera creativa y personal.

Si Mallarmé pensaba que todo existe para terminar en un libro, la *máquina podrida* nos indica que, quizás, también podría terminar en un ordenador, o que tal vez sea este el libro que hoy nos corresponda leer. Probablemente el poeta francés se hubiera inclinado por





If Mallarmé believed that everything exists to end up in a book, what the *Rotten Machine* tells us is that it might also end up in a computer, or perhaps computers are simply the type of books we read nowadays. The French poet probably would have been inclined to agree with the latter option. And yet the question of the body remains.

e.In his famous poem *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897).

(Is it mere coincidence that it was Mallarmé who drew attention to the corporal nature of writing?)^e

The body of the *Rotten Machine* is still a presence that begs the use of touch, sight, mind and spirit. It is a seductive, almost erotic object which we cannot help but touch. We cannot view it as an operative device, as a mere interface, but rather as a strange artefact that has been suddenly been laid bare, like the unfamiliar corpse of an alien, or like a bride waiting to be stripped bare by her users ...even.

Museums, portraits and workplaces

The reference to the work by Marcel Duchamp^f is much more than metaphorical. This machine on which Brian Mackern created his most iconic pieces, this chest that was his atelier and now serves

f.The Bride Stripped Bare by her Bachelors, Even (La mariée mise à nu par ses célibataires, même [1915-1923]), also known as The Green Box.

esta última opción. Sin embargo, todavía nos queda la cuestión del cuerpo (¿será casualidad que fuera e.En su famoso poema *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897). Mallarmé quien llamó la atención sobre el cuerpo de la escritura?)^e.

El cuerpo de la máquina podrida es, todavía, una presencia que reclama el tacto, el ojo, la mente y el espíritu. Es un objeto seductor, casi erótico, que no podemos evitar tocar. No se nos ofrece como un artefacto operativo, como una mera interfaz. Más bien se presenta como un extraño artefacto al descubierto, como el ignoto cadáver de un alienígena, como la novia dispuesta a ser desnudada por sus usuarios... aún.

Museos, retratos y lugares de trabajo

f. La novia puesta al desnudo por sus solteros, aún (La mariée mise à nu par ses célibataires, même [1915-1923]), conocida también como el Gran Vidrio.

La referencia a la obra de Marcel Duchamp^f es mucho más que metafórica. En esta máquina en la que Brian Mackern ha creado sus piezas más emblemáticas, en este cofre que ha sido atelier y hoy se presenta como depositario activo de una memoria artística y tecnológica, resuenan los ecos de la Boîte-en-valise, ese otro museo y taller, portátil, laboriosamente construido y sin duda personal.

as the active repository for an artistic and technological memory, resounds with the strains of *Boîte-en-valise*, that other portable, laboriously constructed and undoubtedly personal museum and studio.

Produced between 1935 and 1941, the *Boîte-en-valise* (Box in a Valise) is a leather-bound cardboard box containing a series of reproductions of Duchamp's most representative works, his ready-mades. The contents include copies of the famous urinal entitled *Fountain* (1917), the glass phial with *Paris Air* (1919) and the cover of an Underwood typewriter, *Traveller's Folding Item* (1916).

Duchamp conceived the box as a kind of personal, portable museum - a micro-museum of replicas that could be adapted to different spaces, complete with his detailed instructions for folding it out. The extraordinary thing about it is that the artist should have taken the trouble to meticulously handcraft a group of pieces that were originally mass-produced industrial objects - in other words, reproductions. According to Elena Filipovic, "this act of sculpting reversed the very questions of authorship, technique, artistic touch and aura posed by its ready-made 'original', while paradoxically serving to put these

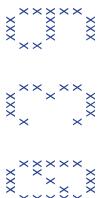
^{g.} Filipovic, Elena. "Un museo que no es tal", in

notions even further into doubt."^g

The parody of the

Realizada entre 1935 y 1941, la *Boîte-en-valise* es una caja de cartón recubierta de cuero que contiene una serie de reproducciones de las obras más emblemáticas de Duchamp, sus *ready-mades*; entre ellas se encuentran la del famoso urinario bautizado *Fuente* (1917), la de la ampolla de vidrio con *Aire de París* (1919) y la de la cubierta de una máquina de escribir impresa con la palabra *Underwood (Plegable... de viaje, 1916)*.

Duchamp concibe la caja como una suerte de museo personal y portátil; un micromuseo de réplicas adaptable a diferentes espacios que se despliega siguiendo las instrucciones elaboradas con esmero por él mismo. Lo curioso es que el artista se tomara el trabajo de reproducir artesanalmente, con extremado cuidado, un grupo de piezas que originalmente eran objetos industriales y producidos en serie, es decir, reproducciones. Según Elena



xxxxxx

xxxxxx

xxxxxx

Marcel Duchamp.
Una obra que no es una obra "de arte" (exh. cat.).
Buenos Aires:
Fundación Proa,
2008.

it, Duchamp] also changes the role of the artist as creator to that of the collector and conserver, who is concerned with the placement and transport, the evaluation and institutionalisation, the display and maintenance of a work of art."^h

h. Buchloh, Benjamin. "The Museum Fictions of Marcel Broodthaers", quoted in Filipovic, Elena, op. cit.

It is impossible to miss the parallels between all of this and the *Rotten Machine*. Its obvious status as a portable micro-museum, organised by Mackern according to personal but nevertheless museographic criteria (artists' names, works, categories), imbues the machine with all the properties of an exhibition space.

Furthermore, and as paradoxical as it might seem, it is a museum of reproductions-cum-originals. Many of the net.art pieces it contains no longer exist on the Internet or do not work on today's operating systems. The artist has taken the trouble to adapt them so they will work offline, protecting and preserving them, creating the conditions

creative act was followed by the parody of its institutionalisation in the micro-museum, again redefining the role of the artist. As Benjamin Buchloh said, "[With

Filipovic, "este acto escultórico revirtió la cuestión de la autoría, la técnica, el toque artístico y el aura planteados por el ready-made «original», cuestionando a la vez, paradójicamente, estas nociones de modo más profundo"^g.

g. Filipovic, Elena. "Un museo que no es tal", en Marcel Duchamp. *Una obra que no es una obra "de arte"* (cat. exp.). Buenos Aires: Fundación Proa, 2008.

A la parodia del acto creador le sigue la parodia de su institucionalización en el micromuseo, reconfigurando otra vez la función del artista. En palabras de Benjamin Buchloh, "[Duchamp]

cambia también el

rol del artista como creador por el de

colecciónista y custodio, preocupado por

la ubicación y el traslado, la evaluación

e institucionalización, la exhibición y el

mantenimiento de una obra de arte"^h.

h. Buchloh, Benjamin. "The Museum Fictions of Marcel Broodthaers", citado en Filipovic, Elena, o. cit.

Todo esto resuena con fuerza en relación con la *máquina podrida*. Su evidente estatuto de micromuseo portátil, organizado por Mackern según criterios personales pero al mismo tiempo museográficos (nombres de artistas, obras, categorías) otorga a la máquina todas las propiedades de un *espacio expositivo*.



necessary for their survival. It is likely that in a few years the *only* museum holding these pieces will, in fact, be the work of an artist dedicated to replicating what was apparently accessible to everyone, and whose duplication therefore made no sense.

Museum dialectics and reproduction were also explored by André Malraux in his concept of the *imaginary museum*, a museum without walls liberated from the material

i. Malraux, André. *Le Musée Imaginaire* (1947). Paris: Gallimard, 2006.

limitations imposed by traditional spacesⁱ. For this French writer, photographic reproduction provided a means for gathering artworks from around the world under one roof, encouraging visual comparison and permitting a comprehensive understanding of culture. Removing works from their original contexts by reproducing them facilitated their interpretation in "artistic" (that

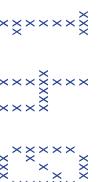
Por otra parte, y por paradójico que pueda parecer, se trata de un museo de reproducciones *devenidas* originales. Muchas de las piezas de net.art que contiene ya no existen en la Internet o no funcionan en los sistemas operativos actuales. El artista se ha tomado el trabajo de adaptarlas para su funcionamiento *offline*, las ha protegido y conservado, creando las condiciones necesarias

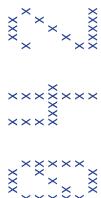
para su supervivencia. Es probable que en pocos años el único museo que preserve estas piezas sea, en definitiva, la obra de un artista dedicado a replicar lo que supuestamente estaba al alcance de todos y por tanto no tenía sentido duplicar.

La dialéctica del museo y la reproducción fue explorada también por André Malraux en su concepción del *museo imaginario*,

un museo sin paredes liberado de los límites materiales impuestos por los espacios tradicionalesⁱ. Para el escritor francés,

la réplica fotográfica permitía reunir las obras artísticas dispersas por el mundo en





is, formal) terms. At the same time, non-artistic creations that were reproduced could be seen in a new light, underscoring the formal properties that linked them to high-brow art forms.

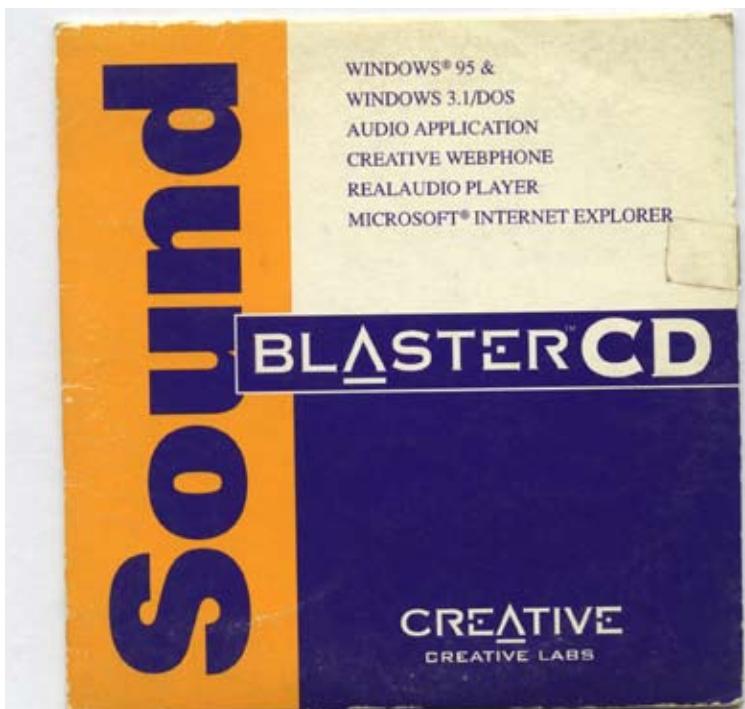
Although Malraux conceived this project with the intention of highlighting the aesthetic properties of non-artistic objects, his plan worked both ways in that it permitted an appreciation of the non-artistic qualities of art. His proposal plotted a new and perilous course for art - perilous because it might reveal that what we regard as belonging to this category is only conventionally distinguishable from material or cultural production as a whole.

Something similar happens when we look at the list of directories on the *Rotten Machine*, because it suddenly becomes hard to differentiate the files containing the "artistic pieces" from those belonging to the computer's operating system, the artist's personal directories or the program folders. In the ubiquitous digital logic,

un único lugar, favoreciendo las miradas comparativas y posibilitando una comprensión integral de la cultura. Al extraer las obras de sus contextos originales mediante la reproducción, facilitaba su lectura en términos "artísticos" (es decir, formales). Al mismo tiempo, las producciones no-artísticas reproducidas podían verse bajo una nueva luz, destacando las propiedades formales que las aproximan a las creaciones de la alta cultura.

Si bien Malraux concibe este proyecto con la intención de destacar las propiedades estéticas de los objetos no-artísticos, su plan permite igualmente el movimiento contrario, es decir, apreciar las cualidades no-artísticas de lo artístico. Su propuesta abre un sendero riesgoso para el arte porque puede poner en evidencia que aquello que consideramos dentro de esta categoría no se distingue sino convencionalmente del conjunto de la producción material o cultural.

Algo de esto sucede cuando se observan los listados de directorios que componen la *máquina podrida*. Porque de pronto es difícil diferenciar los archivos que contienen las "piezas artísticas" de los pertenecientes al sistema operativo



there is no genuine distinction between the material and the formal: art and non-art co-exist not only in the same space but also in the same source codes.

This fact sheds new light on net.art, web art, software art and all those other aesthetic products brought forth from the innards of computer networks (formats assiduously frequented by Brian Mackern). For although we learn to differentiate them as genuine aesthetic proposals, creations that question the exhibitionist and commercial logics of the Internet, singular expressions, spaces of conceptual exploration or vehicles of political activism, deep down they are essentially indistinguishable from the medium they explore and attempt to subvert. The assessments of museums, critics and curators begin to crumble in the face of this banal yet unshakeable circumstance. In

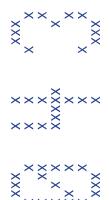
j. Octavio Paz argues that the imaginary machinery in Duchamp's work is made up of "machines that distil criticism of themselves," (in Paz, Octavio. *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp [aka Appearance Stripped Bare]*. Mexico: Era, 1995).

this respect, the *Rotten Machine* can be described as the sphere in which the most coherent selection of artistic pieces conceived for computer networks coincides with the most logical questioning of these pieces. It is a self-reflective and self-critical machine: the name of Marcel Duchamp resounds yet again.^j

del ordenador, los directorios personales del artista, las carpetas de programas. En la omnipresente lógica digital, no hay una verdadera distinción material o formal: arte y no-arte conviven no sólo en el mismo espacio sino también en los mismos códigos generativos.

Este hecho ofrece una perspectiva renovada sobre el net.art, el web art, el software art y todos los productos estéticos nacidos de las entrañas de las redes informáticas (formatos ampliamente frecuentados por Brian Mackern). Porque a pesar de que aprendemos a diferenciarlos como verdaderas proposiciones estéticas, creaciones que cuestionan la lógica exhibicionista y mercantil de la Internet, expresiones singulares, espacios de exploración conceptual o vehículos de activismo político, en el fondo no se distinguen esencialmente del medio que exploran e intentan subvertir. Las valoraciones del museo, los críticos y comisarios, se tambalean ante esta circunstancia tan banal y contundente a la vez. En este sentido, podríamos decir que la *máquina podrida* es el ámbito donde coinciden la selección más consistente de piezas artísticas concebidas para las redes informáticas y su cuestionamiento más cabal. Es una máquina

j. Octavio Paz sostiene que el imaginario maquinico de la obra de Duchamp





An early work by Brian Mackern addressed this continuity between the artistic proposition and the mundane components of the Internet. *Objetos encontrados* (Found Objects) (1998-1999) was a type of self-portrait of the author made up of images stored in his computer's cache after hours of browsing the Net. Laborious trawling through the numerous images stored involuntarily created a portrait of thumbnails and animations that revealed interests and passions, a private world constructed from an incongruous selection of images in the public domain.

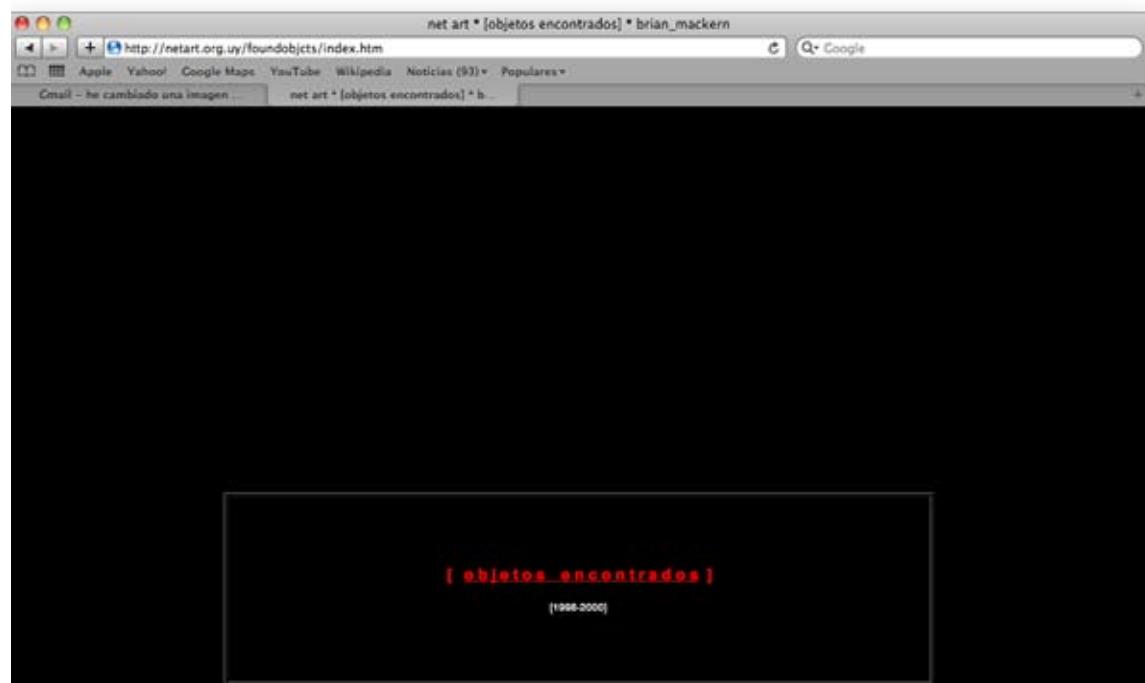
The result could quite easily be regarded as an expression of his computer unconscious, like

k. Benjamin, Walter. "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica" ("The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction"), in Benjamin, Walter. *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, 1989.
l. The original sentence is: "it is evidently a different nature that speaks to the camera than that which speaks to the naked eye," in Benjamin, Walter, op. cit.

the optical unconscious notion developed by Walter Benjamin in relation to photography.^k To paraphrase the German philosopher, we might say that "it is a different information that speaks (and is imprinted on) the computer memory than that which speaks to the user."^l *Objetos encontrados* exposes the disparity between these two types of data and, in so doing, reveals the impossibility of viewing the computer as a mere machine or tool. Indeed,

está compuesto por "máquinas que destilan la crítica de sí mismas" (en Paz, Octavio. *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. México: Era, 1995).

Una obra temprana de Brian Mackern planteaba esta continuidad entre la proposición artística y los componentes mundanos de la Internet. *Objetos encontrados* (1998-1999) era una suerte de autorretrato de su autor conformado por todas las imágenes almacenadas en la caché de su ordenador tras horas de navegación. La fatigosa travesía por las numerosas imágenes archivadas involuntariamente componía un retrato de thumbnails y animaciones cuyo recorrido traducía intereses y pasiones, un mundo privado construido a partir de una selección incongruente de imágenes del dominio público.



we should think of it as an extension of the user, but in a much deeper sense than Marshall McLuhan's proclamation that technology is an extension of man.^m

m. McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). London: Sphere Books, 1968.

personality (not merely consciously, indeed mainly subconsciously) of whoever is using it.

The involuntary portrait accumulated in the memory is matched by the voluntary portrait that is the *Rotten Machine* itself. This artefact not only contains Mackern's own output but also that of the artists he admires, as well as his favourite sites, his physical interventions, signs of use, the consequences of his travels and work situations, technical wear and tear, accidents, and so on. The sum of its aura, as Benjamin would say. A machine with personality, if you will permit the incongruity.

Trace, situated experience, relic and interface

As hardware, operating systems, programs and digital networks have been developed, the computer industry has gradually abandoned a whole battery of software and devices,

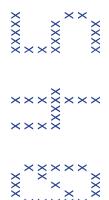
El resultado bien podía considerarse una manifestación de su *inconsciente informático*, siguiendo el concepto de *inconsciente óptico* desarrollado por Walter Benjamin en relación con la fotografía^k.

k. Benjamin, Walter. "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica", en Benjamin, Walter. *Discursos interrumpidos* I. Buenos Aires: Taurus, 1989.

l. La frase original es: "la naturaleza que habla a la cámara no es la misma que la que habla al ojo", en Benjamin, Walter, o. cit.

m. McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). Londres: Sphere Books, 1968.

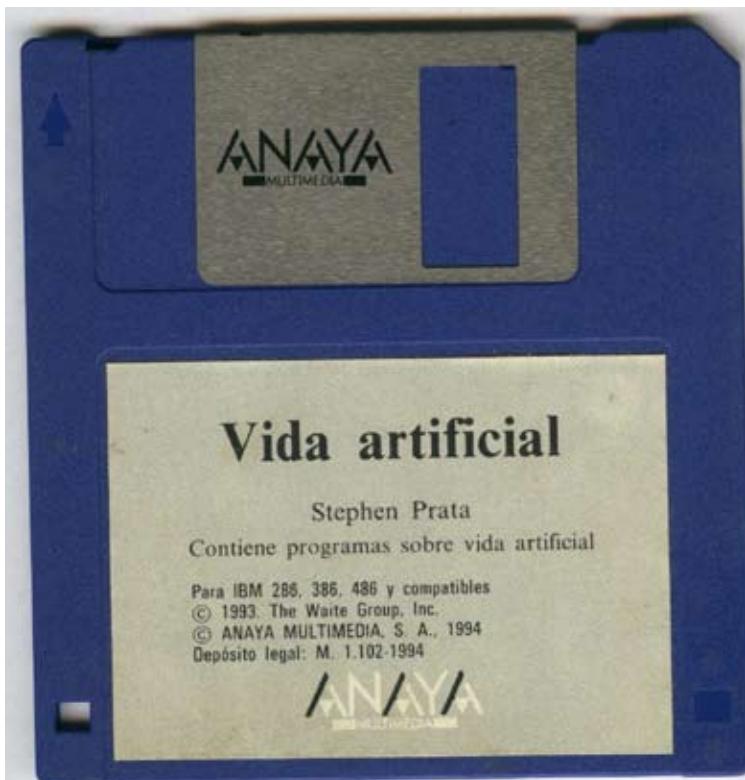
individuo^m, ya que este sólo consideraba el carácter instrumental de aquella mientras Mackern demuestra que el ordenador puede ser también una extensión de la personalidad –no sólo consciente sino principalmente inconsciente– de quien lo utiliza.



xx
xxxxxx
xx
xxxxxx
xx

much like a snake shedding its skin as it moves from one stage of growth to the next. This endless casting-off of the old has depersonalised our relationship with domestic technologies. The rapidly changing market encourages us to practise indifference and accustoms us to the daily death and disappearance of the artefacts we interact with on a daily basis, engaged in the desperate task of feeding our craving and passion for new devices that will replace the old. An entire sector of the business world (and also of society and culture) feeds off this permanent postponement of desire and emotional detachment from the technologies which undeniably form an important part of our lives.

In this respect, the *Rotten Machine* is the result of an emotional rescue mission, an operation that reveals the sentimental bond that underpins our relationship with the technological environment, despite all attempts to deny it.



Al retrato involuntario que se acumula en la memoria se suma el voluntario que es la máquina podrida misma. Un artefacto que no sólo contiene la producción de Mackern, sino también la de sus artistas admirados y sus sitios favoritos, más sus intervenciones físicas, las marcas del uso, las consecuencias de viajes y situaciones de trabajo, el desgaste técnico, los accidentes... La cifra de su aura, en los términos de Benjamin. Una máquina con personalidad, si cabe el juego verbal.

Huella, experiencia situada, reliquia e interfaz

Con el desarrollo de los hardwares, los sistemas operativos, los programas y las redes digitales, la industria informática va dejando tras de sí toda una batería de softwares y aparatos, como si se tratara de las sucesivas pieles de una serpiente en constante crecimiento. Ese desprendimiento incesante ha despersonalizado nuestra relación con las tecnologías domésticas. El rápido recambio del mercado nos insta a ejercitarnos en el desapego, nos acostumbra

This bond is visible in every centimetre of its surface, in every mark and file; every trace of customisation immediately recalls the very presence of the apparatus, as in the performances by Ana Mendieta where the objects from nature with which she has interacted retain the cool and radiant figure of the artist.

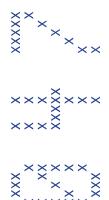
The *Rotten Machine* is not just any old machine. And it is certainly not an anachronistic example of obsolete technology. Above all, it is the place where a situated experience is expressed, the terrain where, even today, an artist's determination, practice, tools and methods for transforming reality, his aesthetic, cultural and technological horizon, and his particular way of understanding the world all converge. It was a sincere appreciation of this fact that gave rise to the subsequent performative action, namely its auction as an object of value, as a relic, as an unrepeatable body that could only culminate in an equally unrepeatable action which would save it from the implacable technical cemetery.



a la cotidiana muerte y desaparición de los artefactos con los que interactuamos a diario, en la desesperada tarea de alimentar el deseo y la pasión hacia los que los sucederán. Todo un segmento mercantil, pero también

social y cultural, se ejercita en este diferimiento permanente del deseo y en el vaciamiento emocional hacia las tecnologías que son, de manera innegable, una parte importante de nuestras propias vidas.

En este sentido, la *máquina podrida* es el resultado de un rescate emotivo; una operación que pone de manifiesto el vínculo sentimental que subyace —aunque se lo niegue— a las relaciones con el entorno tecnológico. Ese vínculo es visible en cada centímetro de su superficie, en cada marca, en cada archivo; cada huella de personalización (*customización*) remite de inmediato a la presencia que se proyecta desde el aparato, como en las performances de Ana Mendieta donde los objetos de la naturaleza con los



0x
0x
0x

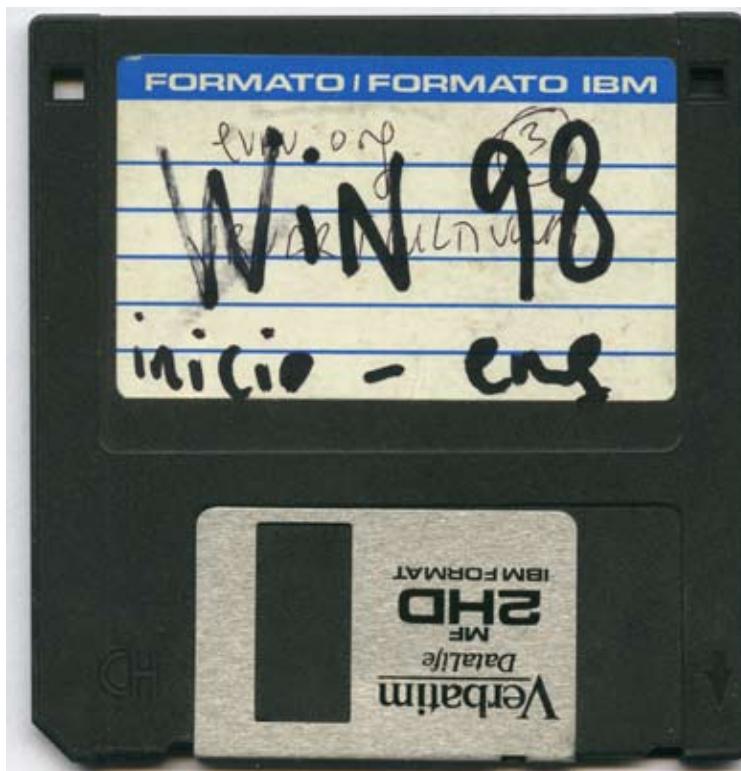
Removed from the fray of IT evolution, protected as a micro-museum of situated experiences, practices and wisdoms, the *Rotten Machine* has become the interface that will always connect us to a technological and semantic universe that we will soon have forgotten. This simple act of historical awareness is the last work that Brian Mackern was able to create with his computer, and we are undoubtedly indebted to him for offering us the chance to project our own living memory on it.

In its silent, ancient and toothless materiality, the *Rotten Machine* is one of its author's most eloquent pieces. Encoded within it is the exact moment when reflection took shape and acquired a body: a physical body of buttons and circuits that (oh, the irony!) will preserve the aura so often denied to electronic productions; a poetic body reverberating with the echoes of an aesthetic production rooted in a precious yet evanescent time and place; a performative body, the result of an endeavour, a practice and a determination to recover the material, conceptual, reflective and emotional bonds of

que ha interactuado conservan la figura fresca y radiante de la artista.

La *máquina podrida* no es cualquier máquina. Mucho menos es un exponente anacrónico de una tecnología obsoleta. Es, ante todo, el lugar donde se manifiesta una experiencia situada, el terreno donde convergen –todavía hoy– la voluntad de un artista, su práctica, sus herramientas y métodos para transformar la realidad, su horizonte estético, cultural y tecnológico, una forma de entender el mundo. La profunda comprensión de este hecho dio origen al acto performático siguiente, el de su puesta en venta como objeto de valor, como reliquia, como cuerpo irrepetible que sólo podía culminar en un acto igualmente irrepetible que lo librara del implacable cementerio técnico.

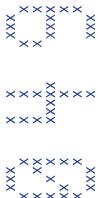
Separada de los embates de la evolución informática, protegida en tanto micromuseo de experiencias, prácticas y saberes situados, la *máquina podrida* se ha transformado en la interfaz



the links that connect us to contemporary technology; a fragment of technology in which we will discover our own transformed bodies.

que siempre nos conectará con un universo tecnológico y semántico que pronto habremos olvidado. Este simple acto de conciencia histórica es la última obra que Brian Eno podía realizar con su ordenador. Ofrecernos la posibilidad de proyectar en él nuestra propia memoria vivida es algo que sin duda le debemos.

En su muda materialidad, vetusta y desdentada, la *máquina podrida* es una de las piezas más elocuentes de su autor. En ella se cifra el instante en el que la reflexión se hace cuerpo. Cuerpo físico de botones y circuitos que conservará el aura tantas veces negada a las producciones electrónicas, ¡menuda ironía! Cuerpo poético en el que reverberan los ecos de una producción estética enraizada en un espacio y un tiempo tan preciosos como evanescentes. Cuerpo performático, resultado de un trabajo, una práctica y una voluntad de recuperar los lazos materiales, conceptuales, reflexivos y emocionales de los vínculos que nos unen con la realidad tecnológica contemporánea. Fragmento de tecnología en el que nos encontraremos con nuestros propios cuerpos transformados.



xxx
x x x x x x x x
x x x x x x x x

x
xxxxx
x x x x x x x x
x x x x x x x x

xxx
x x x x x x x x
x x x x x x x x



xxxxx
xx x x x x x x x x
xx x x x x x x x x
xx x x x x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

xxxxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

Otrora Bellota* hoy tan podrida.

Once an Acorn*, now just rotten

Artworks are the product of historical There is an increasingly widespread vision of technology as a gradual progression, on a logarithmic scale, of the relationship between technological development and time. As the years go by, processing is getting faster, storage capacity larger and, thinking specifically of the Internet, even access to the Net is ever faster, the band ever broader, and so on.

Originally an illuminating way of explaining the specific relationship between time and "the number of transistors that can fit onto

Mackern, Brian. Tour (of the auction). A reference to the original name of the laptop, Bellota: "Bellota [one of the characters in the Latin American version of "The Powerpuff Girls" and the actual name of the machine]". Seen at: <http://netart.org.uy/subasta/tour.htm>.

Bellota is the Spanish word for acorn. The dictionary definitions for bellota include the following: "Unopened bud of a carnation" and "Decoration on a cord or braid, consisting of a small piece of wood, in the form of an acorn, covered with silk or wool".

andrés burbano



Cada vez es más común una visión de la tecnología que nos presenta una progresión evolutiva, de escala logarítmica, de la relación entre el desarrollo tecnológico y el tiempo. A medida que pasan los años, tenemos más velocidad de procesamiento, mayor capacidad de almacenamiento e incluso, si consideramos Internet, también mayor velocidad de acceso a la Red, crecimiento del ancho de banda, etc.

Esta idea, que originalmente era una manera reveladora de explicar la relación específica entre el tiempo y "el número de transistores que caben dentro de un circuito

* Mackern, Brian. Tour (de la subasta). Hace referencia al nombre original de la laptop, Bellota: "Bellota [una de las *superpowerpuff girls* y nombre real de la maquina]". Visto en: <http://netart.org.uy/subasta/tour.htm>.

La Real Academia de la Lengua define la palabra bellota, entre otras formas, como: "Botón o capullo del clavel sin abrir" y como "Adorno de pasamanería, que consiste en una piececita de madera, de forma de bellota, cubierta de hilo de seda o lana".

an integrated circuit", with the number of transistors doubling every 18 months, this idea has gradually been extrapolated

within popular culture to signify a crude relationship between the global changes over time derived from the impact of technological development in general^a.

We therefore find ourselves propelled towards a future with numerous certainties about the impact of technology, a foreseeable outlook, a linear evolution in which the value of technology is always viewed as a constantly fulfilled promise whose value is paid for by credits underwritten by our confidence in the future.

That is how I like to think of the *Rotten Machine*, as a pragmatic contradiction of this argument in that it forces us to think about technology retrospectively, to reflect upon the value of a machine, an old laptop, which by the standards of various countries around the globe is now practically obsolete. This is where I see the first ironic and creative twist in Brian Mackern's decision to auction and then place the machine in an art museum rather than a museum of technology, the only guarantee in of all this being that the old laptop in question was indeed rotten.



"integrado" en una proporción del doble del número de transistores cada 18 meses, se

ha ido extrapolando dentro de la cultura popular para dar lugar a una burda relación de los cambios temporales globales derivados del impacto del desarrollo tecnológico general^a.

Así pues, se nos arroja a un futuro con muchas certezas respecto al impacto de la tecnología, un panorama previsible, una evolución lineal en la cual el valor de la tecnología es visto siempre como una promesa en permanente cumplimiento cuyos fondos son pagados con créditos de nuestra confianza en el porvenir.

Es así como prefiero pensar en la *podrida*, como una contradicción pragmática de este argumento, ya que nos obliga a pensar la tecnología retrospectivamente, es decir, a preguntarnos por el valor de una máquina, una vieja laptop, que de hecho para los estándares de varios países del globo resulta prácticamente obsoleta. Es ahí donde identifico el primer giro irónico y creativo de la decisión de Brian Mackern de subastar y finalmente emplazar la máquina no en un museo de tecnología sino en uno de arte, todo lo anterior con la única garantía de que aquella vieja laptop estaba podrida.

a. Moore, Gordon. "Cramming more components onto integrated circuits". Volume 38, Issue 8, 19 April 1965.

a. Moore, Gordon. *Cramming more components onto integrated circuits*. Volumen 38, número 8, 19 de abril, 1965.

This is obviously neither the only nor the most important aspect of the sale of the toothless old thing to the Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo^b, but it is useful in helping us to create a soundboard and to identify and elucidate the other twists and turns in the work.

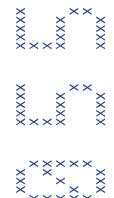
b. Cerveira Pinto, António. MEIAC purchase document, Madrid, 8 February 2005. Seen in SUBASTA DE LA MÁQUINA PODRIDA DOCS.

Labelling something as obsolete is an integral, inescapable and problematic part of digital technologies, and although it is more tangible in our daily lives than innovation itself, the phenomenon has been less studied, less debated and less promoted in popular culture. Perhaps this confirms the scope of the platonic relationship we build with technology, in the sense that we give a lot of credit to its promises while disdainfully ignoring many concrete facts. In this same line of thought, it is also true to say that technology is not the future but rather the past, because every time we buy a new technological device it quickly loses its status as the latest model and soon becomes obsolete.

The obsolescence of both hardware and software brings many questions to mind. At what point are a computer's components regarded as trash? How much of that trash is recycled? What is the useful life of a laptop?

Sin duda, el aspecto mencionado anteriormente no es el único ni el más importante de la venta de la desdentada al Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo^b, pero si nos puede servir para crear una caja de resonancia e identificar y amplificar los otros giros que hace la obra.

La identificación de la obsolescencia como una parte constitutiva, ineludible y problemática de las tecnologías digitales sí que ha sido menos estudiada, aireada y promocionada en la cultura popular aunque esté presente en nuestras vidas cotidianas como un hecho más tangible incluso que la innovación en sí. Quizás eso ratifique el



Gmail - he cambiado una imagen... Apple Yahoo! Google Maps YouTube Wikipedia Noticias (93) Populares

MEIAC

contacto | mapa web | rss | english

INFORMACIÓN | EL MUSEO | COLECCIÓN | EXPOSICIONES | PROYECTOS | PUBLICACIONES | ACTIVIDADES | MEIAC OFF | BIBLIOTECA | ÁREA DIDÁCTICA | PRENSA

20/11/2009 - 20/03/2010 (RE)APROPIACIONES 20/11/2009 - 17/01/2010 UN PERRO ANDALUZ, 80 AÑOS DESPUÉS 26/02/2010 - 22/04/2010 SUBOESTE

Concebida como la segunda fase del proyecto RETescopio, la exposición está centrada en una práctica recurrente en las producciones artísticas en la red: como es la apropiación y reutilización de imágenes preexistentes. En 1929 Luis Buñuel creó, en colaboración con Salvador Dalí el guión de Un perro andaluz, considerada como una obra maestra en la que se reflejan y aglutinan todos los elementos que caracterizan al Surrealismo como movimiento artístico.

Este es un proyecto que pretende mostrar la vigencia de una de las obras más importantes de la historia del cine y más influyentes de la cultura contemporánea. En 1929 Luis Buñuel creó, en colaboración con Salvador Dalí el guión de Un perro andaluz, considerada como una obra maestra en la que se reflejan y aglutinan todos los elementos que caracterizan al Surrealismo como movimiento artístico.

La exposición ofrece una panorámica general multidisciplinar (literatura, artes plásticas, fotografía, cine...) del curso de la modernidad en Portugal y España y el mundo contemporáneo entre 1929 y 1959, privilegiando especialmente los elementos de contacto directo entre autores de los dos países, por un lado, y la presencia de escritores y artistas olvidados por las historias oficiales o casi marginados. En su conjunto, muestra la reconsideración crítica de un período artístico que marca, indudablemente, el curso cultural del siglo XX en la Península.

Bulletin Nº 1 | Bulletin Nº 2 | Retexpaña | Retart Latino Database | RETescopio | RET/Artes en España

ver agenda completa

xxx
xx
xxxxx
xx

How long does digitally-stored information remain useful? The promise of the infinite and inalterable duration of digital information stored on media such as compact discs gave way, in less than 20 years, to the incontrovertible fact that CD-ROMS

made during the last decade are unreadable nowadays. Among other things, many art projects on digital media inevitably become ephemeral because of the format type, compression systems or changes in operating systems to which the information stored on digital media is subjected.

As the project of an author who regards himself as a "digital archaeologist", the *Rotten Machine* is clearly indicative of this process: namely, the capacity or incapacity of digital technologies to be sustained over time, the problem of mutual compatibility, of the reliability of translating their formats to new languages and technological paradigms.



alcance de la relación platónica que construimos con la tecnología, en el sentido de que damos gran credibilidad a sus promesas y eludimos con desdén muchos hechos concretos. Vale decir entonces en este orden de ideas que la tecnología no es el futuro, sino más bien el pasado, dado que cada vez que compramos un nuevo aparato tecnológico en breve ya no es el último modelo y poco más tarde ha quedado obsoleto.

Me surgen muchas preguntas respecto a la obsolescencia tanto del hardware como del software: ¿cuándo se consideran basura los componentes de una computadora? ¿Cuánta de esa basura se recicla? ¿Cuál es la vida útil de una laptop? ¿Cuál el periodo de utilidad de la información almacenada digitalmente? La promesa de duración infinita e inalterable de la información digital en soportes como el disco compacto dio paso en menos de veinte años al hecho contundente de que, hoy por hoy, no podemos leer CD-ROM que se crearon en la década pasada. Entre otras cosas, muchos proyectos artísticos realizados en soportes digitales se vuelven efímeros a su pesar por el tipo de formato, los sistemas

But that is enough for now of "macro" reflections. Let us ask ourselves a more concrete and, as such, more edifying question: what is the *Rotten Machine*?

In an interview about the project given a few years ago for his presentation at a symposium on the relationship between art and the market^c, Brian offered some very clear answers: the *Rotten Machine* has three basic functions - tool,

c. Mackern, Brian.
Burbano, Andrés.
Email interview on
the *Rotten Machine*.
Montevideo-Bogotá,
February-April
2006.

workshop and collection of works - and it is this triad that will assist us in describing its nature.

The toothless old thing is the tool which with Brian works and recreates, writes and deletes, builds and demolishes, assembles and researches his projects, his sound toys, his projects as a VJ and his net.art works. In this respect, the machine is the device that supplies the multimedia and hypermedia facilities that make his projects possible. Of course, nowadays no one would be surprised to hear his creative tool being described as a computer. It is the next twist that is bizarre.

The second characteristic of the machine is that it serves as the artist's workshop; the software and the creative relationship that Mackern establishes with his laptop are

de compresión o los cambios de los sistemas operativos a los que se ve sometida la información almacenada en esos soportes.

Sin duda alguna, la *podrida*, como proyecto de un autoproclamado "arqueólogo digital", nos habla también de eso, de la capacidad o incapacidad de las tecnologías digitales para mantenerse a través del tiempo, del problema de la compatibilidad consigo mismas, de la viabilidad de traducir sus formatos a nuevos lenguajes y paradigmas tecnológicos.

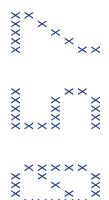
Pero basta por ahora de reflexiones "macro", pasemos a preguntarnos algo más concreto que, como todo lo concreto, es más edificante: ¿qué es de hecho la *podrida*?

En una entrevista sobre este proyecto realizada hace un par de años para su presentación en el marco de un simposio

sobre la relación entre c. Mackern, Brian.
Burbano, Andrés.
Entrevista por
email sobre la
podrida. Montevideo
- Bogotá, febrero-
abril de 2006.

arte y mercado^c, Brian ofreció respuestas muy claras: la *podrida* tiene tres componentes fundamentales en su condición de herramienta, de taller y de colección de obras, es esa triada la que nos va a guiar en este proceso de describir su naturaleza.

La desdentada es la herramienta con la

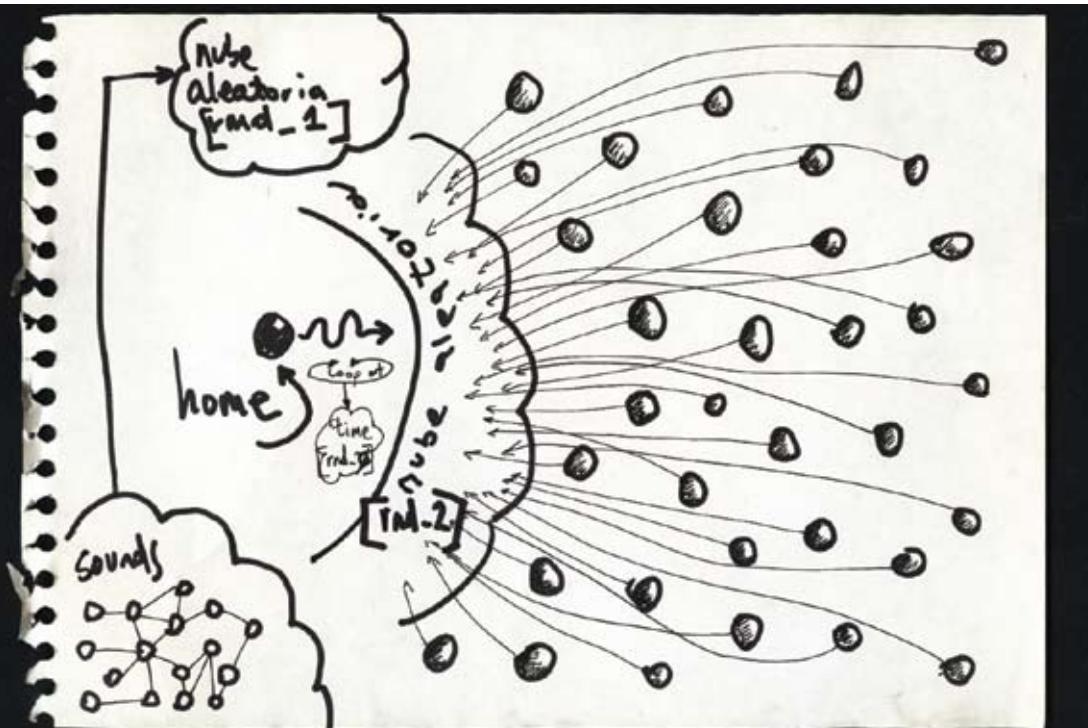


xx
xx
xx

both versatile and intangible. This means that tool and workshop are the same thing, or rather that each are a variation of the same laptop: a tool that contains whatever is made by the tool, a loop that, like any loop, promises to be infinite.

At this point I would like to meditate upon references in artistic processes in which the object or space of a transaction of meaning, or even of an economic transition, is to present the workshop itself as a work, when the work is also the tool. Clearly, for anyone reflecting on the genuine innovations and aesthetic contributions to be gained from the inter-relation between art and technology, this is where they might begin to find specific phenomena that merit detailed analysis.

The final characteristic of the *Rotten*



cual Brian trabaja y recrea, escribe y borra, construye y destruye, ensambla e investiga sus proyectos, sus *sound toys*, sus proyectos como VJ y sus obras de net.art. En este sentido, esa máquina es, digamos, el dispositivo que brinda las posibilidades multimedia o hipertextuales que abren el camino a sus proyectos. Sin duda, en este momento no habrá quien se sorprenda de que alguien vea su computadora como una herramienta creativa. Lo que sí puede resultar curioso es el siguiente giro.

La segunda condición de esa misma máquina es la de taller del artista, es decir, la versatilidad e inmaterialidad del software y la relación creativa que Mackern establece con su laptop. Esto hace que, en este caso, herramienta y taller sean una misma cosa, o más bien que cada una de ellas sea un avatar de la misma laptop. Herramienta contenedora de lo hecho con la herramienta, bucle que, como todo bucle, promete ser infinito.

Es aquí donde me gustaría preguntarme por referentes de procesos artísticos en los cuales el objeto o espacio de una transacción de sentido o incluso de una transición económica sea el presentar el taller mismo como obra y que a la vez esta sea la herramienta. Sin duda, quienes reflexionan sobre las verdaderas innovaciones y los aportes estéticos que traería la interrelación de las artes y las tecnologías, podrían empezar a encontrar aquí fenómenos particulares y susceptibles

Machine is its function as a collection of individual work and a container for historical net.art works produced by other artists. Here we are again faced with short timeframes of obsolescence and the subsequent disappearance of software. Indeed, in some cases it might be more apt to talk about the archaeological preservation of early net.art works. Of course, a vast collection of Brian's own works are in the *Rotten Machine*. As he himself says, they are here and there, in the "Projects" folder and in "My documents", all mixed up together on his hard drive with its Windows 98 data structure. Apparently, even people like Vuk Čosić have found their own works on the toothless old thing. I myself have seen a video of the scene.

The agglutination of these ideas materialised into a performance^d when Brian and the "Los Machín" collective took stock of the state of the machine. Realising the risk of losing the contents and the need for updating, they decided to take a leap into the void at a time when several similar projects had already emerged.

The actual manifesto for the auction of the *Rotten Machine* clearly states which works might provide some form of context.



de un análisis cuidadoso.

Por último, está la condición de la *podrida* como colección del trabajo propio y como contenedor de obras históricas del net.art realizadas por otros artistas. Entran en juego nuevamente los rápidos períodos de obsolescencia y desaparición del software, pues quizás en algunos casos debamos hablar de una labor arqueológica de preservación de obras del net.art más temprano. Por supuesto, una vasta colección de proyectos del propio Brian está en la *podrida*. Según él mismo, están por allí y por allá, en la carpeta "Proyectos" y en "Mis documentos", un poco enredados en su disco duro de estructura de datos de Windows 98. Al parecer, incluso personajes como Vuk Čosić han terminando encontrando sus propios trabajos perdidos en la *desdentada*, yo mismo he visto un video de la escena.

OTR
LIF
COP



HACKTIVISM
E-MUSIC
NEW MEDIA ART

> News archive
> emusic
.art



> Neural Magazine
> new media art



> Neural Station
> hacktivism

25.05.04 Máquina Podrida, computer in putrefazione all'asta.

Il personal computer detiene un paradosso teorico nella sua tecnologia che ne fa sia lo strumento per costruire le opere digitali sia il mezzo per fruirne, in un corto circuito che negli artisti tende a risiedere fisicamente nella stessa macchina. Questa diventa così un oggetto che conserva non solo la carriera ufficiale di un artista, ma anche sue tracce, scarti, ritagli, ingenti materiali d'ispirazione attinti altrove e il suo vissuto personale, oltre alle vicissitudini tecniche con cui si è dovuto confrontare. L'artista uruguiano Brian Mackern, attivo fin dal 1994 in rete con un'estetica lowtech dettata dalle scarse possibilità offerte dal suo paese, nonché autore del concettuale [No-content.org](#), ha deciso di mettere all'asta il suo computer portatile che versa ormai in condizioni tecniche precarie. L'operazione è sostanzialmente diversa da quelle analogamente compiute da altri artisti, in quanto non c'è solo un tentativo di oggettificare dei processi digitali, ma la messa in gioco completa dello strumento di lavoro e di dieci anni di lavoro di Mackern. La "Máquina Podrida" quindi incarna i temi quali l'organicità del digitale e la conservazione delle opere elettroniche, ma è soprattutto un pezzo fondamentale della stessa identità dell'artista, venduta con tutto ciò con cui ha man mano convissuto (accessori, adesivi, difetti e marchi reggiani), insieme ad un backup completo su dvd. Presentato durante l'ultimo PEAM dal gruppo Los Machin quest'evento si sviluppa per un mese sul sito di [Eurobid](#) ed è stata collocata con sufficiente ironia all'interno della categoria "antichità".



They are explicitly mentioned as a means of denying their affiliation and asserting the originality of the *Rotten Machine*. Some of the projects cited are Joshua Davis's CD, the 0100101110101101.ORG virus and John F. Simon Jr's laptop.

The auction performance lends unique character to this project and suggests myriad ideas. It is undoubtedly the action that

has received the best coverage in writings on media art and net.art in connection with Mackern's work. The descriptive text on Neural.it, "Máquina Podrida, computer in putrefazione all'asta"^e, is just one example of this. In any case, I

e. Ludovico, Alessandro. "Máquina Podrida, computer in putrefazione all'asta". Neural.it. 25 May 2004. Italy. Seen at <http://www.neural.it/nnews/máquinapodrida.htm>.

d. Mackern, Brian, Los Machín. Manifiesto de lanzamiento. Visto en: SUBASTA DE LA MÁQUINA PODRIDA DOCS, <http://podrida.netart.org.uy/>.

El pegamento de estas ideas resultó ser una performance^d que nace en el instante en que Brian y el colectivo Los Machín hacen un balance reflexivo sobre el estado de su máquina, el riesgo de perder el contenido y la necesidad de actualización, y deciden lanzarse al vacío en un momento en que habían aparecido algunas propuestas similares.

En el propio manifiesto de la subasta de la *podrida*, queda claro cuáles son las obras que podrían servir de algún modo de contexto. Se mencionan explícitamente con el objetivo de negar su afiliación y afirmar la originalidad de la *podrida*. Se alude, entre otros, a proyectos como el CD de Joshua Davis, el virus de 0100101110101101.ORG o el portátil de John F. Simon Jr.

La performance de la venta da un carácter particular a este proyecto y lanza ideas en toda suerte de direcciones; sin duda, es este gesto el que ha quedado mejor registrado en la literatura sobre media y net.art relativa al trabajo de Mackern. El texto descriptivo de Neural.it *Máquina Podrida, computer in putrefazione all'asta*^e es sólo un testimonio de ello.

e. Ludovico, Alessandro. *Máquina*

would like to focus on the fact that the performance revolved around an auction on the Internet, which has become a privileged space for economic transactions since the inception of the World Wide Web. Therefore, we can say that the *Rotten Machine* was incorporated into the auction system in a somewhat bizarre way, considering its scale of values and modes of participation and interaction.

f.Mackern, Brian.
Eurobid print screen. Seen in SUBASTA DE LA MÁQUINA PODRIDA DOCS at <http://podrida.netart.org.uy/>.

less, the auction price clearly reflected a value beyond the machine's worth as mere hardware.

This event occurred a few years after the dot-com phenomenon, when everything touched by the magic wand of the word "Internet" turned to gold. In other words, the boat set sail at a time when shipwreck was a distinct possibility. But it didn't matter. Perhaps, in the end, it simply reflects the same bright nihilism that seems to surround every action concerning the *Rotten Machine*.

The performance was a success: it attracted

The Eurobid print screen^f from 2004 shows a laptop offered in the "antiques" category for 2,748.17 pounds or 4,000 euros. As a laptop sold in the state offered by Brian would cost around 400 euros or even

Podrida, computer in putrefazione all'asta. Neural.it. 25 de mayo de 2004. Italia. Visto en: <http://www.neural.it/nnews/mquinapodrida.htm>.

De cualquier modo, me gustaría orientar esta reflexión hacia el hecho de que la performance giraba en torno a una subasta por Internet, un medio privilegiado de transacción económica desde los inicios del WWW. Digamos entonces que la *podrida* se va a insertar de una manera singular en el sistema de subastas, dentro de su escala de valores y sus modos de participación e interacción.

f. Mackern, Brian.
Print screen de Eurobid. Visto en: SUBASTA DE LA MÁQUINA PODRIDA DOCS, <http://podrida.netart.org.uy/>.

El print screen del Eurobid^f muestra una laptop ofrecida en 2004 en la categoría de "antigüedades" por un valor de 2.748,17 libras



Eurobid.com - #AT0020520002

http://podrida.netart.org.uy/eurobid.htm

Apple Yahoo! Google Maps YouTube Wikipedia Noticias (93) Populares

Eurobid.com - #AT0020520002

Cambiar imagen

eurobid.com
Your auction channel

Have an online Business?
Want to promote it for free?

BannerNetwork Microsoft bCentral

Categories Sell My Page Services Register Now Help

Advanced search

Home > Antiques > Antiques > General/Others > #AT0020520002
la máquina podrida

Currently:	4,000.00 Euro	First bid:	4,000.00 Euro
Quantity:	1	# of Bids:	0 No bids
Time left:	0 Days:0 Hours:0 Min.	Location:	España - valencia
Highest bidder:	None	Email this item to a friend:	
Seller:	LOS_MACHIN (0)		
View Ratings Ask Seller a Question			
Currencies Accepted:	EURO, US,		
Shipping Method:	Shipping Information is listed in the item description,		
Payment Method:	COD,		

Place a Bid

The seller assumes all responsibility for listing this item. You should contact the seller to ask any questions by email before making any bid.

Item Description

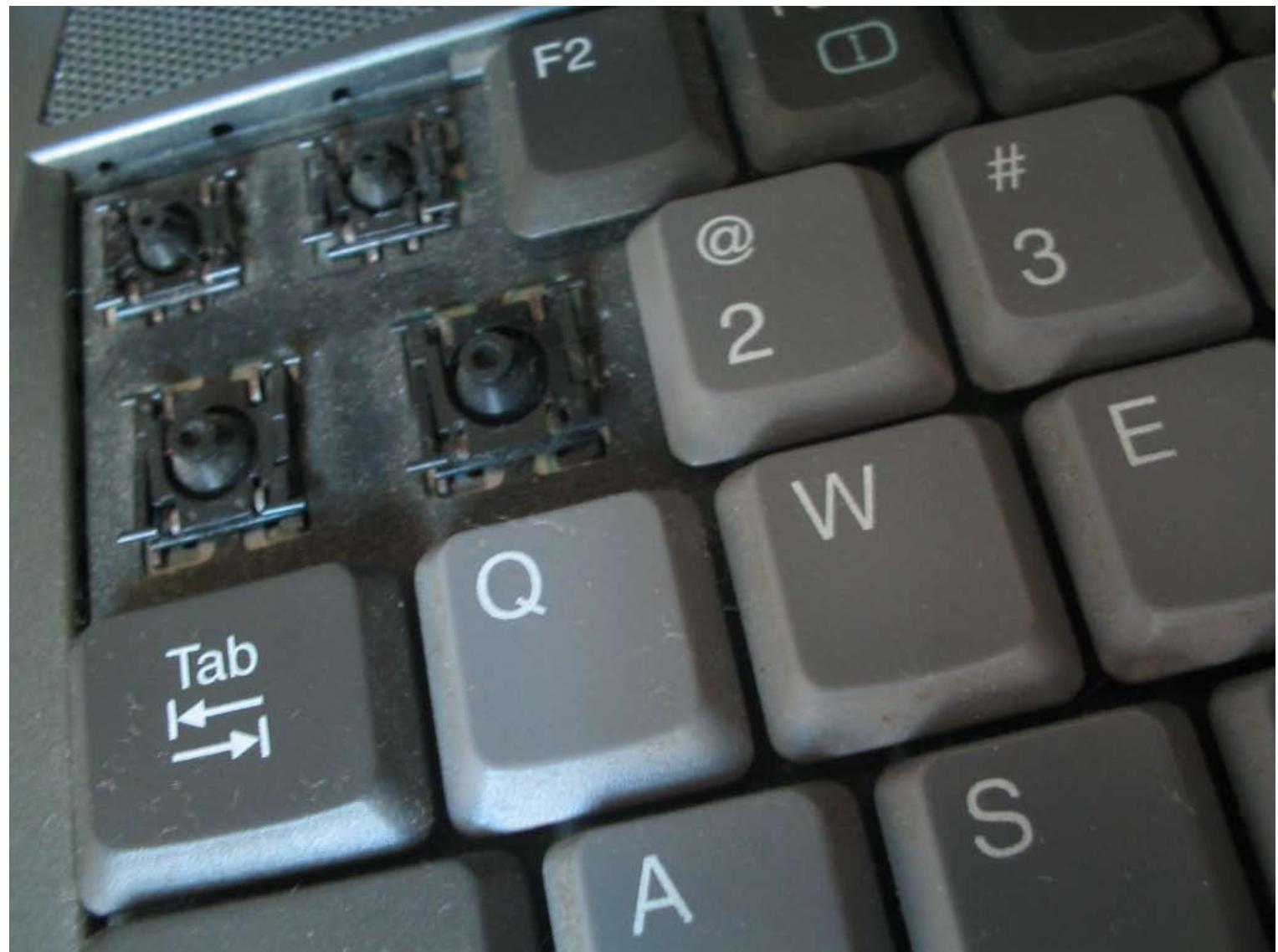
//español//italiano di sotto//english below

LeLE & casares aka „los machin„ aka „latinolovers„, con el consentimiento y aprobación del net.artista propietario de la "máquina podrida" aka "la desdentada", inicia la subasta del ordenador de brian mackern, artista que ha contribuido al net.art desde el lejano 1994 cuando trabajaba en lo que él llamaba "ambientes en red". es un artista, en este sentido, fundamental, aunque como es ajeno a los ámbitos europeo y norteamericano, dada su nacionalidad uruguaya, no posee el status de los clásicos maestros. su trabajo es anticípicamente

xxx
x x x x x
xxx
x x x x x x x
xxx
x x x x x x x x
xxx



xxx x x x x
x x x x x x x x
x x x x x x x x



attention and fired the imagination, while the sheer nerve of the participants helped to lend personality to the whole event. Meanwhile, the auction itself was apparently a failure in that there were no offers or bids to buy the machine, thereby accentuating its symbolic value. The first positive outcome of the performance and the way it was presented in public is that it earned deserved recognition for the work Brian had been doing for years.

The idea of an auction with no bids finally leads us to a cluster of relationships linked to the issue of value, to the value we choose to attach to things, to the value we attribute to actions, to the economic or monetary worth reflected in the two previously mentioned scales of values. These issues operate on both a personal and social level and, in specific connection with the art field, highlight the value attached to an artwork, sculpture or performance. Let us consider, for example, the value attached to the material and the digital when an artwork is the issue. What is the value of a digital artwork and what is the value of a tangible work?

The curious context surrounding the auction of the *Rotten Machine* and precisely what accentuates the irony of the stunt is the issue of the value of technology - specifically how, after a few years, technological objects such as *laptop* computers fall dramatically

o 4.000 euros. Sin duda, una *laptop* vendida como tal y en el estado en que la ofrecía Brian costaría alrededor de 400 euros o quizás menos. El precio de la subasta hablaba claramente de un valor que iba más allá de la máquina como hardware.

Este acontecimiento sucedió varios años después del fenómeno punto com, donde todo lo que fuese tocado por la varita mágica de la palabra "Internet" se convertía en oro. Es decir: el barco zarpó considerando seriamente el naufragio, pero no importó, quizás esto sea en últimas el reflejo de un nihilismo risueño que parece estar en el fondo de toda la acción que rodea a la *podrida*.

La performance fue un éxito, llamó la atención, despertó la imaginación, el desparpajo de los participantes ayudó a darle carácter a todo el evento. La subasta en sí, a su vez, parecía resultar un fracaso: no hubo oferta o puja alguna para la compra de la máquina; así pues, es el aspecto simbólico el que gana relevancia. La primera conclusión positiva de la performance y del modo en que se hizo pública apunta a un reconocimiento merecido para el trabajo que había venido realizando Brian desde hacía años.

La idea de una subasta sin puja nos arroja finalmente a un enjambre de relaciones vinculadas con la pregunta sobre el valor, sobre el valor que damos o no damos a las cosas, el valor que atribuimos a los actos, el valor económico o monetario que refleja entonces



in price because you can't just change the processor or memory and bring it back up to date. As such, the other side of the coin in the innovation market is the depreciation of technological objects which, unlike wine, for example, get cheaper and more rotten with each passing year.

Of course, we might wonder whether this is Brian's way of criticising the electronic art market. If indeed there is such a thing as an electronic art or media art market, what is that market interested in? What type of works does it seek? How do those works fit together as sets, collections or whatever? To date, it seems clear that this market is not ready for daring proposals such as the auction staged by Brian and "Los Machín".

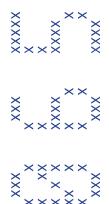
The general art market is full of people who have obtained results worthy of an alchemist by transforming their own shit into a work of art and then selling it for its weight in gold. A few years ago I happened to see an exhibition dedicated exclusively to the *Merda d'artista* of Piero Manzoni in which a considerable portion of the show curated by Bernhard Bazile^g was given over to photographs

g . B a z i l e ,
Bernard. "One Measure for All". Exhibition entitled *Une mesure pour tous* in the projects space at the ZKM Centre for Art and Media. First shown at the IAC - Institut d'Art Contemporain Villeurbanne/ Lyon. 13 May - 8 August 2004, Karlsruhe. Germany.

esas dos escalas de valor anteriormente mencionadas. Estos cuestionamientos operan tanto a nivel personal como a nivel social, incluso, si nos aproximamos al campo del arte, recalcan la pregunta del valor que se otorga a una obra, a una escultura o una performance. Pensemos por ejemplo en el valor que se da a lo material y a lo digital cuando hablamos de una obra de arte. ¿Cuál es el valor de una obra de arte digital? Y ¿cuál es el de una tangible?

El curioso contexto al que apela la subasta de la *podrida*, que acentúa precisamente la ironía de la jugada, es pues el asunto del valor de la tecnología, en concreto el claro abaratamiento al que después de pocos años se ven sujetos objetos tecnológicos como las computadoras portátiles, a las que no se les puede cambiar simplemente el procesador, la memoria y ya está. Es decir, la otra cara de la moneda del mercado de la innovación es el decrecimiento del valor económico de los objetos tecnológicos que, a diferencia, por ejemplo, de los vinos, cuanto más tiempo pasa, más baratos y más podridos.

Naturalmente podemos preguntarnos si Brian apunta con esto a la crítica de un mercado del arte electrónico. Si en efecto existe un mercado del arte electrónico o del *media art*, ¿en qué está interesado dicho mercado? ¿En qué tipo de obras? ¿Cómo arman conjuntos esas obras, llámense colecciones o como sea? Lo que se intuye por ahora es



L
O
C

and interviews of the collectors who had acquired a can full of some rotting substance and were happy to pose as exhibits of daring oddities in the art collecting world. In other words, they were no longer collectors but objects for display. To a large extent, that was the greatest achievement of the show, as the audience showed a morbid fascination with the people who had bought such works. I must also admit that the collectors smiled a lot and seemed perfectly at ease.

I would like to go on searching for references in the net.art world with which to hone our tools and reach a better understanding of Brian's work and that underlying issue of value and market. This is important for me because it is how I have always seen Brian, as a pioneer of net.art. That's where I would like to place him, because his work has carved out a niche for him in that mosaic.

h. Etoy
Corporation.
Etoy. Seen at
<http://etoy.com/>.

i. On, Josh.
They Rule, 2001 - 2009. Seen at
www.theyrule.net.

Two net.art works which have approached the question of market and value from different perspectives are *Toy War* by the Swiss collective Etoy Corporation^h and, with a very different strategy, the project *They Rule* by Josh Onⁱ, which reached a large

audience with its complex view of the

que, definitivamente, ese mercado parece no estar listo para propuestas audaces como la que nos plantean Brian o Los Machín, como grupo, con la subasta.

En el mercado del arte en general están quienes han logrado resultados dignos de procesos alquímicos al transformar su propia mierda en obra de arte y cobrar por ella su peso en oro; hace algunos años tuve la oportunidad de ver una exposición dedicada exclusivamente a la obra *Merda d'artista* de Piero Manzoni,

exposición comisariada por Bernhard Bazile^g que en su mayor parte estaba integrada por fotografías y entrevistas con los coleccionistas que habían adquirido un pote relleno de sustancia putrefacta. Ellos posaban gustosos al ser exhibidos como atrevidas rarezas en el mundo del coleccionismo de arte. Es decir, de coleccionistas pasaron

a ser objetos de exhibición. Y ese era en gran medida el acierto de la muestra, ya que era evidente en el público el morbo por responder a la pregunta ¿quiénes compran ese tipo de obras? También he de reconocer honestamente que los coleccionistas se veían muy cómodos y sonrientes.



networks of company executives who compete for the market. Both projects attracted attention from the art world and activists alike.

The *Toy War* process galvanised the field of online artistic practices, even transcending the Web to incorporate other media and levels of reality, such as movements of law firms and artists' wallets. For those with short memories, the "war" started in the late 1990s and spread during the heyday of the dot-com phenomenon. At the time, everything seemed to suggest that the Net had spawned a new market that not only threatened to make us think of our whole reality as some cheap trinket but also led many people to blindly go down that path. The consequences soon became apparent, and the dot-com crisis was quickly followed by the dot-org boom.

No quisiera dejar de buscar en el mundo del net.art referentes que nos permitan afinar nuestras herramientas de entendimiento sobre la obra de Brian y sobre esa pregunta subyacente relativa al valor y al mercado, y me parece que es importante hacerlo así porque es como he visto siempre a Brian: como un pionero del net.art. Es ahí donde prefiero ubicarlo, ya que se ha hecho con su trabajo un hueco en ese mosaico.

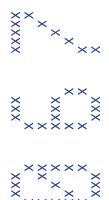
Possiblemente, dos de los trabajos de net.art que han abordado desde diferentes perspectivas el asunto del mercado y el valor

h. Etoy Corporation.
Etoy. Visto en:
<http://etoy.com/>.

i. On, Josh. *They Rule*, 2001-2009.
Visto en: <http://theyrule.net>.

son la Guerra de los juguetes, del colectivo suizo Etoy^h, y, por otro lado, con una estrategia muy distinta, el proyecto *They Rule* de Josh Onⁱ, que logró hacer accesible a un gran público una visualización compleja de las redes de los directivos de las compañías que en última instancia compiten por los mercados. Ambos proyectos llamaron la atención del mundo del arte y de los activistas por igual.

La Guerra de los juguetes fue un proceso que calentó el ambiente de las prácticas artísticas en la Red, trascendiendo incluso la Red misma e involucrando a otros medios y niveles de realidad, por ejemplo, los movimientos de los escritorios de los abogados y las billeteras de los artistas.





xx
xx
xx

Toy War was the symbolic and active opposition of the Swiss collective Etoy Corporation to the then giant toy company, eToys Inc. The battle of wills initiated by eToys' decision to claim ownership of the domain "www.etoym.com", which was actually owned by the net. artists' collective, catapulted the latter to world recognition: Etoy Corporation won the "war" by preserving its ownership of the domain name and even received compensation from the toy company.

Etoy Corporation revealed the sinister game that eToys Inc was trying to play and managed to turn the situation around by exposing the company, beating it at its own game and also questioning the inflated economic value that an intangible element such as a simple domain name can attain. Ultimately, the collective created a curious and ironic replica of the big companies by creating an operating platform as "corporate" artists,

Para quienes ya no lo recuerdan, esta "guerra" empezó a finales de la década de los noventa y fue alentada por el momento glorioso del crecimiento del fenómeno punto com. En aquel entonces, todo parecía indicar que gracias a la Red se había creado un nuevo mercado que no sólo amenazaba con hacernos pensar en nuestra realidad completa como una baratija, sino que también impulsó a muchos a seguir ese camino a ciegas. Las consecuencias no se hicieron esperar y la gran crisis de los punto com fue seguida por el auge de las punto org.

La Guerra de los juguetes fue la respuesta simbólica y activa del colectivo suizo Etoy contra el entonces gigante corporativo de los juguetes Etoys. Este pulso iniciado por la reclamación por parte de la compañía Etoys del nombre de dominio www.etoym.com, en posesión del colectivo de net artistas, fue la plataforma de lanzamiento desde la que dicho colectivo alcanzó reconocimiento mundial, dado que al final fueron sus miembros los ganadores de la "guerra": lograron conservar la propiedad del nombre de dominio y además recibieron indemnizaciones por parte de la compañía.

Etoy reveló el juego siniestro al que la compañía Etoys intentaba jugar con ellos y fue capaz de darle la vuelta a la moneda poniendo en evidencia a la compañía y de ganarle en su propio juego, además de cuestionar el exagerado valor económico que

which also guaranteed its entry into the art market world.

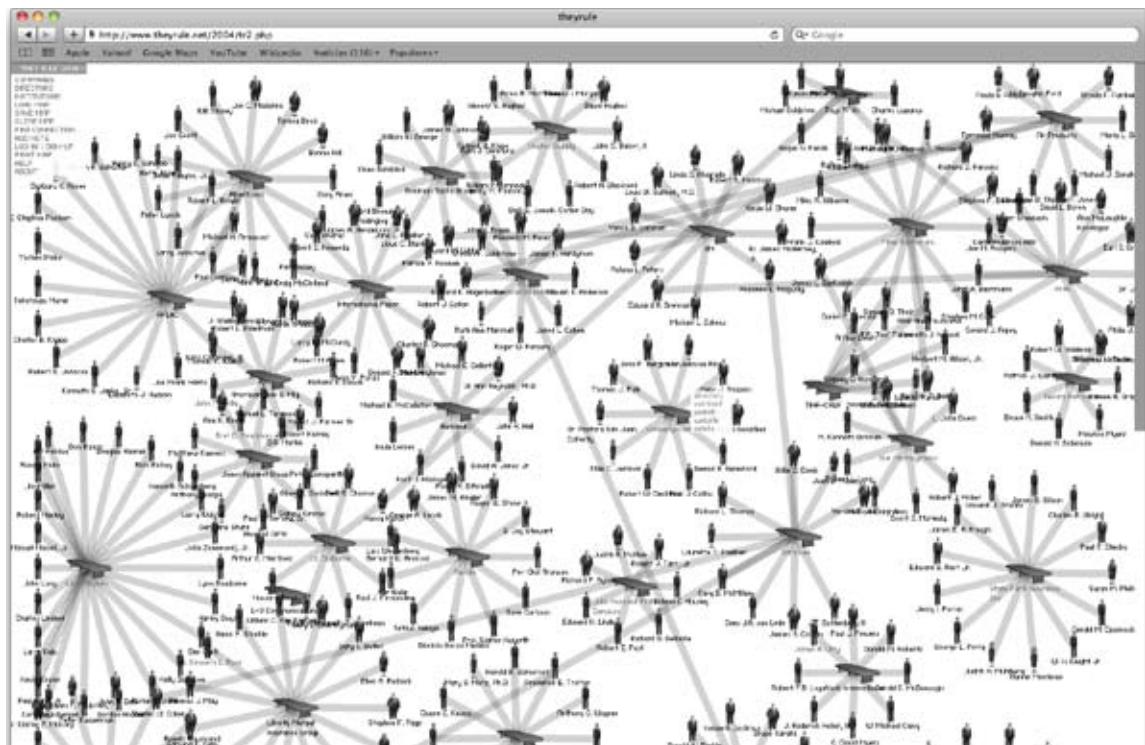
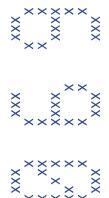
They Rule, which developed around the same time as the *Rotten Machine* and therefore subsequent to the Etoy project, was another landmark in terms of the versatile relationship it created between the web interface and the database. It also offered users a simple way of storing the networks they had explored and customising searches. This, and the astute presentation of companies in a network structure, kindled curiosity about the relational way in which they operated on a social level.

The top executives of large corporations were shown to operate in a structure very different from that of their competitors. For example, people apparently competing for the market with their companies turned out to be board members of two competing companies. The project even exposed the revealing relationship between political and economic structures and universities.

Although this was obviously not the first time that these relational networks had been pointed out, adding real names and a visual structure made for a much greater impact. I think that what made this project a landmark was the way it visually presented the organisational structures of companies competing for the market and then made this information accessible to popular culture:

puede alcanzar un elemento inmaterial como es un simple nombre de dominio. Finalmente, Etoy terminó por hacer una curiosa e irónica réplica de las corporaciones y creó una plataforma de operación como artistas "corporativos" con la que se aseguraba la entrada al mundo del arte.

They Rule fue un proyecto paralelo en el tiempo a la *podrida*, por lo tanto posterior al de Etoy, y marcó también un hito en términos de la relación versátil que se crea entre la interfaz web y la base de datos. Ofrecía al usuario a la vez una manera sencilla de almacenar las propias redes exploradas y personalizar las búsquedas. Esto, sumado a la agudeza de la presentación de las compañías en una estructura de red, alimentó la curiosidad sobre la naturaleza relacional con la que operaban a nivel social.



the website has received countless hits over the years and is still online today.

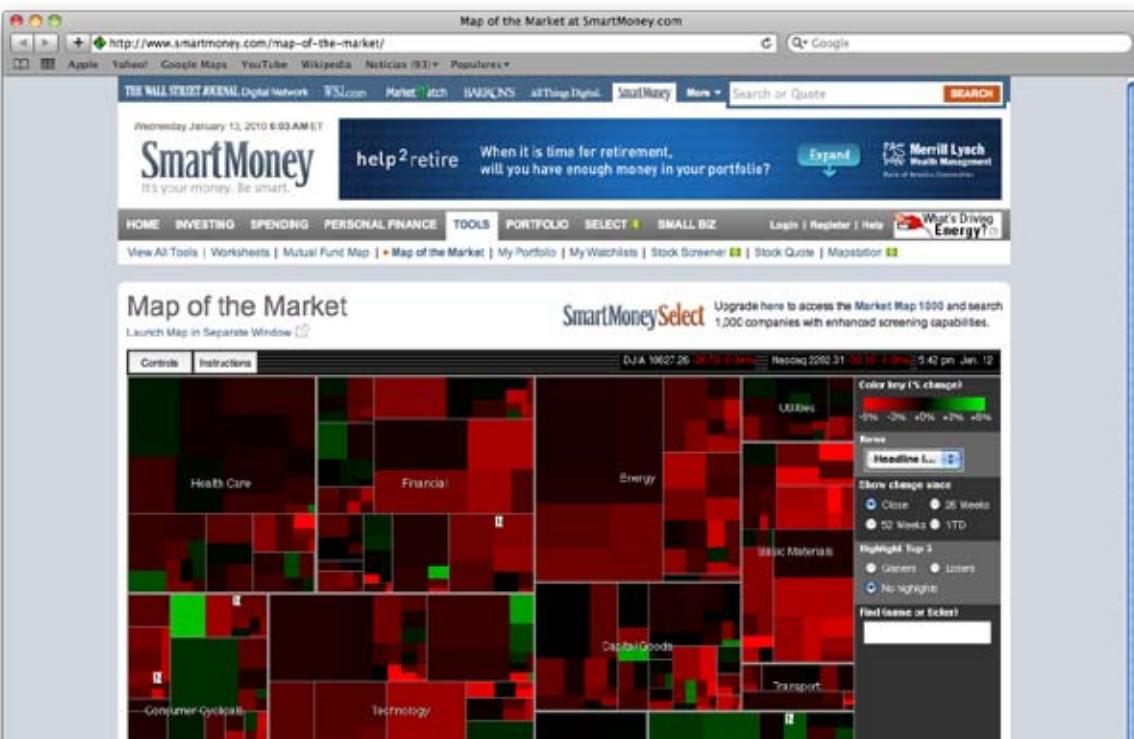
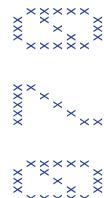
In other words, through its design, this net.art project managed to expose a way of understanding the market and competition that transcended the obvious and more accommodating ways of representing these phenomena.

j. Wattenberg,
Martin. *Map of the Market, 1998 -2009*.
Seen at <http://www.smartmoney.com/map-of-the-market>.

When *They Rule* was launched, visual displays such as the *Map of the Market*,^j produced in 1998 by

Martin Wattenberg, had already demonstrated their efficiency in graphically representing monetary dynamics and the value of investments.

Going back to the *Rotten Machine*, the final



Los dirigentes de las grandes corporaciones quedaron al descubierto en una estructura muy diferente a la de la competencia. Así, resultó que personajes que aparentemente competían con sus compañías por el mercado formaban parte del consejo de las dos empresas. Y lo que es más: el proyecto mostró la reveladora relación de las estructuras políticas y económicas con las universidades.

Sin duda, ese relato se había contado otras veces, pero el hacerlo con nombres propios y con esa estructura visual de red resultó ser un detonante efectivo. Creo que este proyecto marcó un hito en la manera de visualizar las estructuras de organización de las compañías que compiten por el mercado e hizo además que esta información fuera accesible para la cultura popular, dado que el sitio web ha sido altamente visitado durante todos estos años y continúa *on line*.

En otras palabras, un proyecto de net.art termina por revelar a través del diseño una manera de entender el mercado y la competencia que está más allá de las formas obvias y complacientes de representación de dichos fenómenos.

Cuando se lanzó *They Rule*, visualizaciones como el mapa del mercado de acciones *Map of the Market*,^j realizado

j. Wattenberg,
Martin. *Map of the Market, 1998-2009*.
Visto en: <http://www.smartmoney.com/map-of-the-market>.

twist I would like to mention is that despite not attracting any bidders whatsoever, and thanks in part precisely to these non-existent bids and the failure of the auction, the work nevertheless succeeded in creating a powerful symbolic platform. As a result, it eventually attracted the attention of a museum and entered a collection dedicated to exploring digital art in Latin America.

So despite (or perhaps because of) its apparent methodological error on a commercial level, the *Rotten Machine* was acquired, found its way into the museum and, as a container filled with contents, it now functions – on the basis of its status as a collection of net.art works – as a collection within the museum collection, as a gallery within a gallery, with a curatorial approach that shows a genuine and persistent interest in everything that has been produced on the Internet in experimental and artistic fields around the globe since way back in 1994. It is a collection constructed, so to speak, by curiosity and amateur archivism.

Unlike some authors who have discussed Brian's work – and as the Colombian I am – it is clearly no surprise to me that net.art is produced in Uruguay, and yet various texts about the project have expressed surprise at this fact. In truth, what surprises me is that they should be surprised in this day and age, when globalisation and mundialisation are running rampant.

en 1998 por Martin Wattenberg, ya habían mostrado su eficacia como representación de las dinámicas monetarias y del valor de las inversiones.

Volviendo pues a la *podrida*, el giro final al que me quiero referir es que la obra, a pesar de que ningún comprador pujara por ella, finalmente y gracias en parte a que la puja fue inexistente y la venta un fracaso, logra crear una plataforma simbólica potente para terminar llamando la atención de un museo y pasar a formar parte de la colección dedicada a la exploración del arte digital en Iberoamérica.

Entonces, a pesar de su aparente error metodológico en lo comercial, y quizás gracias a él, la *podrida* es adquirida, se abre paso hasta el museo y, en calidad de contenedor contenido, ahora opera –por su condición de colección de obras de net.art– como colección dentro de la colección del museo, galería dentro de una galería, con una curaduría que muestra un interés honesto y constante por cuanto se fue produciendo en Internet a nivel experimental y artístico en muchas latitudes, en muchos lugares, desde el temprano 1994. Una colección hecha de curiosidad y archivismo *amateur*, por así decirlo.

A diferencia de algunos textos que comentan la obra de Brian, y como colombiano que soy, por supuesto que no me sorprende que





The *Rotten Machine* is also a response to the low-tech debate, but although there have been attempts to describe the *Rotten Machine* as a low-tech phenomenon, to explain it solely in such terms is to lose sight of the aspect that Mackern himself points out when he wonders whether the low-tech in countries noted for their absence of other technological alternatives is the same as the low-tech generated in countries where the over-saturation of technological elements is the order of the day. This emphasises the inescapable negotiation of North-South relations and vice-versa, an issue which Brian attempted to represent in a different way when he proposed the ASCII-art version of Torres-García's inverted map of South America as the image for his netart latino database.

Much has been written about the *Rotten Machine*, as can be seen in the interesting essays that have appeared on the Internet.

k. Casares, Nilo. "Perdimos la subasta pero ganamos la partida", 2004. Seen in SUBASTA DE LA MÁQUINA PODRIDA DOCS at <http://podrida.netart.org.uy/>.

Having participated in the launch performance, Casares is very familiar

In my opinion, one of the texts that best captures the meaning of the work is the essay by Nilo Casares entitled "Perdimos la subasta pero ganamos la partida" (We lost the auction but won the match).^k Having

en Uruguay se haga net.art, una idea que se repite en varios de los textos relativos al proyecto. De hecho, como se suele decir, me sorprende que les sorprenda. A estas alturas, digo, con globalización y mondialización, esas sí en plena puja.

La *podrida* es también una respuesta al debate sobre lo *low-tech*, pero es evidente que, aunque se ha intentado hablar de la *podrida* como un fenómeno *low-tech*, explicarla sólo como tal es perder de vista el aspecto al que debe responder el propio Mackern cuando se pregunta si es lo mismo el *low-tech* por ausencia de otras alternativas que el generado por la sobresaturación de elementos tecnológicos. Enfatizando esa negociación ineludible sobre las relaciones Norte-Sur y viceversa, proceso que Brian ha intentado presentar de otra manera desde que propuso la imagen para su netart latino database, que es una suerte de versión ASCII art del mapa de Suramérica invertido de Torres-García.

La *podrida* ha dado mucho de que escribir, como se puede ver en la serie de interesantes textos que han aparecido on line. En mi opinión, uno de los que mejor capta el sentido de la obra es el escrito por el propio Nilo

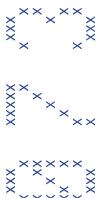
Casares, Perdimos la subasta pero ganamos la partida^k. Casares fue uno de los participantes de la performance de Visto en: SUBASTA DE

k. Casares, Nilo. *Perdimos la subasta pero ganamos la partida*, 2004. Visto en: SUBASTA DE

with the various threads of the project. In a funny and illuminating essay, he refers to Brian Mackern as BM, as if he was only missing the 'I' to become IBM, demonstrating that humour and jokes are crucial keys to understanding the adventures and misfortunes of this Uruguayan with his former "Bellota" or acorn, now just a *Rotten Machine*.

LA MÁQUINA PODRIDA
DOCS, [http://
podrida.netart.org.
uy/](http://podrida.netart.org.uy/).

lanzamiento y, por eso mismo, conoce muy bien los hilos de la propuesta. Así, en un divertido y esclarecedor texto, se refiere a Brian Mackern como BM, como si sólo le faltase la I para ser IBM, marcando la pista del humor y la risa como una clave ineludible para entender los jaques y los mates de este uruguayo con su otrora Bellota, hoy tan podrida máquina.



x x x x x
x x x x x x x

x x x x x x x
x x x x x x

x x x x x x x
x x x x x x x



xxxxx
xx x xxxx x
x x x x x x x
x x x x x x x

xxx
x x xxxx x
x x x x x

xxxxx x
x x x x x

xxx x x x x
x x x x x

La máquina de Brian Mackern: minimalismo y máquinas deseantes

Brian Mackern's Machine: Minimalism and Desiring-Machines

The *Rotten Machine* was acquired by the Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) as part of the Immaterial Museum^a project and the *Meta. morfosis* exhibition curated by António Cerveira-Pinto. In this respect, and according to the curator's own statement, the exhibition was structured around three pivotal questions: What are the most symptomatic phenomena of the art of the last decade of the 20th century, which in turn presaged contradictory and

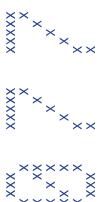
a. Nilo Casares,
"Perdimos la subasta
pero ganamos la
partida".

La adquisición de la *máquina podrida* por parte del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) se inscribe en el contexto del proyecto

a. Nilo Casares,
"Perdimos la subasta
pero ganamos la
partida".

Museo de lo Inmaterial^a y la exposición *Meta. morfosis*, llevada a cabo bajo la curaduría de António Cerveira-Pinto. En este sentido y según consta en la declaración curatorial, la muestra estuvo vertebrada por tres preguntas-eje: ¿cuáles son los fenómenos más sintomáticos del arte de la última década del siglo XX, que a la vez anuncian tiempos contradictorios e

gabriel galli



xx
xx
xx
xx

uncertain times in the 21st century? What kind of museum can we envision in this new century? What can we do to re-establish a warm, intense and productive relationship with those who appreciate and visit us? Given the nature of these questions, it is no surprise that Brian Mackern's name should appear; from the outset, his artistic production has been linked to the development of the digital world and online work. Indeed, he was among the first to explore the so-called new information and communication technologies and their art and media possibilities. Mackern's artistic praxes experiment and test the potential of the media he uses, whether analogue or digital. His ultimately subversive approach produces reactive, interactive and expositive sensorial experiences, animated by a playful spirit (which has become a trademark of his

LA MAQUINA PODRIDA de Brian Mackern // SUBASTA // 2004

LA MAQUINA PODRIDA // SUBASTA // 2004

:VJ:

Esta maquina ha sido utilizada para VJ y LIVE REMIXES
en diversos eventos a lo largo de los años,
siendo el último en el MAMBA
[Museo de Arte Moderno Buenos Aires] en diciembre/2003:



U_2003 // PRESENTACION

Presentacion del CD u_2003 del musico argentino Jorge Haro
Brian Mackern - GUEST ARTIST
XTCS-TAO SURGERY-#FFFFFNOISE // live audiovisual remix
MAMBA [Museo de Arte Moderno de Buenos Aires]
Buenos Aires / Argentina
20 Diciembre 2003

inciertos en el siglo XXI? ¿Qué museo es el que podemos imaginar en este nuevo siglo? ¿Qué se podría hacer para recuperar una relación amigable, intensa y productiva con el público que nos aprecia y nos visita? Ante estas interrogantes, no es casual que aparezca el nombre de Brian Mackern por cuanto su trabajo artístico ha estado relacionado, desde el comienzo, con el desarrollo del mundo digital y el trabajo en red. Su quehacer ha sido pionero en la exploración de las posibilidades artísticas y mediales de las, así llamadas, nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Las praxis artísticas de Mackern experimentan y ponen a prueba las potencialidades de los medios que utiliza, sean estos analógicos o digitales. Su aproximación finamente subversiva produce experiencias sensoriales reactivas, interactivas y expositivas, animadas por un espíritu lúdico —que se ha hecho característico— capaz de contagiarse y reproducirse a través del virus espinoso de la curiosidad infantil. Del cultivo de esta cepa —combatida por los sistemas de educación tradicionales— provienen sus interconexiones productivas (encuentros de arte y tecnología de Montevideo, netart latino database, plataforma soundtoys, redes sociales), su colecciónismo rizomático (juguetes, videos, papel moneda intervenido, boletos de ómnibus, directorios y obras de net.art y un extenso etcétera), sus descuartizamientos técnico-conceptuales y los *slicings* de la memoria a través de sus múltiples archivos



work) that can be transmitted and replicated by the Spinozistvirus of childlike curiosity. Flying in the face of traditional educational systems, Mackern's cultivation of this stock has yielded his productive interconnections (art and technology conferences in Montevideo, the *netart latino database*, the *soundtoys* platform, social networks), his rhizomatic collecting (toys, videos, manipulated paper money, bus tickets, directories, net.art works and a long list of etceteras), his technical-conceptual butchering and slicing of memory using multiple files (*interferencias chamánicas*, *living stereo*, *SoundCode.Sketches*, his works as a VJ), the explicit expression of atmospheric immersion (34s56w.org/xtcs/*Temporal de Santa Rosa*) and his stroboscopic aesthetic (*Das is Kultur* and all of his animations in general, particularly those inspired by the disconnect between the global relativism of GPS and the visual physicality of absolute real locations).

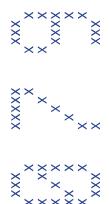
In this respect, when Brian Mackern

desfase entre el relativismo global del GPS y la fisicalidad visual de las localizaciones reales absolutas).

En este sentido, cuando Brian Mackern trabaja en el plano de las máquinas técnicas, interpela, cuestiona y estimula a la vez el de las máquinas deseantes. Aunque discernibles para el análisis, ambos planos

son inseparables y resistán el inconsciente productivo como fábrica (máquina de máquina, de distribución nómada), más que en su faceta representacional o edípica, es decir, como teatro^b(identidades fijas, distribución sedentaria). Brian Mackern trabaja en la

(*interferencias chamánicas*, *living stereo*, *SoundCode.Sketches*, sus trabajos como VJ), la explicitación de la inmersión atmosférica (34s56w.org/xtcs/*Temporal de Santa Rosa*) y su estética estroboscópica (*Das is Kultur*, sus animaciones en general y particularmente las elaboradas a partir del





b. Gilles Deleuze and Félix Guattari. *El antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barral editores. Barcelona, 1974. This book is often regarded as outdated, as is the philosophy of Gilles Deleuze. However – and perhaps because its philosophy is steeped in critical romanticism – we can still find stimulating conceptual elements in this work that are capable of shedding light on certain contemporary processes.

the search for areas of nascent subjectivity, and in this sense his art is similar to that of a spiritual medium. He wades into the strategic streams of technological creativity to release their potential as artistic media, and to this end he explores the sub-medium space, exploiting

c. This subject is lucidly and systematically analysed by Boris Groys in his book *Bajo sospecha. Una fenomenología de*

works on the plane of technical machines he also interrogates, questions and stimulates the desiring-machines. Although they can be differentiated for analytical purposes, both planes are inseparable and reinstate the productive unconscious as a factory (machine of a machine, of nomadic distribution), distancing it from its representational or oedipal facet: in other words, its facet as theatre^b (fixed identities, sedentary distribution). Brian Mackern is dedicated to

the invisible plane of software and hardware. Couched in the terms of the 20th-century avant-garde art movements readdressed by McLuhan^c

su pensamiento está cargado de romanticismo crítico-, aún encontramos elementos conceptuales estimulantes, capaces de arrojar luz sobre algunos procesos contemporáneos.

búsqueda de zonas de subjetividad naciente. En este sentido, su arte se aproxima al del médium. Se coloca en los flujos estratégicos de creatividad tecnológica para liberar sus potencialidades mediáticas. Para ello explora el espacio submedial, interviniendo en el plano invisible del software y el hardware. En términos de las vanguardias artísticas del siglo XX, retomados por

c. Esta temática es analizada de manera lúcida y sistemática por Boris Groys en su libro *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios. Pre-Textos*. Valencia, 2008.

McLuhan^c en su célebre, explotada y maltratada fórmula aforística, podríamos decir que, en gran parte de la obra de Brian Mackern, "el medio es el mensaje". Pero el mensaje del medio, en tiempos de máquinas digitales, se elabora en un plano que no es accesible a la mayoría de los mortales porque no aparece en el nivel de la interfase sino, más bien, en el de sus presupuestos. Sus remitentes están sumergidos en la caja negra y opaca de la técnica, donde los iniciados programan en los rituales laicos de las sectas *high-tech*.

En cierto sentido, la actitud *lo-fi* hacia

los medios. Pre-Textos. Valencia, 2008.

much of Brian Mackern's work, "the medium is the message". Yet the message of the medium, in the era of digital machines, is shaped on a plane that is beyond the reach of most mortals because it appears not at the interface level but at the level of its pretexts. The message's senders are hidden deep in the opaque black box of technique, where the initiated programme in the secular rituals of the high-tech sects.

In a certain sense, Mackern's declared *lo-fi* attitude towards artwork is not just the result of the Third-World scarcity of materials which also plagues Uruguay. It could also be understood as an artistic and personal stance deriving from a kind of asceticism. This word may bring a sardonic smile to the face of readers accustomed to automatic consumerism, barely self-regulated by revenue calculations. However old-fashioned the notion of asceticism may seem in times of unprecedented abundance

in his widely famed, overused and abused aphoristic formula, it could be said that in

la obra de arte que profesa Mackern no es sólo resultado de una pobreza material terciermundista que también domina en el Uruguay. Podría ser entendida también como una actitud artística y vital relacionada con cierto ascetismo. Es posible que esta palabra despierte una sonrisa de sarcasmo en lectores habituados al consumismo automático, apenas autorregulado por el cálculo de los ingresos. A pesar de lo antigua que pueda resultar la idea de ascetismo en tiempos de inédita abundancia (las llamadas *crisis y recesiones* que el capitalismo mundial integrado pone de moda con periodicidad sólo son comprensibles dentro de este contexto), la actitud de Mackern es de una sobria y estratégica retracción, un casi hacerse a un lado para que emerjan otras potencialidades mediales y vitales. Por eso, cualquiera sea su campo de acción, Mackern avanza por sustracción o reducción. Se adentra en el campo enriquecido de los nuevos medios destilando sus elementos estructurales, latentes, originales o fundamentales. Esto puede dar la impresión de pobreza, pero tiene más que ver con un minimalismo de precisión: lograr el máximo efecto con el mínimo de elementos. No se trata, entonces, de un arte *povera* de nuevo tipo, sino de una economía de medios con





xxxxx
xxOxx
xxxxxx

(the so-called crises and recessions made periodically fashionable by integrated worldwide capitalism can only be understood in this context), Mackern's attitude is one of sober and strategic withdrawal, practically an act of stepping aside to allow other media and life possibilities to emerge. Thus, in whatever field of action he happens to choose, Mackern moves forward using subtraction or reduction. He delves into the enriched territory of the new media, wielding his structural, latent, original or fundamental elements. This can give an impression of paucity, but it has more to do with a minimalism of precision: achieving the greatest effect with the fewest possible elements. Consequently, it is not a new type of *arte povera* but a careful rationing of resources for the purpose of producing his small truth. This is a basic, rudimentary and

vistas a producir su pequeña verdad. Una verdad básica, rudimentaria y elemental, capaz de generar actos de honestidad estética o sinceridad mediática: "El supuesto más importante para que un nuevo signo produzca el fenómeno de la sinceridad es que ese signo se presente como consecuencia de una reducción, un empobrecimiento, un debilitamiento de la capa de signos tradicional, pues sólo a través de la reducción del signo se produce el efecto

d. Boris Groys, o. cit. de su transparencia mediática"^d.

La desdentada y el mundo del mañana

La subasta del ordenador, el modo de presentarlo y todo el procedimiento en general tienen mucho de performance, como ha señalado Andrés Burbano en su artículo incluido en este catálogo.^e

e. Andrés Burbano.
Otrora Bellota hoy tan podrida.

Tímida performance, en apariencia, por cuanto no parece haber buscado un efecto de *shock* mediático sino, muy por el contrario, mantener y asumir un bajo perfil. Ver en la subasta una intervención de tipo performática es apelar a una genealogía que llega, al menos, hasta Duchamp, pasando por Fluxus, el Black Mountain College, el surrealismo y el dadaísmo, por mencionar sólo algunos de sus referentes fundacionales. La inmaterialidad del evento performático disuelve la cosidad^f—propia

elemental truth capable of inspiring acts of aesthetic honesty or media sincerity: "The most important pre-condition required for a new sign to produce the phenomenon of sincerity is that that sign must appear as the result of a reduction, an impoverishment, a weakening of the traditional layer of signs, for only through the reduction of the sign is the effect of its media transparency achieved."^c

c. Boris Groys, op. cit.

The toothless old thing and the world of tomorrow

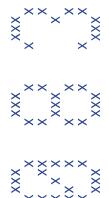
As Andrés Burbano has pointed out in the article included in this catalogue,^e the auctioning of the computer, the way it was presented and the entire process in general was considerably

e. Andrés Burbano. "Otrora Bellota, hoy tan podrida".

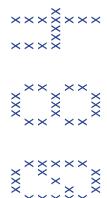
performative. It was for all appearances a timid performance, as it did not seem to be seeking a media shock effect; on the contrary, the intention was apparently to keep a very low profile. Seeing the auction as a performative intervention constitutes an appeal to a genealogy that stretches at least as far back as Duchamp and includes Fluxus, the Black Mountain College, Surrealism and Dadaism, to name but a few of its pivotal references. The intangible nature of the performative event dissolves *thingness*,^f

f. Martin Heidegger. "El origen de la obra de arte" en Arte y poesía. Fondo de Cultura Económica. México, 1958.

del objeto artístico—en un acontecimiento esencialmente temporal y, por ello, efímero. Podrían encontrarse uno o más aspectos paradójicos en el hecho de generar una performance (acontecimiento inmaterial) centrada en la subasta (arena capitalista que empareja la fuerza del deseo con el poder económico de compra) de un objeto de cinco años de edad (computadora) en la categoría de antigüedad. Este último aspecto agrega un elemento desconcertante, ya que una laptop usada o vieja difícilmente pueda ser considerada una antigüedad. No hay que olvidar que la *desdentada* debe su nombre a la falta de varias de sus teclas, perdidas en el fragor de sus derroteros performáticos a lo ancho del planeta. En general, una



f.Martin Heidegger.
"El origen de la
obra de arte" in
Arte y poesía.
Fondo de Cultura
Económica. Mexico,
1958.



which is intrinsic to the *objet d'art*, in an essentially temporal and therefore ephemeral occurrence. It would be easy to point out one or more paradoxical aspects in the act of generating a performance (an intangible event) based on the auction (the capitalist arena that couples the force of desire with economic purchasing power) of a five-year-old object (a computer) touted as an antique. This final fact adds a disconcerting element, given that a used or old laptop can hardly be considered an antique. Readers should note that the *toothless old thing* is so called because it is missing several keys, lost in the course of its performative travels across the planet. Generally speaking, a computer that has been used to the point of exhaustion and whose functions have been rendered obsolete is considered waste, trash destined, in the best-case scenario, for the recycling bin.

The subject that concerns us at present is not debating the market mechanisms that produce

computadora usada hasta el agotamiento y obsoleta en cuanto a sus prestaciones es considerada un desecho, basura que, a lo sumo, podría llegar a ser reciclada.

Discutir los mecanismos de mercado que producen obsolescencia más o menos prematura no es el tema que nos ocupa en este momento. Si me gustaría destacar que, en el contexto general de una subasta contemporánea, más aún en el campo de las antigüedades, la computadora destaca por su aspecto cotidiano, natural y prosaico, poco atractivo como objeto de deseo. De ahí que el ordenador pueda ser visto como un elemento de descarte y de ninguna manera como una antigüedad o un objeto artístico. Desde la perspectiva de las vanguardias tradicionales (valga la paradoja) de comienzos del siglo XX, la desconsideración del público hacia la obra de arte ha sido tomada como un galardón o insignia que se lleva con orgullo. De hecho, subraya el carácter avanzado de la obra y su artista, tanto conceptual como temporalmente hablando. La *podrida* inaugura un derrotero artístico, así como un camino curatorial que no es comprendido ni apreciado y que seguramente no encajará nunca dentro del horizonte de la cultura de masas, en el



more or less premature obsolescence. I would like to point out that, in the general context of a contemporary auction and even more so in those involving antiques, the computer stands out by virtue of its everyday, natural, prosaic appearance, with little appeal as an object of desire. Hence, the computer can be seen as something to be used and discarded, never as an antiquity or an *objet d'art*. From the perspective of the early 20th-century traditional (excuse the paradox) avant-garde movements, the public's lack of appreciation for an artwork was considered a merit badge or insignia to be worn proudly. In fact, this only underscored the progressive nature of the work and of its artist in both conceptual and temporal terms. The *Rotten Machine* struck out on a new artistic course and blazed a new curatorial trail that is neither understood nor appreciated and, in all likelihood, will never find acceptance in the mindset of mass culture, in the broadest sense of the term. It is not for the audiences of today nor for those of an imminent present whose horizon we cannot



sentido más amplio de la expresión. No es para el público de hoy ni de una actualidad cuyo horizonte no podemos ni queremos avistar.

La subasta, por definición, es actual y ocurre en tiempo real, sujeta a las leyes básicas del mercado. Por más que los inversionistas

contraten asesores para adelantarse en la compra de obras de arte, están condenados a correr muy por detrás de los seudópodos artístico-experimentales que trastocan tanto el sentido común como el buen sentido establecido. Por más desterritorializados y desterritorializantes que puedan ser los flujos del capital, sus actores suelen transitar las estrías conceptuales del sedentarismo, al amparo de la seguridad relativa que las mismas proveen. Difícilmente se aventuran al espacio liso en el que nomadizan artistas y otros aventureros de la intemperie.

Acaso la podrida y la obra de Brian Mackern —posiblemente esto sea válido para gran parte del arte honesto que se realiza en la actualidad, es decir, todo aquel que no está

g. Boris Groys.
Política de la inmortalidad.

hecho o diseñado para el
mercado de los vivos^g—
son producidas para un



L
xxx
Q
xxx
xxx

and do not wish to glimpse.

By definition, an auction is a current event that takes place in real time and is governed by basic market laws. No matter how hard investors try to hire consultants to get a head start on the purchase of artworks, they are forever condemned to run far behind the artistic-experimental pseudopods that defy both common sense and the good sense acquired through experience. However de-territorialised and de-territorialising the flows of capital may be, their players usually stick to the conceptual ruts of sedentariness and the relative security they offer. Rarely do they venture into the wide-open space where artists and other adventurers of the great unknown wander freely.

Editorial Katz.
Buenos Aires,
2008.

mundo aún por venir. Un futuro indefinido que se abre como horizonte móvil para un arte —él mismo en movimiento perpetuo, verdadero *work in progress* colectivo— en el que los nombres propios aparecen como anclajes o referencias de su propia travesía, de su propio devenir. En su navegación de cabotaje cultural, abre interrogantes que interpelan lo impensado de nuestras actitudes cotidianas respecto del arte, los medios y la recepción en general.

El éxito que se atribuye a "la partida", tras la subasta desértica^h, señala en una dirección que apunta más allá de la evidencia inmediata. Se trata de la producción del acontecimiento. Este no es otra cosa que el sentido que se despliega en el plano simbólico y que posee una temporalidad que se divide, infinitamente, entre un pasado reciente y un futuro inminenteⁱ y que, como señaló Heidegger, es capaz de recorrer todos los tiempos a la vez. El acontecimiento se desprende del plano corporal, material, de efectuación de hechos que han tenido lugar. Por esta vía, se pliega en una temporalidad infinitiva, capaz de desplegarse cada vez que se conjuga en nuevas acciones y efectuaciones. El acontecimiento, entonces,

i. Gilles Deleuze.
Lógica del sentido.
Paidós. Barcelona,
1989.

Perhaps the *Rotten Machine* and Brian Mackern's work (and this may apply to much of the honest artwork being produced today – in other words, all artwork not created or designed for the market of the living⁹) are made for a world yet to come.

An indefinite future dawning like a shifting horizon for an art, which is itself in perpetual motion, a true collective work-in-progress, in which proper names appear as anchors

or references of their own travels, their own fate. In the course of this cultural cabotage, new questions emerge that probe the hitherto unexplored facets of our everyday attitudes towards art, media and reception in general.

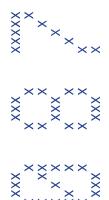
The proclaimed success of "the

g. Boris Groys.
*Política de la
inmortalidad.*
Editorial Katz.
Buenos Aires,
2008.

abre el camino al elemento indiscernible que fundamenta el eterno retorno del *ready-made*. Movimiento no exento de humor, pero un humor poco inocente, virulento si se quiere, verdadero nudo conceptual, ético y estético, de nuestro tiempo.

El eterno retorno del *ready-made*

Se trata de que, más allá de cualquier cálculo atribuible, se ha producido un acontecimiento de tipo *ready-made*. Su retorno es posible si este es capaz de ofrecer o encarnar algún tipo de novedad, por mínima o sutil que esta sea. Para ello, el procedimiento debe reinscribir el *ready-made* en medios siempre nuevos. Para decirlo en términos de Boris Groys, "el *ready-made* muestra el procedimiento artístico del desplazamiento de signos sobre la superficie mediática". En este caso, del mundo del trabajo artístico al de la subasta y de allí, al museo. Pero, puesto que se trata de una PC, el movimiento también se da desde el mundo íntimo, personal



xx
xx
xx

h. Nilo Casares, "match" following the non-existent bidding^h points to something beyond the immediately obvious: namely, to the production of an event. This is nothing more than the meaning that unfolds on the symbolic level, which possesses a temporality that is infinitely divided between a recent past and a near futureⁱ.
^{i.} Gilles Deleuze. *Lógica del sentido. Paidós. Barcelona, 1989.*

and, as Heidegger indicated, is capable of moving through all times at once. The event extricates itself from the corporal, material plane, the plane of effectuation of acts that have taken place. Following this road, it folds into an infinitive temporality, capable of unfolding each time it is conjugated in new actions and effectuations. Thus, the event opens the door to the indiscernible element that lays the groundwork for the eternal return of the ready-made. It is a movement not devoid of humour, but the humour is not very innocent. You might even call it virulent, a veritable conceptual, ethical and aesthetic knot of our time.

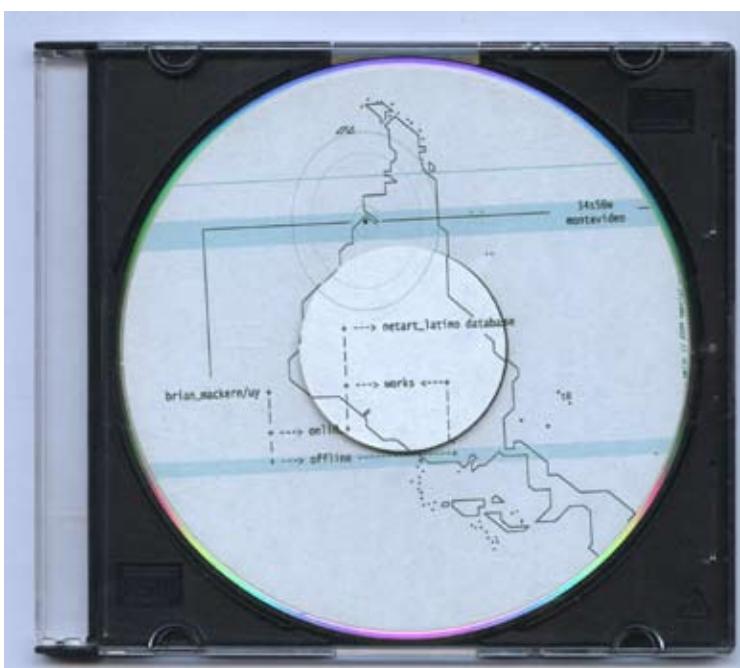
y privado del artista-usuario-consumidor-ciudadano al espacio abierto y público de la consideración general y abierta. Lo que aquí se produce o, mejor dicho, vuelve a producirse, es el desplazamiento de un objeto del espacio de la vida cotidiana al espacio del arte. El *ready-made* se efectúa en la medida en que pone en juego un movimiento de contextualización o emplazamiento^j; para decirlo en términos deleuzianos, de reterritorialización.

De ahí que el retorno del *ready-made* implique un gesto de intervención en el nivel de la topología mental de los medios y el arte, así como de sus arquitecturas acompañantes. Actúa en sus convenciones y presupuestos, a través de la indiscernibilidad o incertidumbre que introduce, "capaz de otorgar el regalo del tiempo infinito" (de la duda)^k.

Antes de entrar en el museo, la *podrida*, en calidad de *ready-made*, ya había comenzado a producir el acontecimiento y sus consecuentes trastocamientos, desde el propio ámbito de la subasta, como un caballo de Troya tras los muros de los automatismos

^{j.} Boris Groys, *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios. Pre-Textos. Valencia, 2008.*

^{k.} Boris Groys, o. cit.



The eternal return of the ready-made

The fact of the matter is that, beyond all ascribable calculations, a ready-made kind of event has taken place. Its return is possible if it is capable of offering or incarnating some kind of novelty, however minimal or subtle it may be. To this end, the procedure must reinsert the ready-made in ever-new media. To borrow the words of Boris Groys, "the ready-made shows the artistic procedure of shifting signs on the media surface". In this case, the shift is from the artistic world to that of the auction, and from there on to the museum. But since the object in question is a laptop, it is also a shift from the intimate, personal, private world of the artist-user-consumer-citizen to the exposed, public space of general and open contemplation. What happens here, or rather what has happened again, is the shifting of an object from the space of everyday life to the space of art. The ready-made

j. Boris Groys,
Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios. Pre-Textos. Valencia, 2008.

takes shape as an act of contextualisation or relocation^j (or, to put it in Deleuzian terms, of re-territorialisation) is set in motion. Thus, the return of the ready-

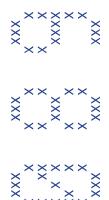
made entails a gesture of intervention at the level of the mental topology of the media and art, as well as of their associated architectures. It acts upon their conventions and assumptions by means

asumidos.

No en vano Brian Mackern se mantiene como pionero en el campo del arte digital y de la tecnología en general. A decir verdad, sus procedimientos son de avanzada, no sólo ni principalmente en el plano de la tecnología en sí, sino en el de sus presupuestos perceptuales, conceptuales y antropológicos. La *máquina podrida* es un ready-made complejo por cuanto no se trata, solamente, de un mero objeto industrial. Es una máquina multifuncional, un taller¹, un instrumento y, también, un archivo. En este sentido, no sólo conserva

1. Nilo Casares, o. cit.

la obra de Mackern, sino que, como soporte del coleccionismo del autor, es un archivo de arte digital en general y de la historia del net.art, en particular. La *podrida* es, por tanto, una obra curatorial y de conservación –no sólo de obras sino también de códigos fuente y de todos los elementos que permiten la experiencia de formatos obsoletos en la actualidad–, que es uno de los aspectos o propiedades que también se activan en la presente muestra.



Podrida, demasiado podrida

Nombrar, dar un nombre propio, es un acto que los humanos realizamos con la intención de individuar y otorgar una identidad. No

of the indiscernibility or uncertainty that it introduces, "capable of granting the gift of infinite time"^k. Boris Groys, o. cit.^k Before

entering the museum, the *Rotten Machine*, as a ready-made, had already begun to produce the event and its resulting disruptions from the arena of the auction itself, like a Trojan horse behind the walls of supposed automatisms.

No wonder Brian Mackern continues to be regarded as a pioneer in the field of digital art and technology in general. In truth, his procedures are well ahead of their time, not just initially on the technological level but also on the level of his perceptive, conceptual and anthropological premises. The *Rotten Machine* is a complex ready-made in that it is not a mere industrial object.

It is a multi-purpose machine, a workshop,¹ an instrument and also an archive. In this

respect, not only does it store Mackern's work but, as the repository of the author's penchant for collecting, it is an archive of digital art in general and of the history of net.art in particular. The *Rotten Machine* is therefore a curatorial work as well as a project of conservation, not just of artworks but also of source codes and all elements that permit us to experience obsolete formats today. This is one of the aspects or properties also activated in the

1. Nilo Casares,
o. cit.

siempre somos conscientes de que, con el nombre, también buscamos antropomorfizar, humanizar o animar seres u objetos inanimados. En el caso que nos ocupa, el ordenador ha sido bautizado –liberado del pecado original de fábrica– como la *desdentada*. Este nombre refleja los maltratos sufridos por él en los viajes y las situaciones laborales, en los que, golpeado por la vida como cualquier "errante bohemio", fue perdiendo sus dientes, digo... teclas. *Bellota, desdentada o podrida*, en sus nombres hay una irónica piedad, el intento cariñoso de retener el ser de la máquina ante los devenires del uso y los estragos del tiempo. Preservarla de la disolución anónima, por acción del devastador animal humano que ha extraído de ella sus potencialidades, que la ha explotado hasta el borde de su destrucción u obsolescencia. Que la mochila y el monstruo verde sean inseparables compañeros de la máquina alude con el humor característico de Mackern a las asociaciones o conjuntos del tipo de la banda o la manada. Esta multiplicidad no totaliza una unidad sino que forma nuevos fragmentos asociativos, al igual que los stickers que se adosan sobre la superficie, indicadores o signos de momentos, encuentros, lugares. Este enfoque neorromántico no es sino la efectuación de una acción previa, aquella bautismal mediante la cual comienza a hacerse explícita la máquina deseante que reside en el soporte técnico del ordenador.

Mientras el ordenador es utilizado como



present exhibition.

Rotten, too rotten

The act of naming, of bestowing a proper name, is something that we humans do with the intention of individualising and creating an identity. We are not always aware of the fact that, when we name something, we also seek to anthropomorphise, humanise or animate inanimate objects or beings. In this case, the computer has been christened (freed from the original sin of the assembly line) as the toothless old thing. This name reflects the abuses it has suffered during its travels and occupational situations in which, buffeted by life like any "errant bohemian", it gradually lost its teeth... sorry, keys. The acorn, the toothless old thing or the *Rotten Machine*: these names reveal a certain ironic mercifulness, an affectionate attempt to protect the identity of the machine from the vicissitudes of use and the ravages of time, to save it from an anonymous end at the hands of the destructive human animal that has siphoned off all of its potential and exploited it to the point of destruction or obsolescence. The fact that the backpack and the green monster are the machine's inseparable companions is Mackern's characteristically humorous way of referring to cliquish or herd-like groups or associations. This multiplicity does not totalise a unit; rather, it creates new

taller o instrumento, su horizonte es el de su obsolescencia potencial más que su desarreglo o desajuste, que deben ser conjurados o reparados, si es que tienen lugar, apenas acontecen. Al señalar las diferencias de régimen entre las máquinas técnicas y las máquinas deseantes, Deleuze y Guattari escribían: "Marx puede basarse en este simple principio para mostrar que el régimen de las máquinas técnicas es el de una firme distinción entre el medio de producción y el producto, gracias a la cual la máquina transmite el valor al producto, y no sólo el valor que pierde desgastándose. Las máquinas deseantes, por el contrario, al funcionar no cesan de estropearse, no funcionan más que estropeadas: el producir siempre se injerta sobre el producto, y las piezas de la máquina también son el combustible".^m

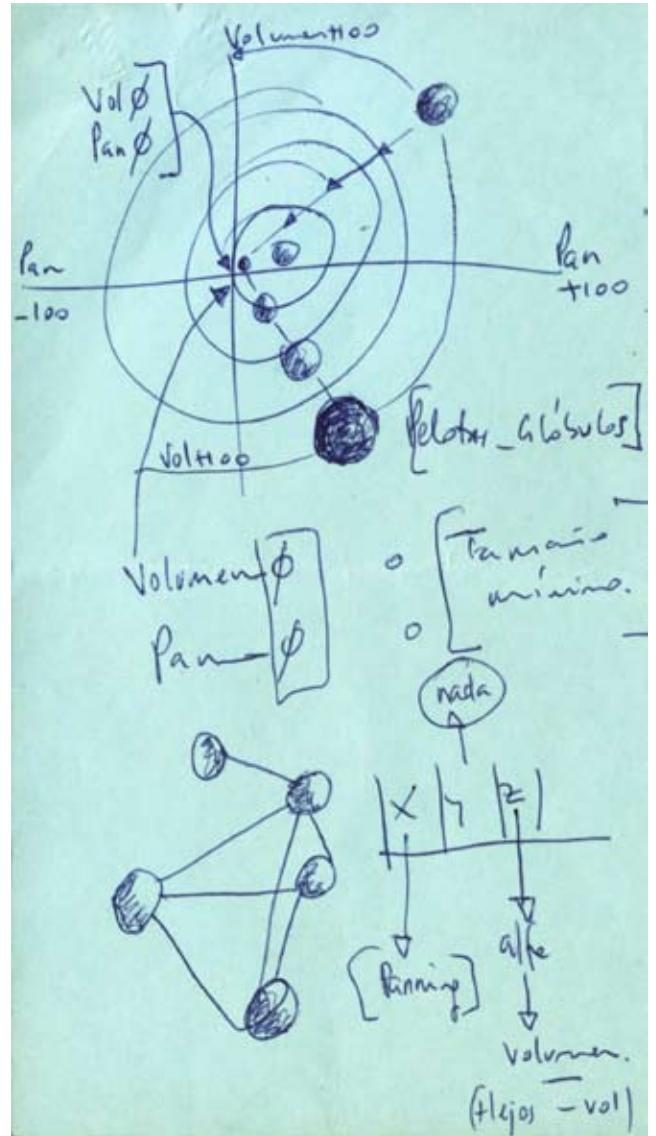
m. Gilles Deleuze
y Félix Guattari,
o. cit.

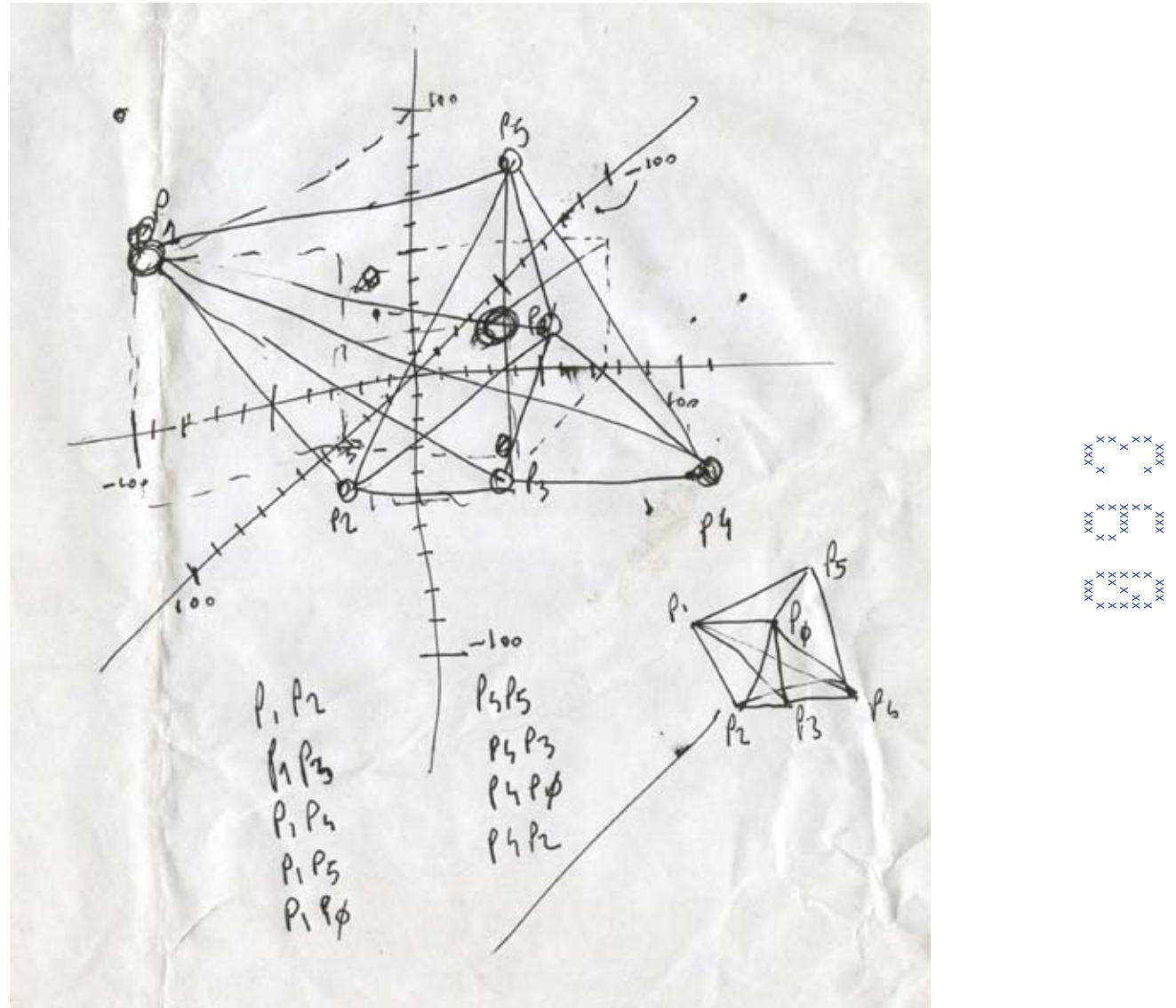
Hay que recordar que toda máquina ha de ser deseante a la vez que social y técnica. En los procesos creativos y artísticos, esta relación tiende a hacerse evidente, en cada época o cultura, con sus medios y procedimientos específicos:

"El artista es el señor de los objetos; integra en su arte objetos rotos, quemados, desarreglados para devolverlos al régimen de las máquinas deseantes en las que el desarreglo, el romperse, forma parte del propio funcionamiento; presenta máquinas paranoicas, milagrosas, célibes, como



xxx
xx
xxx







associative fragments, like the stickers spread across the surface as indicators or signs of moments, encounters or places. This neo-Romantic approach is simply the effectuation of a previous action, the act of christening in which the desiring-machine residing in the technical carcass of the computer begins to reveal itself.

While the computer is used as a workshop or instrument, its ultimate horizon is that of its potential obsolescence rather than any malfunction or breakdown, which must be averted or repaired if they come to pass (though they rarely ever do). In pointing out the differences of regime between technical machines and desiring-machines, Deleuze and Guattari wrote: "Marx makes use of this simple principle to show that the régime of technical machines is characterised by a strict distinction between the means of production and the product; thanks to this distinction, the machine transmits value to the product, but only the value that the machine itself loses as it wears out. Desiring-machines, on the contrary, continually break down as they run, and in fact run only when they are not functioning properly: the product is always an offshoot of

m. Gilles Deleuze production, implanting y Félix Guattari, itself upon it like a o. cit. graft, and at the same time the parts of the machine are the fuel that makes it run."^m

n. Gilles Deleuze otras tantas máquinas y Félix Guattari, técnicas, libre para o. cit. minar las máquinas técnicas con máquinas deseantes".ⁿ

El artista integra los objetos en flujos deseantes como signos móviles sobre las superficies mediáticas. Las máquinas deseantes son el trabajo molecular de la producción creativa que no cesa de integrar, conectar, componer. Sus procesos conciernen a los regímenes afectivos (que se definen por

o. "Hay mayor diferencia entre un caballo de carga y uno de carrera que entre un caballo de carga y un buey". Deleuze y Guattari. *Mil mequetrefes. Pre-Textos*. Valencia, 1988.

su capacidad de afectar y ser afectados^o) que devolverán productos u obras que son, a su vez, bloques afectivos. Así, todo el arte puede ser visto como producto de la Red. Desde Archimboldo a Rauschemberg, desde Altamira a David Lynch, el arte actúa afectando y produciendo resonancias en receptores distantes, impensados e imprevistos.

En el caso de la máquina podrida, hay que tomar en cuenta que se trata de una memoria digital, es decir blanda e intervenible, capaz de entrar en conexiones siempre renovadas. Esto hace que su potencialidad como "obra abierta" sea virtualmente ilimitada. De hecho, ya ha sido utilizada por otros artistas e, incluso, por el público en general. Al menos en dos oportunidades

We must remember that every machine must be desiring as well as social and technical. In creative and artistic processes, this relationship tends to be revealed, in every era or culture, in its own specific media and procedures: "The artist is the master of objects; he puts before us shattered, burned, broken-down objects, converting them to the régime of desiring-machines, breaking down is part of the very functioning

n. Gilles Deleuze and Félix Guattari, op. cit.

of desiring-machines; the artist presents paranoiac machines, miraculating-machines and celibate machines as

so many technical machines, so as to cause desiring-machines to undermine technical machines."ⁿ

The artist integrates objects into desiring currents as shifting signs on the media surfaces. Desiring-

machines are the molecular work of creative production that never stops integrating, connecting and composing. Their processes involve the affective regimes (defined by their

o."A racehorse is more different from a workhorse than a workhorse is from an ox." Deleuze and Guattari. *Mil mesetas*. Pre-Textos. Valencia, 1988.

capacity to affect and be affected^o) that result in products or works which are, in turn, affective clusters. Thus, all art can be viewed as a product of the Net.

META.morfosis
El museo y el arte en la era digital
Duración: 27 de Enero / Junio 2006
Comisario: Antônio Carreira Pinto
Autor(es): Varios

El proyecto META.morfosis reunió la obra de hasta 26 destacados autores cuyo trabajo se ha distinguido en los nuevos ámbitos de la creación y el arte digital, además de las 17 propuestas de arquitectura destinadas a replantear (sobre el espacio central del MEIAC), la función del museo de arte y su entorno urbano en el siglo XXI.

La exposición centró su interés en el nuevo arte del siglo XXI, es decir, en el arte conceptual generativo, el netart, el hacktivismo, y el bioarte, llamando la atención del público y de los especialistas hacia los intensos y rápidos cambios operados en los contextos más dinámicos de la creación artística mundial desde mediados de los años 90.

Por otra parte, el amplio solar de 25 mil metros cuadrados donde se ubica el MEIAC fue propuesto como campo de pruebas para ensayar una reflexión en profundidad que pretende la mejora de las prestaciones sociales del museo y su más completa integración en la ciudad, proyectando su futuro comportamiento en el entorno de una sociedad en crecimiento, diversificada y exigente.

Al mismo tiempo que una amplia panorámica abierta a las más recientes creaciones del arte digital; o una propuesta de reflexión sobre la función del museo de arte del siglo XXI, el espacio centralizado y abierto de META.morfosis se propuso realizar el propio espacio del museo, su sostenibilidad, su más amigable y formativa relación con el público y su plena integración en el entorno urbano como centro de excelencia creativa y buenas prácticas culturales.

Artistas y obras:
01 -- 01001110101101. "Perpetual Self Dis/Infecting Machine" v "Biennale.eu"

se han realizado performances abiertas de navegación, como en el Pescara Electronic Artists Meeting 2004 y en la muestra *Meta.morfosis. El museo y el arte en la era digital* (MEIAC, 2006). Aunque la desdentada parecía no estar ya para tales trotes, ha soportado muy bien estas nuevas pruebas de resistencia. En adelante, quizás haya que tomar precauciones para que, al menos, continúe conservando las teclas que le quedan.

El aspecto conservador de la máquina podrida, es decir, su "labor arqueológica de preservación de obras

p. Andrés Burbano, o. cit. del temprano net.art"^p, está garantizado por la copia espejo en DVD que acompaña a la máquina, tal como consta en el documento de la subasta redactado por Los



L
Q
O

From Archimboldo to Rauschenberg, from the Altamira cave paintings to David Lynch, art acts by affecting and producing resonances in distant, inconceivable and unexpected receivers.

In the case of the *Rotten Machine*, we must bear in mind that we are dealing with a digital memory. In other words, it is soft and malleable, capable of establishing ever-renewed connections. This makes its potential as an "open work" virtually unlimited. In fact, it has already been used by other artists and even by the general public. Open browsing performances have taken place on at least two occasions: at the Pescara Electronic Artists Meeting 2004 and the exhibition *Meta.morfosis. El museo y el arte en la era digital* (*Meta. morfosis: Museum and Art in the Digital Era*) (MEIAC, 2006). Although *the toothless old thing* didn't seem up to that sort of thing anymore, it actually withstood these new endurance tests quite well. From now on, it might be wise to take precautions to ensure that it at least hangs on to the keys it still has.

The conservation facet of the *Rotten Machine*, or its "archaeological preservation of early net.art works,"^p is insured by the

mirror copy on DVD that accompanies the machine, according to the auction fact sheet prepared by

^{p.} Andrés Burbano,
o. cit.

^{q.} <http://netart.org.uy/subasta/>

Machín^q. Esto permite que siempre se pueda retornar al punto 0 de congelación. De hecho, la memoria ya es independiente del ordenador como cosa. *La desdentada* puede ya retirarse y permanecer como objeto de culto, ahora *objeto-monumento* que conmemora el acontecimiento por el que ha entrado en el universo museístico de la era digital.

El elemento conservador de la *máquina podrida* es otro de los aspectos que hablan no solamente del coleccionismo de Brian Mackern, de su intensa curiosidad, sino también de su actitud ante la vida en general y el arte en particular. Es un signo de su actitud de respeto intelectual por el trabajo de sus colegas, así como de una fina sensibilidad que se traduce en el cuidado de todo aquello que le es confiado o que encuentra en su búsqueda laboriosa y permanente. Este trabajo curatorial y de conservación muestra hasta qué punto valora todas estas obras en sus funciones artísticas, testimoniales y documentales. Sin duda, expresa también su actitud de colaboración abierta y generosa. La Red, siempre la Red, agregando nuevos nodos, generando y retroalimentando caminos en común, renovadamente ricos, creativos, productivos.

[q. http://netart.org.uy/subasta/](http://netart.org.uy/subasta/) "Los Machín".^q This means that it is always possible to return to the initial freezing point. In fact, the memory is now independent of the computer as a *thing*. The toothless old *thing* can be retired and remain as a cult object, now an *object-monument* commemorating the event by which it entered the museum universe of the digital age.

The preserving function of the *Rotten Machine* is another aspect that reminds us not only of Brian Mackern's habit of collecting and his intense curiosity but also of his attitude towards life in general and art in particular. It is a symbol of his attitude of intellectual respect for his colleagues' work and of a refined sensibility manifested in the careful handling of everything that is entrusted to him or that he comes across in his constant laborious searching. This curatorial and conservation work shows how much he values the artistic, testimonial and documentary functions of these works. It also undoubtedly reveals his attitude of open, generous collaboration. The Net, always the Net, adding new nodes, generating and retracing common pathways, ever newly rich, creative and productive.



00

00

00



xxx x x
x x x x x x x x
x x x x x x x x
xxx x x

xxx
x x x x x x x
x x x x x x x
x x x x x x x

xxx
x x x x x x x
x x x x x x x
x x x x x x x

x x x x x x x
x x x x x x x

al volante del audi por la autopista de Ferrol^a

at the wheel of the audi on the
motorway to Ferrol,^a

xxxxxx

nilo casares

xxxxxx

xxxxxx

one of my closest female friends was cruising on the day the points system for driving licences came into effect in Spain. We were headed to the cemetery where her husband was buried to pay our respects, and while we were at it we planned to stop by, as I always

conducía una de mis mejores amigas el día que entró en vigor el carné por puntos en España. íbamos hacia el cementerio de su marido a presentarle nuestros respetos y, de paso, como hago siempre, a saludar a Gonzalo Torrente Ballester, por quien siento veneración, enterrado a pocos metros

a. For readers unfamiliar with the reference, this is a paraphrase of a poem by Álvaro de Campos:

Ao volante do Chevrolet pela estrada de Sintra,
Ao luar e ao sonho, na estrada deserta,
Sozinho guio, guio quase devagar, e um pouco
Me parece, ou me forço um pouco para que me pareça,
Que sigo por outra estrada, por outro sonho, por outro mundo,
Que sigo sem haver Lisboa deixada ou Sintra a que ir ter,
Que sigo, e que mais haverá em seguir senão não parar mas seguir?...

At the wheel of the Chevrolet on the road to Sintra,
Under moonlight and dream, on the deserted road,
I drive alone, slow and easy, and it seems to me
A bit - or I make myself think it so a bit -
That I'm following some other road, some other dream, some other world,
I'm going on, not with Lisbon there behind or Sintra ahead,
I'm going on, and what more is there to it than not stopping, just going on?
(Translation by Edwin Honig and Susan M. Brown)

a. Inadvertido lector, parafraseo al Álvaro de Campos de:

Ao volante do Chevrolet pela estrada de Sintra,
Ao luar e ao sonho, na estrada deserta,
Sozinho guio, guio quase devagar, e um pouco
Me parece, ou me forço um pouco para que me pareça,
Que sigo por outra estrada, por outro sonho, por outro mundo,
Que sigo sem haver Lisboa deixada ou Sintra a que ir ter,
Que sigo, e que mais haverá em seguir senão não parar mas seguir?

Al volante del Chevrolet por la carretera de Sintra,
a la luz de la luna y al sueño, en la carretera desierta,
conduzco solo, conduzco casi despacio, y un poco
me parece, o me fuerzo un poco para que me parezca,
que voy por otra carretera, por otro sueño, por otro mundo,
que voy sin haber Lisboa dejada o Sintra a la que llegar,
que voy, ¿y qué más habrá en ir sino no pararse pero ir?

do, and see Gonzalo Torrente Ballester (a man I greatly admire) buried a few metres away. I lost my friend and won those moments with Torrente, whose sisters had actually taught the mother of the person driving me down the road at that moment.

I remember because traffic was slower than I had ever seen it - an unusual sight in Galicia, where fast and bad driving is the norm. But that day the cars behaved to the book, governed by the fear of losing precious points from their licence.

We talked almost the entire way about the strange situation that made the day seem like one long, drawn-out pause, and meanwhile I gave myself over to an Atlantic light that surprised me so late in the year (I spend most of my time on the shores - well, relatively near them - of the Mediterranean).

The light overpowered the road so forcefully that the vehicles seemed to levitate, giving the impression that they were gliding very slowly, far from one another, like data packages with Victorian manners. It was all so slow that I couldn't help comparing it with the kind of Internet connections that existed when we used to dial up with huge modems whose volume masked their inefficacy.

The IT world has raised the standard of size to minutia: the larger the apparatus,

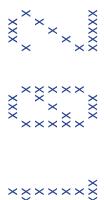
de distancia. Perdí a mi amigo y gané esos momentos con Torrente, cuyas hermanas, además, fueron maestras de la madre de quien me llevaba por la carretera.

Lo recuerdo porque la circulación era más lenta que nunca, algo muy raro en Galicia, donde la gente corre mucho y conduce mal, aunque ese día transcurría bajo la perfección de un manual gobernado por el miedo a perder los puntos.

Pasamos casi todo el trayecto hablando sobre esa extrañeza que hacia del día una pausa elongada al máximo, mientras me dejaba llevar por una luz atlántica que a esas alturas del año todavía me sorprende (vivo la mayor parte del tiempo a orillas, es un decir, del Mediterráneo).

La luz se apoderaba de la carretera hasta levantar los coches dando la impresión de que patinaban muy despacio, alejados unos de otros, como paquetes de datos con modales victorianos; todo tan lento que no puedo evitar compararlo con el tipo de conexiones establecidas con la inet cuando se accedía a ella con módems muy grandes cuyo volumen ocultaba su ineficacia.

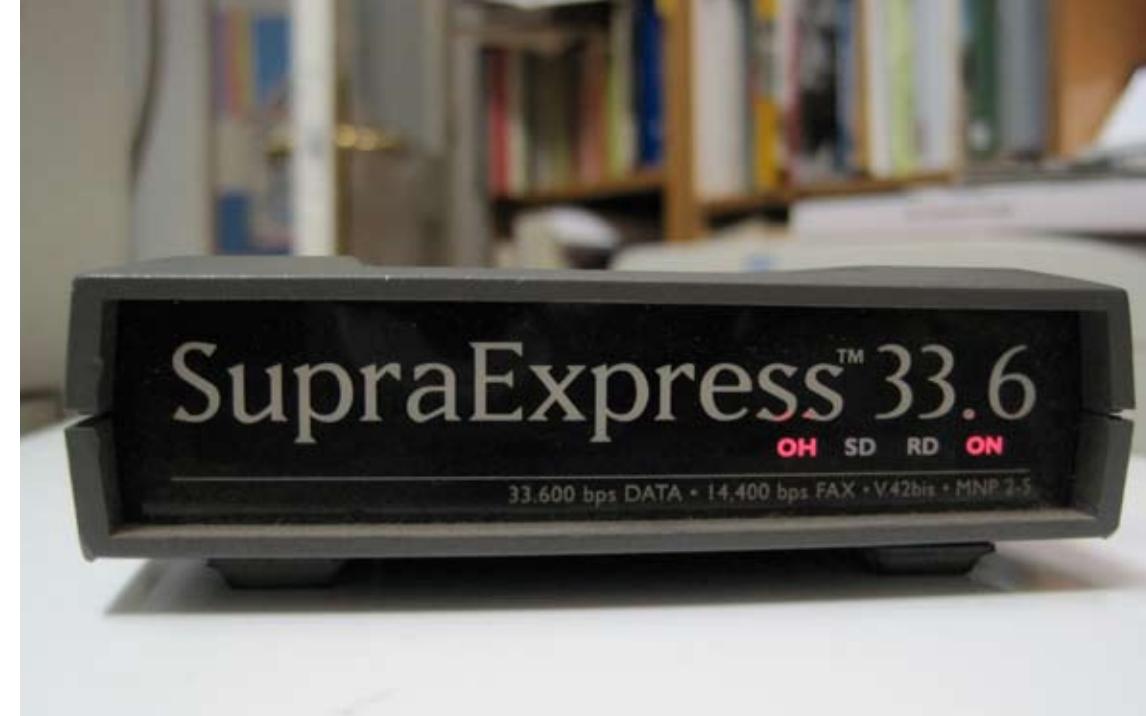
El mundo de la informática ha elevado el tamaño a minucia, y cuanto mayores son los cacharros, menor su eficiencia, así aquel día en que todo iba más despacio que hoy se me presenta como la imagen clara del transporte



the less efficient it is. So today, that day when everything was slower seems to me the perfect metaphor for data transfer back when the *Rotten Machine* was still in its heyday, long before it became part of the museum that is now its home.

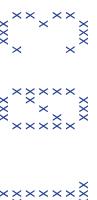
Some time ago, in my place of residence on the shores of the Mediterranean, "Los Machín" were chatting with Brian Mackern, who was worried because his computer wasn't what it used to be. He was visibly downcast and unable to face the idea of trading in a machine that had accompanied him on a thousand adventures, always giving an exemplary performance. I can easily empathise with people who fear moving to a new house because relocating the furniture would transform their lives. That was BM's dilemma; he was torn about what to do with his laptop and its accessories, which had been his constant companions and mobile workstation wherever he went. BM didn't know how to give his machine a dignified retirement and entrusted this task to "Los Machín". I know this because I was present at those meetings, drawn into the group because one of them was my neighbour. They were soul-searching conferences about what should be done with BM's laptop, where it should be placed to begin the transition it deserved and enjoy a better life than it would have it if remained with its owner.

The preliminary reflections dragged out for



de datos cuando la máquina podrida estaba en todo su esplendor, mucho antes de formar parte del museo que ahora la hospeda.

Tiempo antes, en mi ciudad de residencia a orillas del Mediterráneo, _los machín_ departían con un Brian Mackern preocupado porque su ordenador ya no era el de siempre. Se le veía cabizbajo e incapaz de afrontar el cambio de una máquina que le había acompañado en mil peripecias, siempre de modo ejemplar. Comprendo muy bien a las personas que temen cambiar de casa porque moverles los muebles es transformarles la vida. En esas veía a BM, en un debate interno sobre qué hacer con su portátil y los adminículos que lo acompañaban para conformar su entorno de trabajo allá donde fuese. BM no sabía cómo darle un digno pase a su máquina y confiaba en _los machín_ para hacerlo. Lo sé muy bien porque asistí a aquellas reuniones



xxxxxx
xxxxxx
xxxxxx

hours and days, because classifying that computer was an absolute necessity. Unless its exact nature was clearly defined, it could not be transfigured, given that in the end it was really just about proving that such an instrument was something more. The debates between "Los Machín" and BM went on and on, until one of the theorists in the group remembered the purpose that the Hannover *Merzbau* had fulfilled in Kurt Schwitters' work (actually the various *Merzbau* that KS had created throughout his life after the first was destroyed during an Allied bomb raid in World War II). Moreover, it also had several names - something that same theorist realised much later. KS referred to it as *Merzbau* or *Kathedrale des erotischen Elends* (K.d.e.E.) just as BM spoke of his *Rotten Machine* or the *toothless old thing*; in fact, at times KS even called it his *workshop* and BM apparently christened his machine *bellota* or *acorn*, according to the essay by Andrés Burbano in this same publication. I must warn readers that my knowledge of the *Merzbau* is limited to the article "The Work of a life: The *Merzbau*" by Dietmar Elger (which appeared in the catalogue *Kurt Schwitters* published by the Instituto Valenciano de Arte Moderno in nineteen ninety-five).

So, the position that would allow it to rise above its object status and become an architectural host had been found. On this point there are even more similarities than

empujado por mi vecindad con uno de ellos. Fueron reuniones en profundidad sobre qué tratamiento dar al portátil de BM, dónde situarlo para que comenzara el tránsito que se merecía y pudiera llevar una vida mejor que la que le deparaba continuar en manos de su propietario.

Las reflexiones previas se prolongaron durante horas y días porque era imprescindible situar ese ordenador: sin saber con exactitud qué era no se podía transfigurar, dado que al final sólo se trataba de demostrar que un instrumento tal era algo más. Las discusiones entre *los machín* y BM se eternizaban, hasta que uno de los teóricos del grupo recordó la función que había desempeñado el *Merzbau* de Hannover en la obra de Kurt Schwitters (en realidad los distintos *Merzbau* que KS había construido a lo largo de su vida, una vez destruido el primero por un bombardeo aliado durante la Segunda Gran Guerra). Además, y de ello se dio cuenta mucho más tarde ese mismo teórico, también tenía varios nombres, KS se refería a él como *Merzbau* o *Kathedrale des erotischen Elends* (K.d.e.E.), de igual manera que BM hablaba de la *máquina podrida* o *la desdentada*; incluso KS lo llamaba a veces su *taller* y BM también podía darle el nombre de *bellota*, según cuenta Andrés Burbano en el artículo de aquí al lado. Aviso al lector que mi conocimiento sobre los *Merzbau* llega hasta donde alcanza el artículo "La obra de una vida: Los *Merzbau*" de Dietmar Elger

those pointed out by BM in his article, because the first *Merzbau* contained grottoes of friendship in which KS reflected the presence of his friends with something, anything, owned or made by them; and the *Rotten Machine* is filled with BM's friendships, with his admirations and discoveries, with a community of shared interests that he has built up by inviting all those artists who were on his same wavelength, or at least seemed to be. That's why such a generous portion of the *Rotten Machine's* hard disk is occupied by others.

The idea began to take shape, and I witnessed its evolution thanks to the peculiarities of city living: if you live close to something, you know about it; if you live far away, the chances are you've never even heard of it. For example, shortly after the attack on the Twin Towers in New York, I asked a friend who lived there about his experience and he replied that he hadn't even realised what was going on because he lived in Brooklyn. I knew all about it because my eyes were glued to every TV that crossed my path, whereas he, on the other side of the bridge, hadn't a clue. Well, the opposite was true of all the events that took place around the *Rotten Machine*, because I saw them materialise and take off running once "Los Machín" and BM finally got their ideas straight.

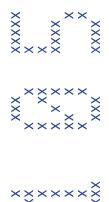
It took some hard thinking, but it also involved a lot of technical work because

(recogido en el catálogo *Kurt Schwitters*, publicado por el Instituto Valenciano de Arte Moderno en mil novecientos noventa y cinco).

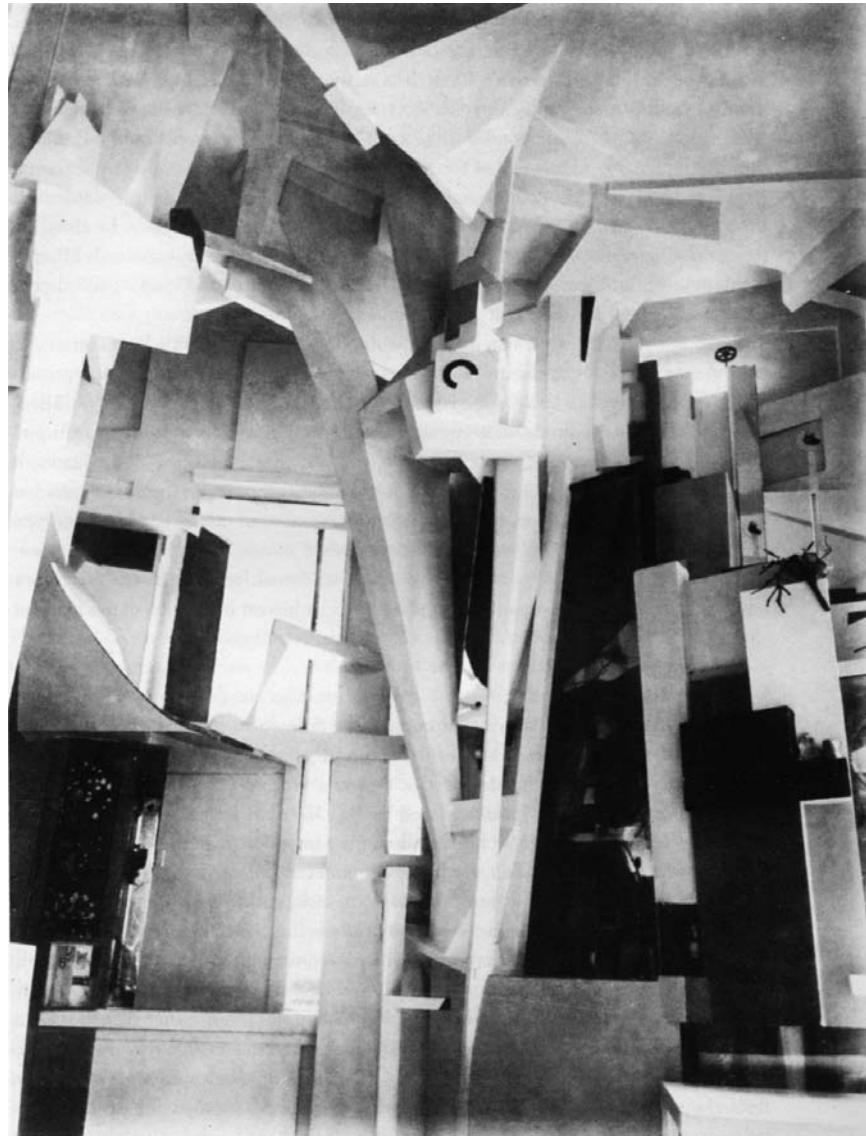
Bien, se había encontrado la posición que le hacía trascender su rango de objeto para constituirse en arquitectura de acogida. En ese punto todavía existía una coincidencia mayor que el propio BM esclarece en su artículo, porque el primer *Merzbau* contenía unas grutas de la amistad en las que KS reflejaba la presencia de sus amigos con algo, lo que fuese, de su pertenencia o autoría; y la *máquina podrida* está repleta de las amistades de BM, de sus admiraciones y hallazgos, de una comunidad de intereses que él ha ido formando al invitar a todos aquellos artistas con quienes estaba en sintonía o creía estarlo, por eso la cuota de disco ocupada por otros dentro de la *podrida* es tan generosa.

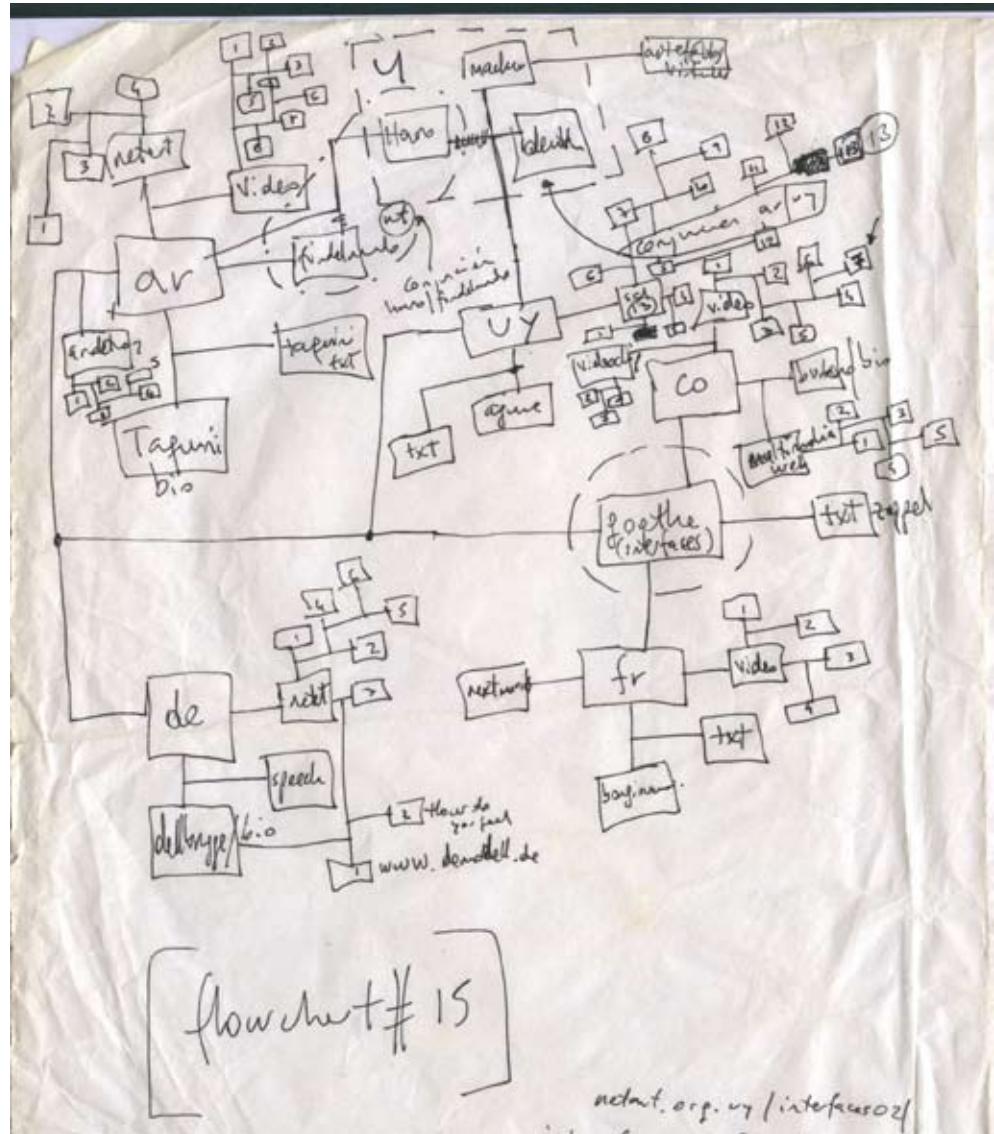
La idea tomaba cuerpo y yo asistía a su evolución por esos azares que tienen las ciudades: si vives cerca de algo, lo conoces; si lejos, menos o nada.

Por ejemplo, poco después de lo de las torres gemelas de Nueva York, pregunté a un amigo que vivía por allí cómo lo había pasado y respondió que ni se enteró porque él vivía en Brooklyn, y yo lo sabía todo, o eso creía, porque no me despegué de cuento televisor salía a mi paso, cuando él, al otro lado del puente, ni flores. Pues al revés me ocurrió



xxx
x x x x x x x x
x x x x x x x x
x x x x x x x x





xxxxxx
O
xxxxxx
xxxxxx

the *Rotten Machine* had to be protected from any possible accidents once it had changed hands. Its contents had to be preserved intact, frozen in some way, because the idea - once it became clear that the *Rotten Machine* was an artist's artwork/workshop - was to put it in circulation to enhance its prestige, freezing the data and thus saving all of the information it contained up to the very moment it left BM's loving embrace.

The challenge was to put it up for sale, but not just in any way. The aim was not to get rid of a second-hand computer that the new owner could erase, reformat, boot up and use; rather, and above all, the goal was to sell its contents in the habitat where they had been born and lived for years, because the bits had really hit it off and felt very comfortable with each

con todos los acontecimientos que fueron rodeando a la *podrida*, porque los vi tomar cuerpo y avanzar al galope una vez que las ideas quedaron claras para los machín y BM.

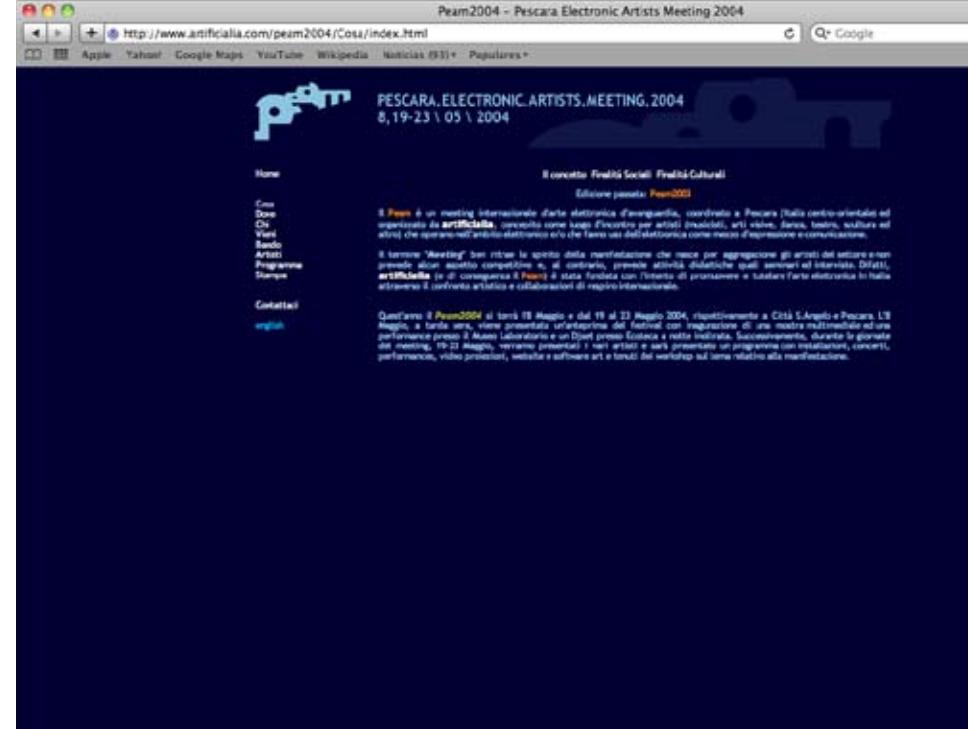
Supuso un trabajo duro de reflexión, pero también lo fue a nivel técnico, pues había que salvar a la *podrida* de cualquier accidente posible una vez realizado el cambio de manos, preservar su contenido incólume, congelarlo de alguna manera, porque la idea, una vez estuvo claro que la *podrida* era una obra-taller de artista, era ponerla en circulación para incrementar su prestigio guardando, por congelación de sus datos, toda la información contenida en ella hasta el mismo momento en que deja los brazos de BM.

El reto era ponerla en venta no de cualquier manera, porque no se trataba de desprenderse de un ordenador de segunda mano que el nuevo propietario vacía, reformatea, arranca y pone a su servicio, sino, sobre todo, de vender su contenido en el hábitat que le era propio y lo había acogido durante años, porque los bits habían hecho migas y se sentían muy cómodos entre ellos en las posiciones ocupadas. Había un pánico real a un cambio de estatus en la ubicación de los bytes que provocase una rebelión contra ellos mismos y acabase con toda la información por los suelos. Todo esto, a la hora de plantear la venta de un ordenador, rayaba el absurdo de



other in their respective positions. There was a real fear that a change of status in the bytes' location might spark an internal rebellion that would end up destroying all the information. When considering the sale of a computer, all of this bordered on the absurd because it entailed an obligation to acquire the machine for its contents, given its precarious state. We must remember that the *Rotten Machine's* other name, *the toothless old thing*, is a reference to its missing keys; the computer is so ancient that even coughing too close could do her in. (I say her because in Latin American Spanish, we use the feminine "la computadora", though here in Europe they use the masculine "el ordenador"). Such an object has little chance of succeeding in the second-hand market.

So, to avoid misunderstandings, a public auction was arranged on the internet and announced at an electronic art event that was being held at the time in Pescara (Italy), the Pescara Electronic Artists Meeting (PEAM) directed by Luigi Pagliarini. "Los Machín", who were participating in the meeting, and BM, a guest artist at the event, went there to display the *Rotten Machine* and sell it in a public auction that started off the conference. The artwork/workshop was a little old lady in critical condition, as I stated earlier, so it was exhibited as an antique and was offered as such since the auction site used (Eurobid.com, now

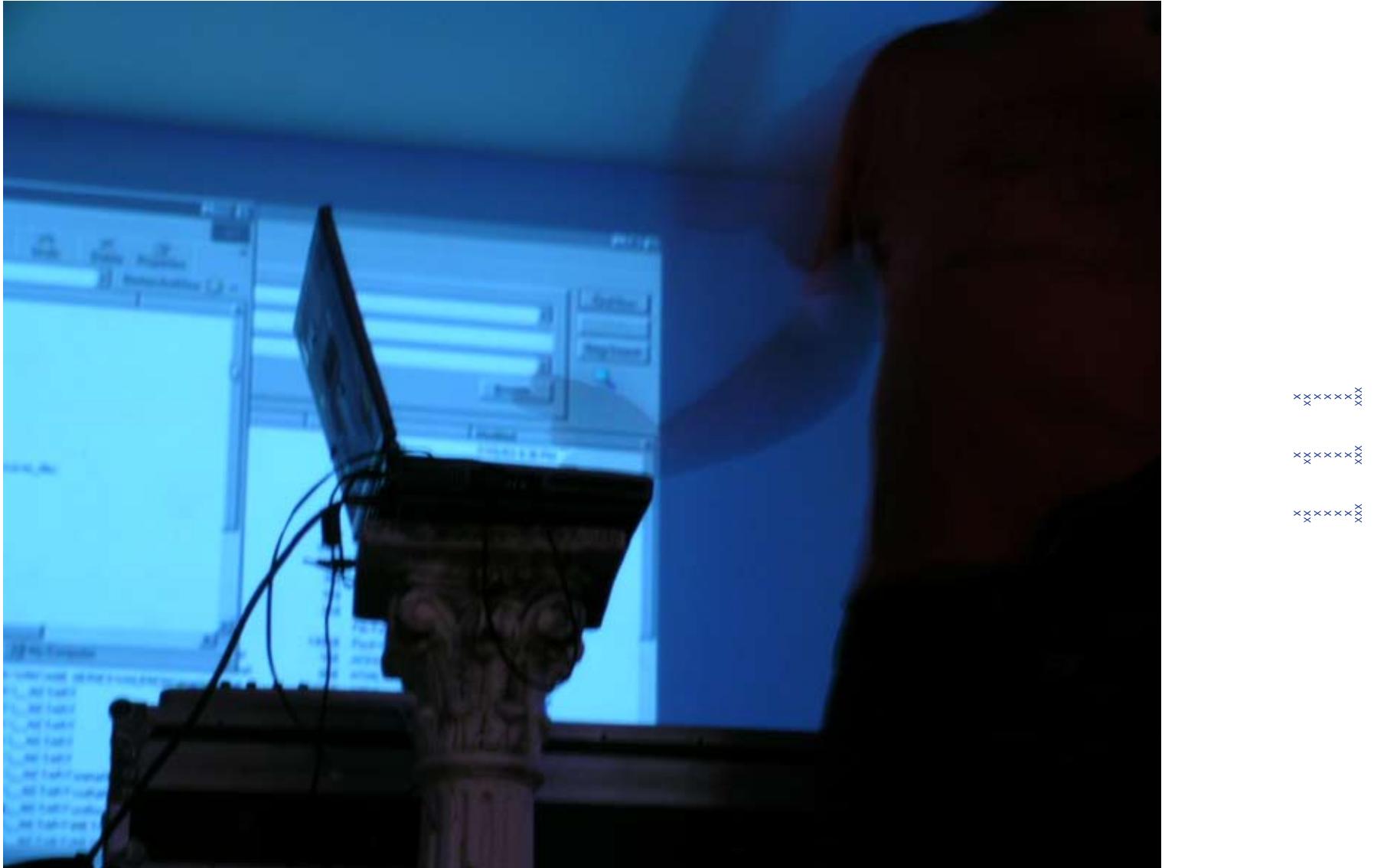


obligar a adquirirlo por su contenido dado su estado precario; piénsese que el otro nombre de la *podrida, la desdentada*, le viene por la falta de varias teclas, de tan vetusta que no está para que le tosan mucho (donde el español americano pone femenino, el europeo, masculino; si allá computadora, acá ordenador). Un objeto así tiene muy pocas posibilidades de éxito en el mercado secundario.

Así, para evitar equívocos, se lanzó una subasta pública a través de la internet tomando como lanzadera un encuentro de arte electrónico realizado por aquellos tiempos en Pescara (Italia), el Pescara Electronic Artists Meeting (PEAM), bajo la dirección de Luigi Pagliarini. Hasta allí se fueron los machín, colaboradores del encuentro, y BM, artista invitado para la ocasión, a realizar la exposición de la máquina



xxx
x x x x x x x x
x x x x x x x x
x x x x x x x x



xxxxxx
xxxxxx
xxxxxx

discontinued) did not have a section for net.art, digital art or anything along those lines. Consequently, marketing it as an antique seemed like the most suitable option, as a warning so that potential buyers would know that there was no chance of giving high-speed use to a machine that wasn't up for fun and games, although it could be used to investigate the former working environment of the artist BM, to discover what had influenced him, who his friends were, what he regretted and countless other bits of information that a good archaeologist would know how to put to use. For these reasons, the *Rotten Machine* was offered for sale bearing the label *antique* and publicly displayed on an old-fashioned pedestal: the computer was connected to both the data and electrical networks, perfectly



podrida y venderla en subasta pública como inicio del encuentro. La obra-taller estaba en condiciones límite, como ya dije, viejita, así que se expuso como antigüedad y fue puesta en venta como tal, ya que el servicio de subastas empleado para la ocasión (Eurobid.com, hoy descontinuado) no contemplaba un apartado de net.art, arte digital o algo parecido, de modo que situarla como antigüedad parecía lo más acertado, como advertencia para que el futuro comprador supiese que en ningún caso iba a poder darle un uso veloz a una máquina que no estaba para tonterías, aunque se podría emplear para indagar en lo que había sido el ambiente de trabajo del artista BM, saber cuáles fueron sus influencias, quiénes sus amigos, en qué arrepentimientos cayó y un sinfín de cosas más a las que un buen arqueólogo puede sacarles jugo. Por ello, la venta se efectuó bajo el rubro antigüedad y su exposición pública sobre una columna con capitel trasnochado, conectada la podrida tanto a la red de datos como a la eléctrica,

functional and teetering on the very brink of History.

A great deal of effort went into figuring out how to open the auction and what the selling points should be. Finally, as the result of a lengthy investigation into possible precedents for an action of this kind in the digital world, and after hours and days of digging and asking many friends to help fill in the inevitable blanks, I watched "Los Machín" go public with their reasoning, which I have copied below word for word, just as they presented it.

LeLE & casares aka "Los Machín" aka "latinolovers", with the consent and approval of the net.artist and owner of the *Rotten Machine* aka *the toothless old thing*, hereby opens the auction of Brian Mackern's computer. This artist has contributed to net.art since the now-distant year of 1994 when he worked in what he called *net environments*.

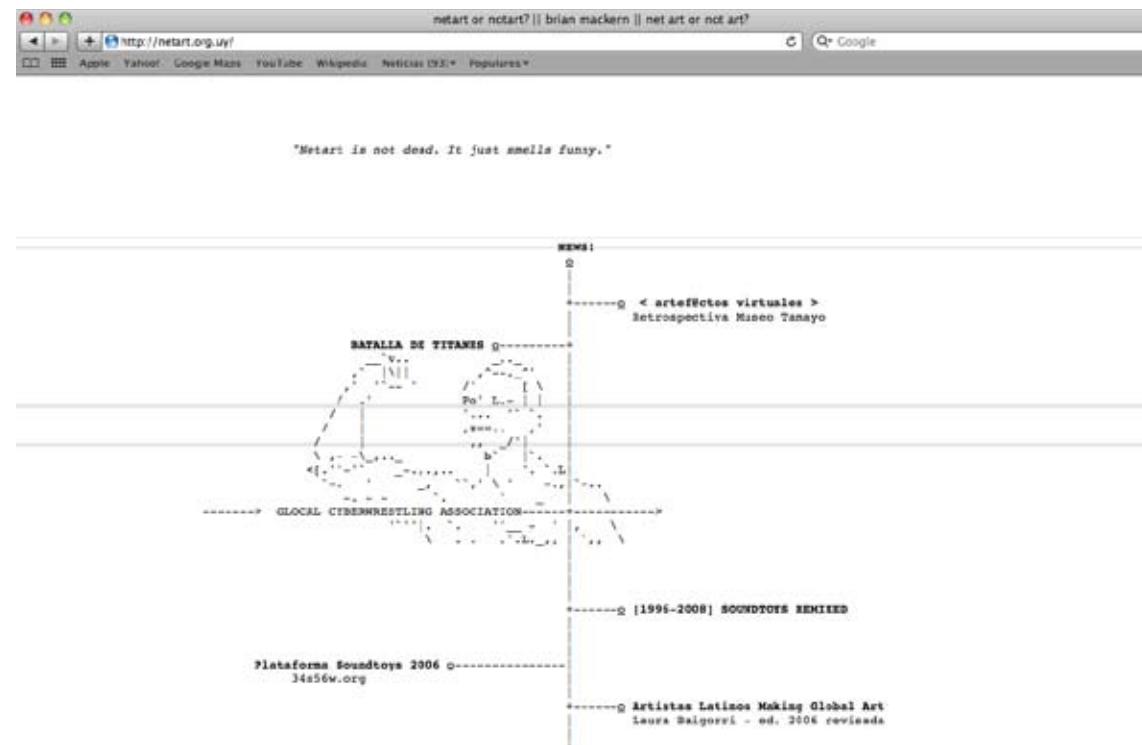
In this respect, he is a pioneering artist, a father of net.art, although because he operates outside European and North American circles, given his Uruguayan citizenship, he does not possess the lustre of the magnificent seven despite having been the first to use the Flash tool and sound resources.

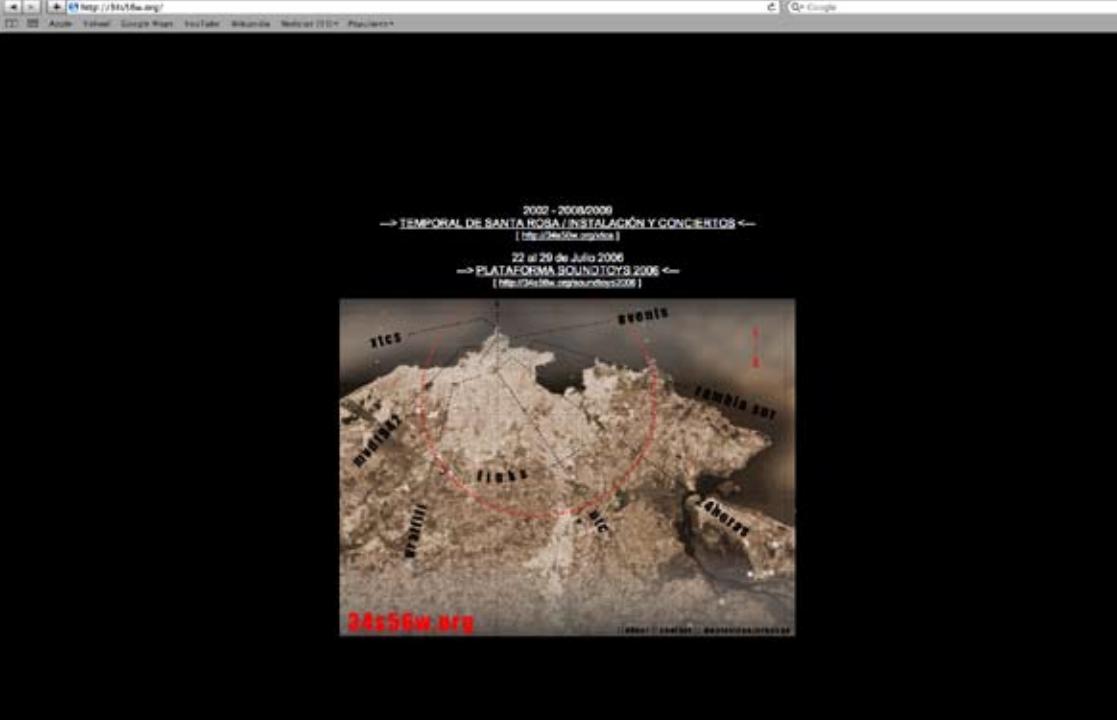
The founder of the online directories <artef@ctos virtuales> (<http://www.internet.com.uy/vibri/artefatos/>



en perfecto uso, y al borde mismo de la Historia.

Y tras darle muchas vueltas a cómo lanzar la subasta y sobre qué argumentos sustentarla, como resultado de una detenida investigación





com.uy/vibri) and netart latino database (<http://netart.org.uy/latino/index.html>), he is also a developer of offline/online sound interfaces.

His curriculum vitae can be viewed at <http://netart.org.uy/brian.html>, and his primary websites are <http://netart.org.uy>, <http://no-content.net>.



sobre los posibles antecedentes de una acción de este tipo en el mundo digital, por fin, después de horas y días de indagación y peticiones de ayuda a muchos amigos para que completaran los datos que siempre faltan, _los machín_, así lo viví, entraron en público con sus argumentos, que paso a transcribir tal cual ellos los enunciaron.

LeLE & casares aka _los machín_ aka _latinolovers_, con el consentimiento y la aprobación del net.artista propietario de la *máquina podrida* aka *la desdentada*, inicia la subasta del ordenador de Brian Mackern, artista que ha contribuido al net.art desde el lejano 1994 cuando trabajaba en lo que él llamaba *ambientes en red*.

Es un artista, en este sentido, fundacional, aunque como es ajeno a los ámbitos europeo y norteamericano, dada su nacionalidad uruguaya, no posee el lustre de los siete magníficos, a pesar de anticiparse en el uso de la herramienta Flash y los recursos sonoros.

Fundador de los directorios online <artefactos virtuales> [<http://www.internet.com.uy/vibri>] y netart latino database [<http://netart.org.uy/latino/index.html>]. Es, además, desarrollador de interfaces sonoras offline/online.

Su currículum vitae puede ser consultado en <http://netart.org.uy/brian.html>, y sus

no-content.net and <http://34s56w.org>.

The bidding for this computer/artist's workshop/artwork will start at € 4,000 (euros).

We must emphasise that we are offering the entire computer with all of the data it contained as of the date the decision was made to sell it (08.05.2004):

Not a CD with the image of part of the hard drive, as in the case of Joshua Davis.

Nor a computer serving merely as a host for a virus that boots up, executes the virus, attacks the virus, dies and restarts, as in the case of the European artist group 0100101110101101.ORG.

Nor a handsome Apple laptop containing a geometric abstraction aided by cybernetics and displayed as if it were a painting, as in the case of John F. Simon, Jr.

And most emphatically not a computer whose casing has been personalised in the manner of a fashion statement.

Nor an old computer on which traces of a piece are left so that you can avail yourself of some of the owner's work.

No.



sitios de referencia son <http://netart.org.uy>, <http://no-content.net> y <http://34s56w.org>.

El precio de salida de este ordenador/taller_de_artista/obra es de 4.000 € [euros].

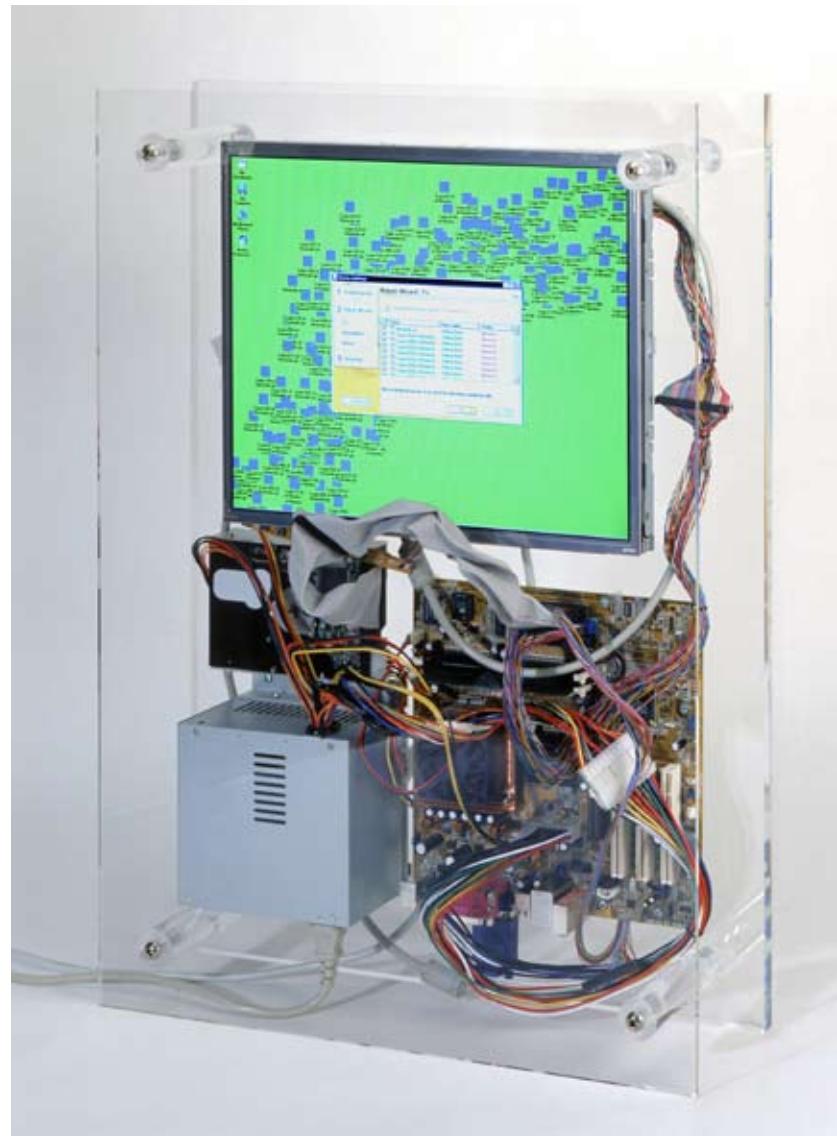
Debemos insistir en que estamos ofreciendo el ordenador completo y lleno de todos los datos contenidos hasta el momento en que se ha decidido su venta, día 08.05.2004:

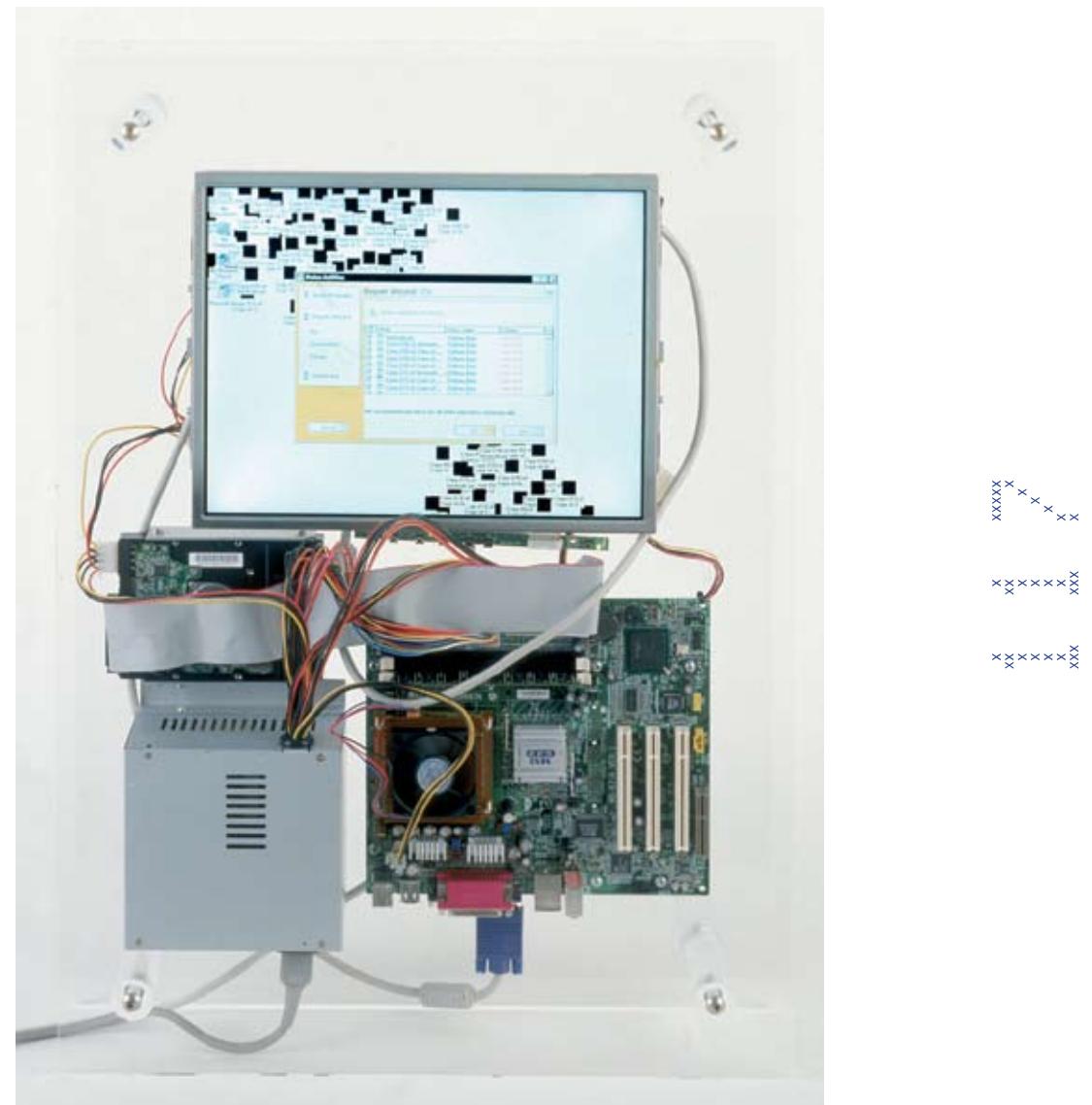
No un CD con la imagen de una sección del disco, caso de Joshua Davis.

Ni el ordenador que sólo aloja un virus que arranca, ejecuta el virus, lo contraataca, se muere y reinicia, caso del grupo artístico europeo 0100101110101101.ORG.

Ni tampoco un bello portátil Apple que recoge una abstracción geométrica facilitada por la cibernetica expuesto como si de un cuadro

xxx
xx xxxxx x
x x x x x
xxx x x x x

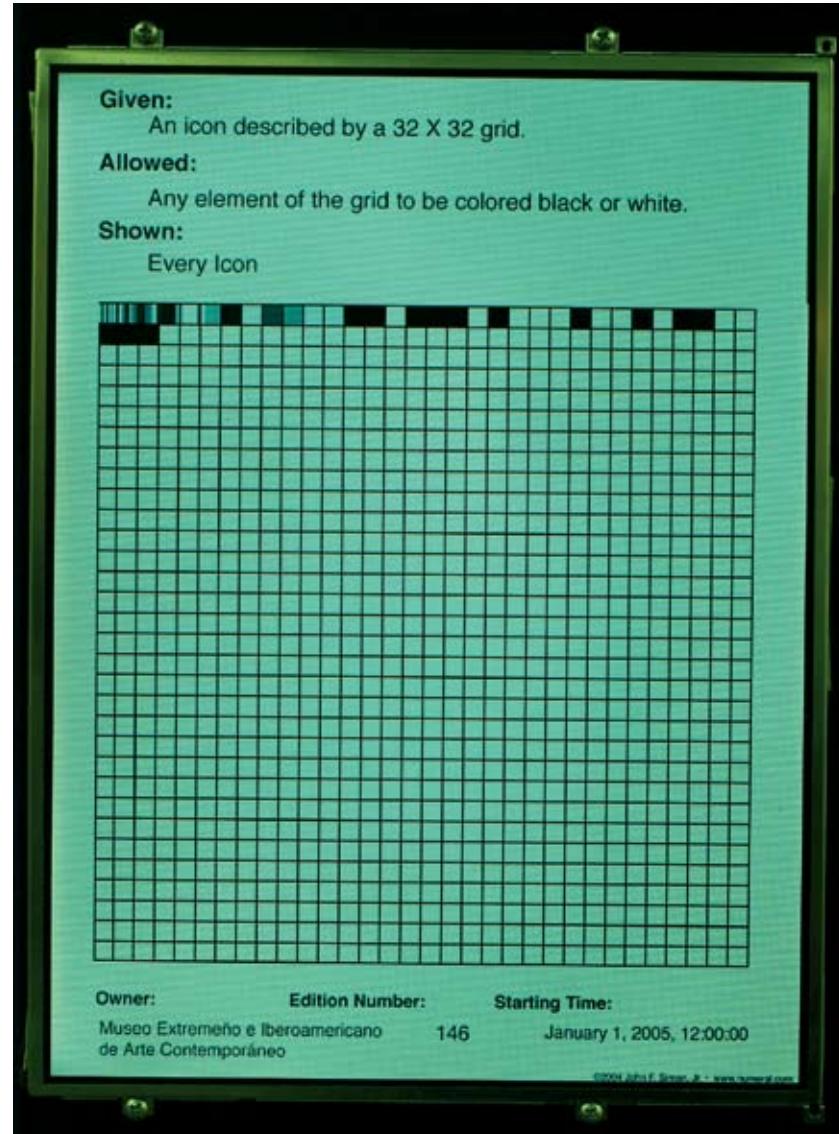


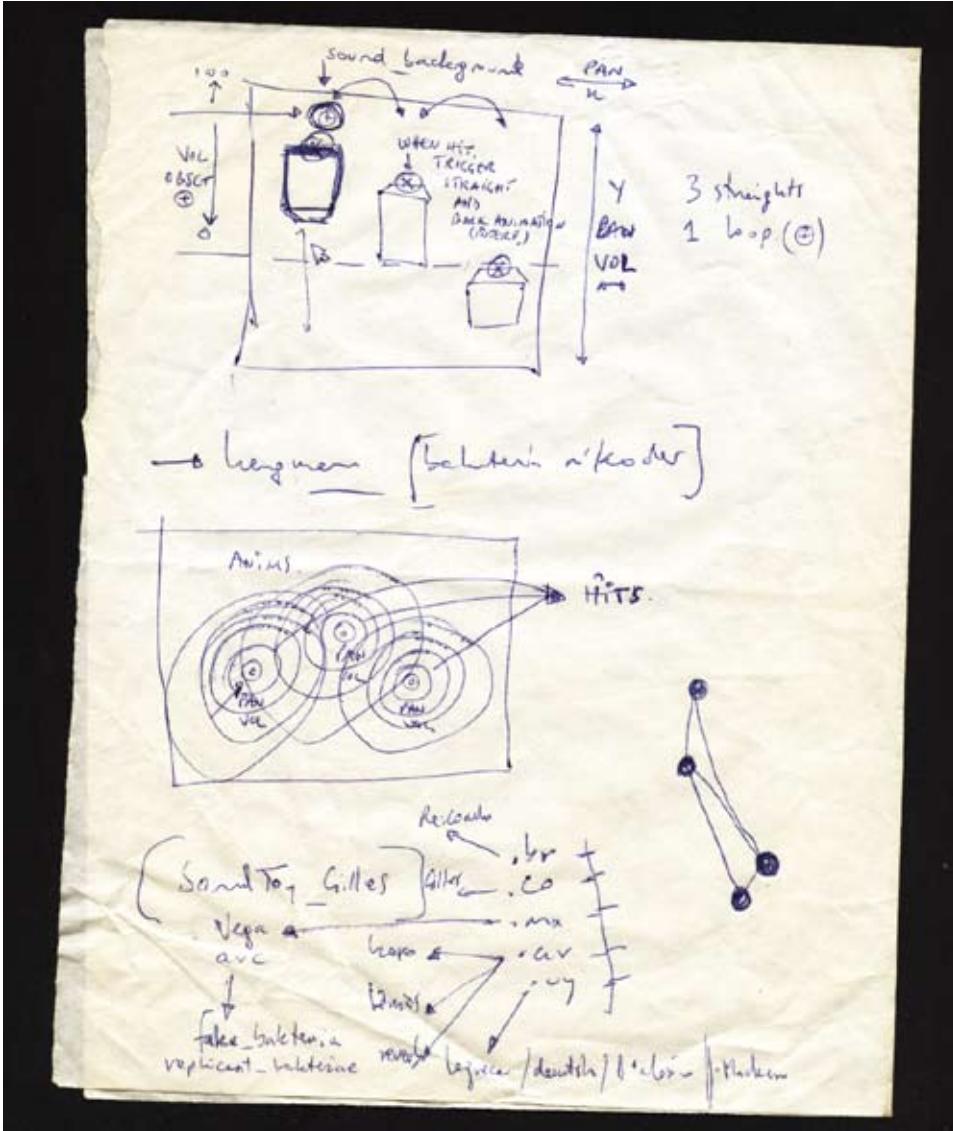


xxx
xx x xxx x
x x x x x x x

x x x x x x x

x x x x x x x







xxxxxx
xx*x*x

We offer the work tool (the workshop, in traditional terms) that has accompanied Brian Mackern over the past several years, both on his personal endeavours and on his commissions for other artists or his net jams with members of the OFFLINE group (<http://offline.area3.net>), among others, as well as his creations as a Video Jockey (VJ), lectures and workshops.

In short, his tool.

Full of information and History, in addition to all the punishments suffered by a machine owned by an artist from a non-developed country, where low-tech is not an aesthetic choice but the only way to continue working.

A tool that can be acquired to appropriate it and continue his work or for the purpose

se tratara, caso de John F. Simon Jr.

Ni mucho menos un ordenador personalizado exteriormente como una intervención a la moda.

Como tampoco un viejo ordenador al que se le dejan rastros de una pieza para que puedas disponer de algo del trabajo de su propietario.

No.

Ofrecemos el instrumento de trabajo (el taller, en términos clásicos) que ha acompañado a Brian Mackern durante los últimos años, tanto en sus trabajos personales como en sus encargos para otros artistas o en sus net jamm con los miembros del grupo OFFLINE [<http://offline.area3.net>], [entre otros], aparte de sus trabajos como VideoJockey (VJ), conferencias y workshops.

En fin, su herramienta.

Completo de información e Historia, además de todas las penalidades sufridas por la máquina de un artista que pertenece a un país no desarrollado, donde el low-tech no es un recurso estético sino la única salida para continuar trabajando.

Una herramienta que puede ser adquirida para vampirizarla y continuar su obra, o bien con el fin de exponerla para la posteridad cuando

of exhibiting it for posterity when new developments in hardware and software will make it impossible for us to view many of the works saved on his computer - something that is already happening.

~ ~ ~

The auction of his computer, an old PC laptop from 1999, will proceed in the following manner:

1. On 08.05.2004, the computer was frozen to preserve all of the information it contains, given that its condition is very delicate and there is a risk of losing valuable data. This data includes much more than the owner's own work, for as a digital archaeologist Mackern has accumulated a wealth of information on the history of net.art since its inception.

2. There is photographic documentation of the *freezing* of the computer on the date indicated above, confirming that all of its data was transferred to a backup kit consisting of four DVD mirror-image copies of the hard disk. The photographic records were taken in the manner of typical proof-of-life snapshots sent with a ransom note: the frozen subject was photographed alongside a newspaper from the day it was frozen.

>> freezing >>

el desarrollo de hardware y software nos impida ver muchas de las piezas hospedadas en su ordenador, algo que ya sucede.

~ ~ ~

La subasta de su ordenador, un viejo portátil PC de 1999, seguirá el siguiente procedimiento:

1.- En el día 08.05.2004, el ordenador ha sido congelado para preservar toda la información que contiene, ya que su estado es sumamente delicado y corre el riesgo de perder unos valiosos datos que no se limitan a la propia obra del propietario, quien en su faceta de arqueólogo digital posee información acumulada de la historia del net.art desde sus inicios.

2.- Existe documentación fotográfica que demuestra la *congelación* del ordenador en el día indicado y confirma que toda su información ha sido traspasada a un kit de restauración formado por cuatro DVD copia espejo del disco duro. La documentación fotográfica sigue las pautas clásicas de la petición de un rescate por secuestro, se fotografía al congelado junto al diario del día de su congelación.

>> congelación >>

3.- Esta copia espejo del disco duro en soporte DVD garantiza al comprador la

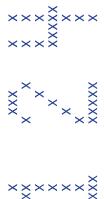
*x*x*x*x*

xxxx
xx x x
x x x x x
x x x x x





xxx x x x x
x x x x x x x
x x x x x x x



3. This mirror-image copy of the hard disk on DVD serves as a guarantee for the buyer. Should he/she wish to display the computer at any kind of exhibition, and someone should happen to *deform* the hard disk, the computer can be restored from the copy we have provided on this set of auto-loading DVDs.

4. The auction will open with the exhibition of the computer during the Pescara Electronic Artists Meeting 2004 (PEAM2004) (<http://www.artificialia.com/peam2004>) between 19.05.2004 and 23.05.2004. At the inauguration of this meeting on 19.05.2004, the bidding will start on EUROBID (<http://www.eurobid.com/console.cfm?item=AT002052002&cat=AT002>).

5. The computer and backup DVDs are accompanied by its travel case or backpack and the green monster, without which the artist could not work. Both elements - the case and the green monster - are an inseparable part of this artist's workshop that Mackern is now relinquishing.

6. The computer will be sold in a sealed package and, together with the mirror-image copy of the hard disk (also in a sealed box), will be sent to the buyer's home address once the sale is finalised. The buyer will thus become its legitimate owner and may show it at future exhibitions of net.art

presentación del ordenador en todo tipo de exposiciones para, si alguien *deforma* el disco duro, poder restaurarlo desde la copia espejo que proveemos en esta serie de DVD autoejecutable.

4.- La subasta se inicia con la exhibición del ordenador durante el _pescara electronic artists meeting 2004_ [PEAM2004] [<http://www.artificialia.com/peam2004>] entre el 19.05.2004 y el 23.05.2004, en cuya inauguración, día 19.05.2004, quedará abierta en EUROBID [<http://www.eurobid.com/console.cfm?item=AT002052002&cat=AT002>].

5.- Acompaña al ordenador y a los DVD de restauración la mochila para su transporte y el monstruo verde sin el cual el artista no podía realizar su trabajo. Ambos elementos, mochila y monstruo verde, forman parte inseparable de este taller del artista del que ahora se desprende.

6.- El ordenador se vende sellado y, junto con la copia espejo del disco duro, también en caja sellada, se facturará al domicilio del comprador, que pasará a ser su legítimo propietario y podrá mostrarlo en futuras exposiciones de arqueología del net.art o curiosear por su disco duro para descubrir la fuente de las obras de Brian Mackern, a la vez que dispondrá de un excelente repositorio de obras antiguas del net.art.

7.- Como información complementaria para

archaeology or snoop around its hard disk to discover the source of Brian Mackern's works. The buyer will also become the proud owner of an excellent collection of old net.art works

7. As a source of additional information for this auction, the artist, Brian Mackern, has posted an interactive site for Internet users providing access to his instructions of use for the potential buyer and anecdotes surrounding the past life of *the toothless old thing* which he is now forced to part with given the impossibility of continuing to use it as a reliable work tool.

And so concludes a manifesto that should be understood as the last of its kind in an era that no longer has room for them, where we are instead taught to do things via the famous *how-tos* that abound on the Net.

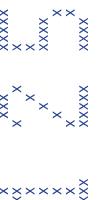
The performance of offering the *Rotten Machine* for sale was a success. There were many people from the digital sub-culture attending the PEAM, and for them the bold move of putting a computer up for public auction as an immediate cult object was a real novelty. In that circle, BM's work was well-known and highly respected. They were also quick to grasp the significance of the contents accumulated in that old ruin, kept standing with a great deal of help, like many others in Italy - a country where ruins form the obligatory backdrop

```
00000050h: 7E 30 30 30 30 30 30
00000060h: 7E 30 30 30 30 30 30
00000070h: 08 19 E8 F5 SD 94 76
00000080h: 1B F1 20 2E DF 20 00
00000090h: FF 11 6A CC D1 32 7C
000000A0h: C3 2D 11 00 OA 7E 30
000000B0h: 62 87 6D 00 OA 7E 30
000000C0h: 61 6D 70 67 B0 20 DF
000000D0h: 30 30 30 30 30 30 31
000000E0h: 80 64 C8 51 2B 11 10
000000F0h: 30 30 30 30 30 30 30
00000100h: 31 30 30 31 30 30 30
00000110h: A9 1B F1 00 OA 7E 30
00000120h: 62 87 6D 00 OA 7E 30
00000130h: 61 6D 70 20 85 0F 72
00000140h: 19 0F C1 56 0D OA 7E
00000150h: 2E 62 87 6D 00 OA 7E
00000160h: 61 6D 70 20 2F 2F
00000170h: 2E 62 87 6D 00 OA 7E
00000180h: F0 A5 86 FB F1 05 0F
00000190h: 30 30 30 31 31 30
000001a0h: 77 92 46 C0 IF E2 E2
000001b0h: 30 30 30 31 31 31
000001c0h: A9 05 4B C4 16 77 84 46
000001d0h: 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E
000001e0h: 31 30 30 30 30 30 31
000001f0h: 30 30 31 2E 62 6D 61 00
00000200h: 30 31 30 2E 62 6D 61 00
00000210h: 31 31 2E 62 6D 61 00 OA
00000220h: 30 2E 62 6D 61 00 OA 7E
00000230h: 2E 62 6D 61 00 OA 7E 30
00000240h: 62 6D 61 00 OA 7E 30 30
00000250h: 6D 61 00 OA 7E 30 30 30
00000260h: G1 0D 0A D0 87 B7 A9 D5
00000270h: 9D 9A 21 E4 7E 6A 77 34
00000280h: E6 53 63 EA 19 9F 5D 03
00000290h: 2E 2E 2E 0D OA 2E 5B 3F
000002a0h: 2E 52 2E 46 2E 4C 2E 4F
000002b0h: 7F 4A 08 D6 F1 3B 5A FE
000002c0h: CC A7 34 EE 07 BA 92 A7
000002d0h: EB F4 43 AD 35 32 D4 EE
000002e0h: 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E
000002f0h: 2E 2E 65 20 7B 20 69 20
```

esta subasta, el artista, Brian Mackern, cuelga a disposición de los internautas un interactivo que permitirá acceder a sus instrucciones de uso al posible comprador y conocer las anécdotas que han rodeado la vida de *la desdentada*, de la que se ve obligado a desprenderte por su incapacidad para continuar siendo una herramienta fiable de trabajo.

Fin de un manifiesto que debe ser entendido como el último de un tiempo que no está para ellos, sino para que nos enseñen a hacer las cosas a través de los conocidos *how-to* que pululan por la Red.

La performance de puesta en venta de la *podrida* fue un éxito. Entre los asistentes al PEAM abundaba la gente del mundillo digital, y para ellos supuso una verdadera novedad el atrevimiento con que se abría



xxx
xx x x x x
xxxxxx

for any afternoon coffee - though there were no local examples in Pescara as it was destroyed during fighting in World War II (yes, like the Hanover *Merzbau*). As I said earlier, it had become impossible to go back to these contents. This is an important point, because the Internet is a dynamic system where the bauds flowing through it never stay still for a second and are rarely found where or how you saw them the first time. For many of those in attendance, that first exhibition of the *Rotten Machine* was a journey back in time to the earliest net. art works in their primitive state and with all their original limitations. Well, that's not entirely true, since many of those works had to deal with the inconvenience of the truly awful data transfers of the day, and when this first public display of the *Rotten Machine* took place that difficulty had been overcome. Yet they were able to enter pieces that had become inaccessible - works that were perhaps stored in the cache of someone's brain or even of the most powerful search engines, but were no longer floating in cyberspace - and seeing them there, on a period machine, with all the typical features of the early days, created a time warp that everyone present enjoyed immensely. For this reason, the *Rotten Machine* became a powerful centre of attention in the midst of the PEAM, even among works of exquisite quality and strong appeal.

The screenshot shows a web browser window with a header bar and a menu bar. The main content is a bidding page for a vintage computer. On the left, there is a sidebar with a large letter 'a' logo, followed by sections for 'navegación', 'búsqueda', 'categorías', 'artistas', 'colección', 'exposiciones', 'noticias', 'contacto', and 'ayuda'. Below this is a section for 'subasta 2004 / la descomida'. A photograph of a vintage computer is displayed, with the caption: 'Un ordenador y su contenido de los recursos culturales al fondo de un ataúd de madera. Brian Eno quería vender su máquina podrida para renovar el puentenospa digital. ¿Qué grandes emociones verás descomida por este año? Vamos a reflexionar sobre estos asuntos.' Below the photo is a detailed description of the item, including its history and current status. At the bottom of the page, there is a section for 'lances' (bids) and a summary of the bid history.

la subasta pública de un ordenador como inmediato objeto de culto. En aquel lugar, la obra de BM era conocida y muy respetada. Por otro lado, había conciencia clara del contenido acumulado en aquella ruina mantenida en pie con mucha ayuda, como tantas otras en Italia, un país donde la ruina es el contorno obligado del café, si bien no en Pescara, destrozada por los combates de la Segunda Gran Guerra (sí, como el *Merzbau* de Hannover). Un contenido, decíamos, al que no se podía volver. Esto es muy importante, porque Internet es un sistema dinámico en el que los baudios que la atravesan nunca paran quietos y pocas veces están donde acostumbran o de la forma en que los viste pasar la primera vez. Para muchos de los presentes esta primera exposición de la *podrida* fue un viaje en el tiempo hasta las obras referenciales del net.art en su estado primero y con sus

There, among members of the digital subculture one would expect to find at the PEAM, the performance was a success. But outside, on the Internet itself, and specifically on Eurobid, the online auction room that hosted the bidding in the hopes of making a profit, no one in the cyber-world even noticed it - or so it seemed. Zero impact, zero responses, not even a sad little comment beneath the sale post suggesting that it might be a mistake or an outlandish notion, nothing. The online reaction was one of indifference.

BM and "Los Machín" were depressed because their own medium had turned its back on them. The small community of PEAM parishioners was still raving about their feat, but no one else joined in the revelry. They packed up and returned to Spain, to the city on the shores of the Mediterranean where "Los Machín" were based, and there I listened to and shared in their stunned disbelief.

As no one bid for the *Rotten Machine*, "Los Machín" became the temporary custodians of the computer, now completely useless to BM, until better marketers could be found. As I mentioned earlier, they were not far from my house, and so I was able to follow the *Rotten Machine's* evolution quite easily.

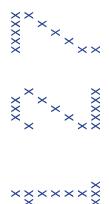
Time passed.

Months after all the excitement at PEAM

limitaciones iniciales. Bueno, eso no es del todo cierto, ya que muchas de aquellas obras jugaban con el inconveniente de las pésimas transferencias de datos de la época y cuando se realizó esta primera exposición pública de la *podrida* ese entorno estaba superado, pero, por lo contrario, entraban a obras de imposible acceso, que tal vez estuviesen en la *caché cerebral* de alguien o incluso de los buscadores más potentes, pero ya no andaban por las nubes, y verlas ahí, en una máquina de época, con los rasgos de sus inicios, resultó un vuelco temporal disfrutado por todos los concurrentes. Por esa razón, la *podrida* se volvió un poderoso foco de atracción en medio del PEAM, entre obras de gran calidad y elevado interés.

La performance, allí, entre los del mundillo digital propio del PEAM, fue un éxito, pero afuera, en la misma Internet, sin ir más lejos en Eurobid, la sala de subastas en línea que acogía todo esto para su beneficio, en la realidad internética, nadie se enteró, o eso parecía. Nulo impacto, ninguna respuesta, ni un triste comentario al pie de la oferta de venta que insinuase que había sido un error o una temeridad, nada. La reacción en línea fue de indiferencia.

BM y los machín estaban abatidos porque su propio medio les había dado la espalda, la pequeña comunidad formada por los parroquianos del PEAM seguía entusiasmada, pero lejos de ellos nadie participaba del



xx
xx
x x x x x
xxxxxx

surrounding the performance of putting the *Rotten Machine* up for auction, and after many emails sent back and forth between Uruguay and Spain about how things were going, a buyer surfaced. Negotiations were painstakingly thorough because the laptop was in poor shape and the buyer had to be informed of all the details and procedures involved in booting it up. But the most surprising thing about the buyer's appearance was that he had come from the Gutenberg galaxy.

It seems a bit silly to underscore this detail, but the person who intended to buy the *Rotten Machine* was actually one of the habitual victims of spam that "Los Machín" would send out whenever they launched actions on the iNet. So the question is: if these emails are read, are they given the same consideration as the written word? When we read something on screen, do we pay as close attention as we do to something on paper? I'm sure that we do. At least in my case I have no difficulty doing so; in fact, I always write with a laptop or a handheld (also known as PDA) or a palmtop. I don't even know how to write on paper anymore - I lose control of the letters and the end result is always illegible. I am also completely comfortable reading on screen, and I think I do so with the same attention and memory capacity. Yet when the buyer was asked how he had heard about the *Rotten Machine* and he replied that it had been through a magazine, no one

jolgorio. Empacaron y regresaron a España, a la ciudad a orillas del Mediterráneo donde tenían su base _los machín_, y allí me participaron un desconcierto al que me sumé atónito.

Como la *podrida* no fue vendida, a la espera de mejores interlocutores, _los machín_ pasaron a ser depositarios de un ordenador del todo inútil para BM, no muy lejos de mi casa, como ya dije más arriba, algo que me permitió seguir fácilmente la evolución de la *podrida*.

Pasó el tiempo.

Meses después de todo el jolgorio montado en el PEAM alrededor de la performance de puesta en venta de la *podrida* y tras muchos correos de intercambio entre Uruguay y España para saber cómo iban las cosas, apareció



could believe it: What use was the iNet, why go to all that trouble if it's just going to end up at the printers? "Los Machín" were so surprised that their theorist and writer suffered a Bartlebyian breakdown and I had to rush to his aid. That's the thing about being neighbours - you end up doing favours that you know are going to get you into a real mess, and that's how I ended up writing the conclusions for "Los Machín". I hope this doesn't perplex the reader more than it confuses me.

We lost the auction but won the match.

At the PEAM (Pescara Electronic Artists Meeting) '04, held from 19 to 23 May 2004 in Pescara, LeLE & casares aka "Los Machín" aka "latinolovers", at the request of Brian Mackern, launched the public auction of the *Rotten Machine* aka *the toothless old thing*, an old PC-type laptop owned by



un comprador. La negociación fue minuciosa porque el portátil estaba achacoso y al comprador hubo que explicarle bien todos los pormenores y protocolos que exigía su puesta en marcha. Pero lo más sorprendente de la aparición del comprador era que había llegado desde la galaxia Gutenberg.

Parecerá tonto insistir en este detalle, pero quien iba a comprar la podrida se encontraba entre las víctimas habituales del *spam* enviado por _los machín_ cuando emprendían acciones en la *inet*. Por eso la pregunta es: si se leen los correos, ¿se les da el mismo valor que a la letra impresa? Cuando leemos en pantalla, ¿ponemos la misma atención que si lo hacemos sobre el papel? Estoy seguro de que sí, al menos yo no tengo ninguna dificultad para hacerlo, de hecho escribo siempre con un portátil o con un ODB (también conocido como PDA) o *laptop* o *palmtop*, pero ya no sé escribir sobre papel, se me van los grafos por el aire y acaban siempre en una letra ilegible. También leo en pantalla con entera comodidad y creo que con la misma atención y memoria, pero cuando el comprador fue interrogado sobre la vía de acceso al conocimiento de la *podrida* y respondió que

xx x x x x
x x x x x x x x
x x x x x x x x

xxxxxx
xxx*x*x
*****x

the artist BM. He had been working on this computer, under different circumstances and lately in adverse conditions, since 1999, and we had *frozen* it to safeguard its contents on 08.05.2004.

The auction was promoted as an opportunity to acquire an artist's workshop, the environment in which BM's recent work had taken shape. We, the members of "Los Machín", and BM in particular, wanted to make it clear that we were not offering a second-hand computer but rather the tool and the very art production studio on which BM had created his own pieces and commissioned projects, and on which he had also recorded the history of net.art, as a consummate archaeologist in this field, and compiled a wealth of information on Latin American digital art, of which he is a staunch defender and advocate.



había sido una revista, nadie podía creerlo: ¿para qué está la inet, para qué se montó tanto pollo? Pues todo para acabar en manos de la imprenta. La sorpresa de _los machín_ fue tal que su teórico y escritor sufrió una crisis bartlebytiana y tuve que salir yo en su auxilio, es lo que tiene la vecindad, uno termina haciéndole favores al rosario de la aurora, y por eso las conclusiones de _los machín_ corrieron de mi cuenta. Espero que esto no equivoque al lector más de lo que me confunde a mí mismo.

Perdimos la subasta pero ganamos la partida.

Con ocasión del PEAM (Pescara Electronic Artists Meeting) '04, que tuvo lugar entre los días 19 y 23 de mayo de 2004 en Pescara, LeLE & casares aka _los machín_ aka _latinolovers_, por iniciativa de Brian Mackern, sometimos a subasta pública la *máquina podrida* aka *la desdentada*, un viejo portátil tipo pecé propiedad del artista BM en el que llevaba trabajando, bajo distintas circunstancias y en los últimos tiempos en condiciones adversas, desde el año 1999 y que habíamos *congelado* para garantizar su contenido el 08.05.2004.

La subasta se planteaba como oferta de adquisición de un taller de artista, el entorno de trabajo en que se había desenvuelto la obra de BM en los últimos tiempos. _los machín_ y, sobre todo, BM,

The auction was opened at the PEAM'04, taking advantage of this context to display a digital art production studio being put up for sale for the first time in history. For BM, this exhibition provided important feedback and an opportunity to share opinions with artists from other electronic disciplines, who lifted his spirits somewhat as he watched the failure of the auction grow more certain with each passing day of the encounter. And this despite all the efforts that "Los Machín" had invested to ensure success, with a mass email campaign that, as we later discovered, was completely ineffective, compounded by the unforgivable error of choosing a completely unknown auction site(<http://www.eurobid.com/>) that was unable to compensate for the lack of response to the spam sent out earlier.

On 17 November 2004, when we received a message from eurobid.com bearing the explicit subject line, *This listing closed without a winner*, our hopes were completely dashed. We didn't need to read that message to know that we had lost the auction, but the stark clarity of the outcome underscored the mistakes we had made. However, we did feel satisfied with the enthusiastic reaction among electronic artists and the analytical confrontation that this venture had brought about, and we were happy about the excitement with which BM's happening had been received. In that regard, we felt it had been worthwhile, but we couldn't forget

queríamos dejar claro en todo momento que no se ponía a la venta un ordenador de segunda mano, sino el instrumento y aun el propio entorno de producción artística con que BM había realizado tanto piezas propias como de encargo, o había capturado la historia del net.art del que es empecinado arqueólogo, además de compilar una ingente información del arte digital latino, que defiende y promueve.

La subasta fue lanzada con ocasión del PEAM'04, aprovechando su contexto para la exposición de un entorno de producción artística digital que por primera vez se ponía a la venta. Su exhibición supuso para BM una retroalimentación muy importante y un intercambio de pareceres con artistas de otras disciplinas electrónicas que elevaron el ánimo de un artista que veía avanzar el encuentro a la misma velocidad con que se confirmaba el fracaso de la subasta. Y ello muy a pesar de todo el esfuerzo que _los machín_ habían puesto para que no fuese así, tras lanzar un spam masivo que, como descubrimos con posterioridad, no surtió ningún efecto, seguido del imperdonable error de elegir un portal de subastas absolutamente desconocido <<http://www.eurobid.com/>> incapaz de compensar la esterilidad del espameo previo. Así, cuando recibimos el 17 de noviembre de 2004 un mensaje de eurobid.com con el explícito título de *La subasta terminó sin un ganador*, se nos vino el cielo abajo.



that the concept would remain unfulfilled as long as the *Rotten Machine* remained in the hands of "Los Machín", acting as mere custodians and legal guardians of a work that could only be completed through a financial transaction.

And then the Gutenberg galaxy came to our rescue. In one of those odd, incomprehensible twists of fate, an old electronic correspondent of "Los Machín", António Cerveira-Pinto, who was the curator of the *Immaterial Museum* project for the MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo) in Badajoz, laid his hands on issue 7 of the magazine *A minima::*, published in Oviedo. That particular issue contained an article in which BM went into great detail about the history of the *Rotten Machine* and "Los Machín" offered an introduction to their auction. After reading it, AC-P contacted BM to ask about the price, and BM referred him to "Los Machín" to work out the purchase details. The sale was finalised in time for the *Rotten Machine* to be exhibited at ARCO (Spanish Contemporary Art Fair)'05, from 10 to 14 February 2005, as part of the *Immaterial Museum* presentation at the MEIAC stand.

So, we now proclaim that we have won the match and that reality still exists: if not for the Gutenberg galaxy, this machine, which is simply one more step in the consolidation of the symbolic universe, would not have

No necesitábamos este mensaje para saber que habíamos perdido la subasta, pero la claridad del resultado incidía sobre los errores cometidos, a pesar de sentirnos satisfechos por la repercusión alcanzada entre los artistas electrónicos y la confrontación analítica que había propiciado esta operación, tanto como por la emoción con que había sido recibido este happening de BM. En este sentido nos sentíamos recompensados, pero no podíamos olvidar que el concepto permanecería inconcluso mientras la *máquina podrida* continuase en manos de los machín como meros depositarios y representantes legales de una obra a la que le faltaba su transacción económica para completarse.

Pero hete aquí que la galaxia Gutenberg vino en nuestro auxilio. Por esos azares que uno no termina de entender, cae en manos de un viejo corresponsal electrónico de los machín, el comisario del proyecto *Museo de lo Inmaterial* para el MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo) de Badajoz, António Cerveira-Pinto, el número siete de la revista *a mínima::*, editada en Oviedo, donde BM realizaba un detenido recorrido a través de los pormenores de la *máquina podrida* y los machín ofrecían una introducción a su subasta. Tras su lectura, AC-P se pone en contacto con BM para interesarse por su precio, y este le remite a los machín para concretar los detalles de la adquisición, venta que finalmente se



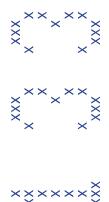
consummated its role as a sellable product. Happy to have found a home for this artist's workshop in such a good collection and to have reaped a bit of financial profit for its original owner (something that was always uncertain), "Los Machín" consider their mission to be completed and now retire from active duty to celebrate Brian Mackern's wisdom in proposing this reflection on the limits and status of the electronic work of art. But we cannot do so without first thanking everyone who helped disseminate this project, for without them, as we have tried to show, it would never have fulfilled its destiny.

Thanks to everyone; we hope to see you in some section of the hard disk of BM's current PC-type laptop.

acuerda para la exposición de la *máquina podrida* durante ARCO (Feria Española de ARte COntemporáneo)'05 en Madrid, entre los días 10 y 14 de febrero de 2005, con motivo de la presentación del *Museo de lo Inmaterial* en la caseta del MEIAC.

Anunciamos, así, que hemos ganado la partida y que la realidad todavía existe: si no fuese por la galaxia Gutenberg, esta máquina, que no es más que otro paso en la consolidación del universo simbólico, no habría consumado su papel de mercancía. Satisfechos por haber dejado este taller de artista en tan buena colección y por que ello reportara también a su propietario inicial un beneficio económico que estaba en duda, _los machín_ dan por concluida su misión y se retiran de ella para celebrar el acierto de Brian Mackern al plantear esta reflexión sobre los límites y el estatus de la obra de arte electrónica, no sin antes dar las gracias a todos los que han colaborado en la difusión de esta obra, ya que sin ellos, como hemos tratado de reflejar, no se hubiese consumado.

Gracias a todos, esperamos veros en un sector del disco duro del actual portátil tipo pecé de BM.



x x x x x
x x x x x x x x

x x x x x x x
x x x x x x x

x x x x x x x



xxx
x x xxxx x
x x x x x

xxx x x x x
x x x x x

x x x x x

Máquina podrida / La desdentada / BELLOTA

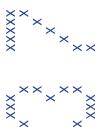
Rotten Machine / The toothless old thing / ACORN

"The archive is a machine for the production of memories - a machine which fabricates history out of the material from unarchived reality."
Boris Groys^a

"You can never understand media evolution without studying the fossil record. It's especially important to study dead media because there are no industries supporting them and no commercial reason to keep this technical knowledge alive."

DEAD MEDIA
Bruce Sterling^b

1999-2004/ brian mackern

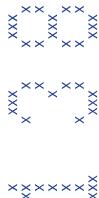


"El archivo es una máquina de producción de recuerdos, una máquina que fabrica historia a partir del material que no ha sido recopilado."
Boris Groys^a

"You can never understand media evolution without studying the fossil record. It's especially important to study dead media because there are no industries supporting them and no commercial reason to keep this technical knowledge alive."

DEAD MEDIA
Bruce Sterling^b





"Over time, actual events enter the category of inventions. History is a literary genre."
Adolfo Bioy Casares^c

a. Boris Groys.
Unter Verdacht. Eine Phänomenologie der Medien, Munich: Hanser, 2008.

b. Bruce Sterling.
"Dead Media". Interview for neural.it.
<http://english.neural.it/brucesterlingdeadmedia.htm>
neural.it, September 1998

c. Adolfo Bioy Casares. *DeJardines Ajenos*. Grupo Editorial Temas.

In my travels to Spain, one thing has always caught my attention. For me, coming from South America where the personal computer is referred to using the eternally feminine noun "la computadora", it is striking to hear Spaniards talk about the device as a masculine entity - "el ordenador". I remember those odd looks I used to get on my first visits to the country when I referred to my computer as my female travelling companion. I imagine it was something like the surprise we Spanish speakers feel when we discover that certain words we've always considered feminine (such as "la luna" [moon] or "la muerte" [death]) are masculine in other languages. So, in order to overcome this gender barrier, since then I have preferred to simply call it "la máquina" (the machine), which pleases everyone on both sides of the pond.

My female companion and I have shared, for

"Con el tiempo, lo ocurrido entra en la categoría de lo inventado. La Historia es un género literario."
Adolfo Bioy Casares^c

a. Boris Groys.
Bajo Sospecha. Una fenomenología de los medios (pág. 14). Pre-textos, 2008.

b. Bruce Sterling.
"Dead Media". Entrevista de neural.it.
<http://english.neural.it/brucesterlingdeadmedia.htm>
neural.it, septiembre de 1998

c. Adolfo Bioy Casares. *De Jardines Ajenos*. Grupo Editorial Temas.

Hay algo que siempre me ha llamado la atención en mis viajes a España. Y es escuchar en boca de españoles que la computadora personal, para nosotros, sudamericanos, eternamente femenina, es para ellos un dispositivo masculino: "el ordenador". Recuerdo en esos primeros años de viajes a España las miradas de extrañeza cuando me refería a mi computadora como compañera de viaje. Casi la misma distancia que nos hace extrañarnos cuando descubrimos que, por ejemplo, Luna o Muerte son masculinos en otros idiomas. Pues bien, para acomodar el género, he preferido desde entonces llamarla "máquina" y todos en paz.

Esta compañera y yo hemos vivido, en los años que duró nuestra relación, innumerables viajes y situaciones. Hemos sufrido múltiples controles de seguridad, largas demoras en aeropuertos, soledades en

the years that our relationship lasted, countless journeys and situations. We have suffered through numerous security check points, long delays at airports, lonesomeness in unfamiliar cities. She has been my travelling companion, the repository of desires and knowledge, a medium for creativity and entertainment and, above all, the umbilical cord and node connected to the Mother Net that allowed me to stay in touch with those I hold dear and with my global tribe. She has been a kind of matrix where, regardless of my state or location, I could continue my creative works, gestate and develop them and watch them grow in the process.

Yes, "she" also has her own name, pseudonyms and language. I even imagined that she spoke to me at times - in her own tongue, of course, with her hard drive whirs, her floppy disk boot-ups, her cooling fans, through the contact with her keys, the heat of her casing. She has let me know when I needed to do a restart before a concert, a VJ set, a presentation or a lecture - and this precisely in her very last days, when it was clear that my projects required more processing power, more storage capacity and more RAM memory.

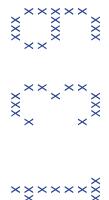
More, more, more... plunging into the maelstrom of greater processing consumption and of decisive moments in terms of the speed of technological turnover.

ciudades desconocidas. Compañera de viaje, depósito de ansiedades y conocimientos, canal de creatividad y entretenimiento y, sobre todo, cordón umbilical y nodo a la Red madre que me permitía estar en contacto con los míos y con mi tribu global. Una suerte de matriz donde en cualquier estado y lugar podía continuar con mis trabajos creativos, gestarlos y desarrollarlos, verlos crecer en el proceso.

Sí. "Ella" también tiene nombre propio, seudónimos y su propio lenguaje. Porque en algún momento hasta he imaginado que me ha hablado. En su propio idioma, claro. Mediante sus chasquidos de disco, sus arranques de disquete, sus ventiladores de enfriamiento, al contacto con sus teclas, el calor de su carcasa. Me ha avisado si debía hacerle un restart antes de un concierto, un set de VJ, una presentación o una conferencia. Justamente en sus últimos días, cuando ya mis proyectos necesitaban de más poder de proceso, de más capacidad de almacenamiento, de más memoria RAM.

De más, más, más. Entrando en la vorágine del mayor consumo de proceso y de momentos decisivos en lo que a velocidad del recambio tecnológico se refiere.

La *máquina podrida*, ordenador personal que me acompañó entre los años 1999 y 2004, vivió (¿sobrevivió?) "la bisagra" entre la conexión por módem telefónico y el ADSL. El





The *Rotten Machine*, the personal computer that accompanied me from 1999 to 2004, lived through (survived?) the "switch" from dial-up connection to DSL. It experienced the change from platforms with high file compression, from limited aesthetic resources, to absolute excess. It witnessed the leap to MP3, to DVD, to digital cameras and USB memory sticks and mobile devices, to greater access to RAM memory and greater storage capacity.

It lived through the transition into this era of mass PowerPoint presentations (something considered quite "shabby" in those days, used only for presentations by the economists of the moment). It saw the end of the (yet again) optimistic discourse of the future, the attacks on the Twin Towers, the birth of blogs and Web 2.0 social networking, the advent of YouTube, the artistic-institutional visibility of net.art. The society of control. Y2K. The Argentine economic crisis of 2002.

As the Chinese, referring to key historical periods, so eloquently say, "It lived in interesting times".

d. Second period of net.art.

As I explained in the preface to an old article by Andrés Burbano for a book that was never published, this project belongs to the

Acorn (Bellota), now "the *Rotten Machine*" or "the toothless old thing", is a veritable dinosaur of the second technological surge.^d

paso de plataformas con mucha compresión de archivo, de economías en recursos estéticos, al exceso absoluto. El salto al mp3, al DVD, a la cámara digital y a las memorias USB y los dispositivos móviles, al mayor acceso a memoria RAM y a la mayor capacidad de almacenaje.

Vivió el tránsito a esta época de las presentaciones masificadas de Power Point (algo considerado bastante "cutre" por aquel entonces, reservado sólo a las presentaciones de los economistas de turno). Al fin del discurso optimista del futuro (una vez más), a los atentados de las Torres Gemelas, al inicio de los blogs y las redes sociales web 2.0, a youtube, a la visibilidad artístico-institucional del netart. A la sociedad del control. Al Y2K. A la crisis económica rioplatense del 2002.

d. Segundo período del netart.

Como expresé en el prefacio de un viejo artículo de Andrés Burbano para un libro nunca publicado, pertenece al segundo período del netart, comprendido entre los años 1998 y 2003. "2do empuje. Transición a redes sociales." en "Períodos del

Como dicen muy elegantemente los chinos refiriéndose a períodos históricos críticos: "Vivió momentos históricos interesantes".

Bellota, ahora "la podrida" o "la desdentada", es todo un dinosaurio del segundo empuje tecnológico^d. Como ocurre con todo

second period of net.art which spans the years between 1998 and 2003. "2do empuje. Transición a redes sociales" in "Periodos del netart" by Brian Mackern, preface to the article "Arte y Redes", by Andrés Burbano.

"*The toothless old thing*" is a laptop computer. She has a 500 MHz Pentium III processor, 128 MB of RAM and DVD (and, like all dinosaurs, when she first appeared she was an excellent machine equipped with all the latest technology). She has a 20-gigabyte hard drive, purchased in 2003 after the original 3-GB drive broke down (though all the data was saved and copied onto the new hard drive).

Her C:\ drive has 38,063 files in 8,415 folders that occupy 3,205,427,206 bytes. It has 2,665.43 MB of free space. The other disk partition, the D:\ drive, contains 46,491 files in 10,092 folders that take up 9,997.55 MB and has 2,602.44 MB of free space.

She needs an external cooling device, as her internal fans have undergone "electrical surgery" so that they are powered by the voltage assigned to port PS2 on the machine. She has a PCMCIA modem card and another network card. She is accompanied by her

And, like any dinosaur, it's nice to see her in The Museum.

It suits her.

Data is data is no data

netart". Brian Mackern, prefacio para el artículo "Arte y Redes", de Andrés Burbano.

dinosaurio, es bueno verla en El Museo. Le sienta bien.

Data is data is no data.

"*La desdentada*" es un PC portátil. Posee un procesador Pentium III de 500 MHz, 128 de RAM y DVD (y, como todo dinosaurio, en su momento fue una excelente máquina de ultimísima generación). Tiene un disco duro de 20 Gigas, comprado en el 2003 tras la rotura del original de 3 Gigas (sin pérdida de datos, éstos fueron espejados en el nuevo disco).

Su disco C:\ tiene 38.063 archivos en 8.415 directorios que ocupan 3.205.427.206 bytes. Cuenta con 2.665,43 MB libres. La otra partición de disco, D:\, contiene 46.491 archivos en 10.092 directorios que ocupan 9.997,55 MB y cuenta con 2.602,44 MB libres.

Necesita de un enfriador externo, puesto que sus ventiladores internos han sufrido una "cirugía eléctrica" para poder ser realimentados a través del voltaje asignado al puerto PS2 de la máquina. Tiene una tarjeta PCMCIA módem y otra de red. La acompaña su mochila de viaje, una mascota multibrazo de plástico inyectado con un cartel autoadhesivo de "no-content.net" en



travel backpack, a multi-armed mascot of injection-moulded plastic with a sticker that reads "no-content.net" plastered on the back like a good-luck charm. Her data was frozen on Saturday, 8 May 2004, and the process was documented on video.

08/05/2004

Los Machín (Lost Machine?)

When we entered the maelstrom of technological consumerism, I had already begun joking around with my friends about her "retirement from active duty", her heavy load of fetishes, her excessive "tuning", her imminent pensioning-off, her final resting place in some forgotten drawer.

It was then, in the year 2003, when I met my match: "los Machín", two friends who live in Valencia but are not natives of the city. Another pair of drifting citizens, maladjusted in their own way, members of that global tribe to which I constantly refer - the de-territorialised tribe reunited thanks to the Internet. And it thrills me no end when I stumble across them here and there. As H. Hesse wrote, "One never reaches

home. But where paths that have an affinity for each other intersect the whole world looks like home, for a time."^e

^e.Hermann Hesse.
Demian: The Story of Emil Sinclair's Youth. Trans.
Hilder Rosner,
Harper Classics,
1962

su espalda, un amuleto de la suerte. El día de congelamiento de sus datos fue el sábado 8 de mayo del año 2004, tal como se documenta en un video.

08/05/2004

Los Machín (¿Lost Machine?)

Cuando entramos en la vorágine del consumo tecnológico, ya bromeaba con amigos acerca de su "pase a retiro", su cargazón de fetiches, su "tuneado" excesivo, su pensionamiento inminente, el descanso en algún cajón olvidado.

Fue entonces, en el año 2003, cuando me encontré con la horma de mi zapato: "los Machín", dúo de amigos que viven en Valencia sin ser valencianos. Otros deslocalizados. Inadaptados a su manera. Integrantes de esa tribu global a la que siempre me he referido. Tribu desterritorializada que Internet permitió aglutinar una vez más. Y que tanto placer me da cuando los voy encontrando uno a uno. Como escribió H. Hesse, "A la patria nunca se llega. Pero cuando los caminos

amigos se cruzan, todo el universo parece por un momento la patria anhelada"^e.

En ese contexto, decía, surge la idea de jugar al malinchista: jugar a entregar a mi amiga y fiel compañera al conquistador, a la

In that context, the idea of following in the footsteps of Malinche, the infamous Indian woman who aided Cortés in his conquest of Mexico, emerged: I would deliver my friend and faithful companion into the hands of the conquistador, to the Art Institution (the Spanish Institution, to add insult to injury!). We also came up with idea to auction her off, with "Los Machín" acting as the official representatives, though naturally we didn't hold out much hope for an actual sale. Rather, the idea was to create an ironic manifesto at a time when the new media art scene was starting to talk about digital archaeology, about the conservation of unstable media, about preserving the ephemeral - at a time when various institutions had almost unthinkingly fallen into the trap of purchasing digital artworks which, as closed-source systems whose hardware and software would eventually become obsolete, have now become as invisible as they are useless.

ON/ OFF - EVERYTHING ON, NOTHING OFF

The *Rotten Machine* is a studio, a collection, a library, a ship's log. She contains everything and nothing. She is an archive of media in a medium. Turned off, in comfortable absolute repose, in storage, kept safe from dust, humidity and the inclemency of travel and relocation, she

Institución Arte (¡y para colmo de males, española!). Surge la idea de la subasta de la misma con la representación oficial de "los Machín", claro que sin mucha expectativa de venta final. La idea era más bien generar un manifiesto irónico al respecto. En un momento en que en el ambiente artístico de los nuevos medios se comenzaba a hablar de la arqueología digital, de la conservación en medios inestables. De fijar lo efímero. Cuando varias instituciones ya habían caído en la trampa de comprar, sin pensar mucho, obras digitales, que luego, sin soporte de hardware ni software y siendo estas obras sistemas cerrados, se han vuelto tan invisibles como inservibles.

ON/OFF - ENCENDIDO TODO, APAGADO NADA

La *máquina podrida* es un taller, una colección, una biblioteca, una bitácora. Contiene todo y contiene nada. Un archivo de medios en un medio. Apagada, en cómodo reposo absoluto, en depósito, resguardada del polvo, la humedad, las inclemencias de los viajes y trasladados. Esperando a ser activada de alguna manera, ofrecer nuevamente sus capacidades al instante de ser encendida o, si no encendida, ser recuperada mediante el relato y anecdótario, revelando huellas de pasos por festivales de arte y nuevos medios, conferencias, pubs, vj sets en discotecas, conciertos sonorovisuales, mucho trabajo en





waits to be activated somehow, to once again offer her skills the moment she is switched on or, if not switched on, to be resurrected in stories and anecdotes, revealing traces of her passage through art and new media festivals, lectures, pubs, VJ sets at night clubs, audiovisual concerts, and extensive online work and artistic production in many different corners of the world.

She belongs to a specific context – that of having lived her adventures in a very interesting period of time. She is a witness and protagonist of the pivotal moments in the world of digital art, the Internet and the new global media between the late 1990s and the early 2000s, the years before, during

and after the Internet boom.^f She lived through all the optimism and all the pessimism. It was a very interesting historical period that has yet to be properly documented – a period that witnessed the rise and fall of the dot-com companies and the change of models in countless situations of everyday life.

It was a time when everything had yet to be done, before there were "academic papers" to document the road travelled and plot the course to follow, before there were universities of the latest technological trends (excepting the ones that have

red y producción artística en muy diversas partes del mundo.

Enclavada en un contexto puntual: el de haber vivido sus peripecias en una fase temporal muy interesante. Es testigo y protagonista de los momentos vividos en el mundo del arte digital, de Internet y de los nuevos medios, global, entre fines de los noventa y principios del 2000. Años del pre y

post boom internético^f.

f. Burbuja de Internet. *Dot-com Bubble*. http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com_bubble

Vivió todo el optimismo y todo el pesimismo. Un período histórico muy interesante. Que aún no ha sido bien documentado.

Un antes y un después del crack de las empresas dedicadas a Internet, del cambio de modelos en infinidad de situaciones de la vida cotidiana.

Cuando todo estaba por hacer, cuando no había "papers académicos" marcando el camino andado y por andar, ni universidades del último trend tecnológico (salvo las de siempre, claro). Cuando todos construímos historias paralelas del tipo "*do it yourself*" acompañados por listas de correo superpobladas y activas y cuando nuestros profesores éramos nosotros mismos.

Cumple con la condición de haber estado en uno de los mejores cruces espaciotemporales en lo que atañe al "movimiento del arte en redes y contextos digitales" (por llamarlo de alguna manera): buenos requisitos

been around forever, of course). In those days, we all constructed parallel DIY-type histories, accompanied by overcrowded and active mailing lists, and we were our own teachers.

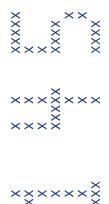
She meets the requirement of having been present at one of the best spatiotemporal junctures of the "art movement in digital contexts and networks" (for lack of a better name) - good temporal and geographic credentials. Good pedigree.

Her adventures began in Barcelona in the year 2000, nearly coinciding with my first solo exhibition in that city, curated by yours truly and held in a Latin American cyber-pub on the corner of Roselló and Cartagena, near the Hospital Sant Pau. It was the Magma cyber-pub, run by my Uruguayan friend Gonzalo, where a whole crew of us would get together - neighbourhood locals, Argentinians, Uruguayans, Colombians, Ecuadorians, Mexicans, etc. It was one of those "period" cyber-pubs located in dark basements, a bar, a cigarette machine, another grab machine for trying to grasp little dolls with a claw (which was abused daily in an attempt to "position" the prizes) and an electronic dartboard (the ultimate interactive device). It was a place where the computers were set in wooden boxes like the ones that framed arcade games in the 1970s/ 80s, and you had to insert coins or tokens every so often because Internet use

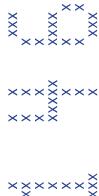
temporales y geográficos. Buen linaje.

Comenzó viviendo sus peripecias en Barcelona en el año 2000, casi coincidiendo con mi primera muestra unipersonal en esa ciudad y autocomisariada en un *ciberpub* latino ubicado en Roselló y Cartagena, cerca del Hospital Sant Pau. El *ciberpub* Magma, que atendía mi amigo uruguayo, Gonzalo, y donde nos reuníamos toda una peña de talancas del barrio, porteños, yorugas, colombianos, ecuatorianos, mejicanos, etc. Era de esos *ciberpubs* "de época", de sótanos oscuros, con una barra, la máquina del tabaco, otra máquina de sacar muñequitos con un guinche (la cual era diariamente maltratada para "acomodar" los premios) y una diana de dardos electrónicos (¡el súmmum de la interactividad!). Donde los ordenadores estaban ubicados en unas cajas de madera del tipo videojuegos de los años 70/80 y había que ir echándoles monedas o fichas pues la navegación era por tiempo. Esas hermosas y monumentales carcasas de madera terciada pintada de negro, que me hacían acordarme de cuando jugaba al Mister Doo o al PacMan o al Spy vs Spy^g.

Fue en ese lugar donde lució una actuación impecable como DJ y VJ autómata-aleatorio, mientras en los diversos ordenadores-estaciones los ciberclientes encontraban



^g. Videojuegos a monedas, de difusión masiva en los años 70 y principios de los 80.



was timed. Those lovely, bulky carcasses of black-painted plywood reminded me of when

g. Coin-operated arcade games that were hugely popular in the 1970s and early 1980s.

h. Exhibition PER L'ALTRA BANDA artef@ctos virtuales // brian_mackern.uy

netart & digital art, within a natural context and environment: the computers of a cyberpub. m@gma Cyber-pub/ Barcelona, Spain. February 2000.

i. The perfect example of this was the year 2004, when I did the "2004 netart eurolatino tour".

<http://netart.org.uy/eurolatino/index.htm>

Here the art CDs *_overflow* and *Interferencias Chamánicas* (Chamanic Interferences) were produced from start to finish, as well as two *soundtoys* CDs, the *interferences* website and *soundtoys* (*we are like theremins*), and the net.art works *La Campanada* (*The Chime*) (*Zush*) and *vrubri's cultivuum* (*vibri-evru*). On this machine, the first works based on radio-electrostatic noise generated by the

I used to play Mr Do! or Pac-Man or Spy vs. Spy.^g

It was in that very place where she gave an impeccable performance as a random-automaton DJ and VJ, while cyber-customers at the various computer stations discovered that their home pages featured diverse net.art works authored by me.^h

This machine has been to many other places. It was a time of intense travel and numerous encounters. Concerts, lectures, communication, studio.ⁱ

h. Exposición PER L'ALTRA BANDA *artef@ctos virtuales // brian_mackern.uy*
netart & digital art, within a natural context and environment: the computers of a cyberpub. Ciberpub m@gma/Barcelona, España. Febrero de 2000.

i. Un ejemplo de esto es justamente el año 2004, cuando realizo la "2004 netart eurolatino tour".
<http://netart.org.uy/eurolatino/index.htm>

Aquí se produjeron completamente los CD art *_overflow* *Interferencias Chamánicas*. Dos CDs de *soundtoys*, así como, por ejemplo, el sitio *interferences* y los *soundtoys* (*we are like theremins*). La obra web *La Campanada* (*Zush*), la obra *vrubri's cultivuum* (*vibri - evru*). En esta máquina comenzaron las primeros trabajos basados en los ruidos radioelectrostáticos generados por el Temporal de Santa Rosa^j.

j. *_overflow / CD-ROM*, 1999
CD-ROM art creado en colaboración con Alcides Martínez Portillo (@mp), fallecido en el año 2001.

Interferences / 1999
<http://www.internet.com.uy/vibri/interferences/>

Sitio web relativo a *La Campanada*, "ZUSH- La Campanada", con ocasión de la muestra retrospectiva del artista Zush. Reina Sofía, 2000.

Vrubri's Cultivuum 2002-2003.
Obra en conjunto con el artista Evru (antes Zush).
<http://evru.org/c/u/l/t/i/v/u/m/>

SøunD -øyS // (we are like theremins), 2002.
Recopilación de *soundtoys* creados entre 1997 y 2001.
<http://netart.org.uy/s/o/u/n/d/-t/o/y/s/>

Interferencias Chamánicas / CD-ROM
<http://netart.org.uy/chamanic/>

Temporal de Santa Rosa
<http://34s56w.org/xtcs>

j. _overflow / CD-ROM, 1999
CD-ROM art created in collaboration with Alcides Martínez Portillo (@mp), who passed away in 2001.

Interferences / 1999
<http://www.internet.com.uy/vibri/interferences/>

Website on *La Campanada*, "ZUSH- La Campanada", on the occasion of the retrospective on the artist Zush at the Museo Reina Sofia, 2000.

Vrubri's Cultivuum 2002-2003.
Work created with the artist Evru (formerly Zush).
<http://evru.org/c/u/l/t/i/v/u/m/>

SøenD -øjS // (we are like theremins), 2002.
Compilation of soundtoys created between 1997 and 2001.
<http://netart.org.uy/s/o/u/n/d/-t/o/y/s/>

Interferencias Chamánicas / CD-ROM
<http://netart.org.uy/chamanic/>

Temporal de Santa Rosa (Santa Rosa Storm)
<http://34s56w.org/xtcs>

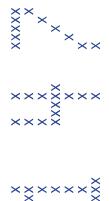
Santa Rosa Storm were begun. ^j

She has fully replicated websites, states from the pre-2.0 Internet when each page was handcrafted and painstakingly designed, states from the Web adapted for offline viewing. She has works by other artists that have been readapted for offline viewing (within the machine herself, without the need for an Internet connection), with extensive and widely varied documentation that ranges from the history of ASCII art to reflections on net.art, from *derivé* or Dadaism or the construction of an electrical circuit to a snippet of Actionscript. She has documents from software bookshops, manuals and user tips for many types of hardware and software.

Many of these collected states were stumbled upon by chance in the course of browsing far and wide, though that was actually the only way to access them at any given time. We must remember that in those days WiFi networks were a rarity, DSL had just started

Tiene sitios web enteramente replicados, estados del Internet previo al 2.0, cuando cada página era artesanal y primorosamente diseñada. Estados de la Web adaptados para ser vistos *offline*. Obras de otros artistas readaptadas para su navegación *offline* (dentro de la máquina misma, sin depender de Internet), con documentación extensa y muy variada, desde la historia del ASCII art a reflexiones acerca del netart, de la *dérive* o del dadaísmo, de la construcción de un circuito electrónico a un *snippet* de Actionscript. Documentos de librerías de software, manuales y *tips* de manejo de diverso hardware y software.

Muchos de estos estados de colecciónismo eran fortuitos, productos de una muy variada navegación, pero también la única manera de acceder a ellos en cualquier momento. No hay que olvidar que en esa época era raro ver redes WiFi, recién comenzaba el ADSL a ser popularizado y muchos seguimos conectando por módem a muy bajas velocidades y a veces a costos altísimos por uso de línea. No era común, por ejemplo, ir a brindar una conferencia y disponer de conexión a Internet sin pasar previamente por un cúmulo tan grande de dificultades que lo mejor era readaptar antes la navegación para que fuera *offline* o explicar las cosas sólo de una manera literal (aunque ya sabemos que una imagen vale más que mil palabras y que una navegación ahorra muchísimos comentarios).





to become popular, and many of us were still using very slow dial-up modems and at times paying through the nose for the use of a phone line. It wasn't standard practice, for example, to have an Internet connection available when you went to give a lecture. Arranging this required jumping through so many hoops that the best option was to just set up the pages so they would work offline, or to simply explain things in words (though we all know that a picture is worth a thousand words and that a simple browsing demonstration saves a lot of questions and comments).

And that is how a very large collection of sites, works and codes came into being: a natural repository of personal things, things related to my work, coexisting alongside examples and snippets of codes. Music, art, sound, texts, documents, photos, images and websites - a miniature Babel.

It is impossible to give a detailed description; I can only provide tentative trajectories, random routes to show that this machine is also a missing link, in the sense that it was part of a now extinct rhizome. Now it is an isolated (asylumated?) incident - something that both connected and relied upon external files. Like *déjà vu*, it shows us galleries of files, many of them disjointedly linked together.

Es así como comienza una colección muy grande de sitios, obras y códigos. Un repositorio natural de cosas personales, las relativas a mis desarrollos, que conviven con ejemplos y trazos de snippets de códigos. De música, arte sonoro, textos, documentos, fotos, imágenes y sitios. Una pequeña Babel.

Imposible establecer una descripción detallada, sólo trayectos tentativos, navegaciones al azar. Descubrir que esta máquina es también un eslabón perdido, en el sentido de que formaba parte de un rizoma ya desaparecido. Ahora es un hecho aislado (¿asilado?). Algo que a su vez conectaba archivos externos y dependía de ellos. Nos muestra, como un *déjà vu*, galerías de archivos, muchos de ellos inconexamente concatenados.

ISLAS POLITÓPICAS/HETEROTÓPICAS

Con el equipo curatorial, se decidió presentar en la exhibición muestras navegadas de algunos de estos archivos en cinco "islas o estaciones de contenido textual-sonoro-visual". A continuación, algo de lo que esta máquina en sus vísceras contiene y, lo que es más importante, lo que permite visualizar dentro de su contexto de hardware y software de época:

- 1- **Estación Antropológica** (código fuente, obra visible, remix visualsonoro de hardware,

POLYTOPICAL/ HETEROLOCAL ISLANDS

With the curatorial team, the decision was made to present browsing samples of some of these files in five "islands or stations of textual-audio-visual content" in the exhibition. The following outline reveals some of what this machine's innards contain and, what is more important, what its antiquated hardware and software allow us to visualise:

1- Anthropological station (source code, visible work, audiovisual hardware remix, cooler, etc.)

Contents and hardware components of the machine. Sounds it makes while running. References to its files, etc.

2- Studio station

My own work (source code - visible work). The source code of my own work and, at the same time, the finished browsing experience of the same. It is impossible to sum up in a few lines the quantity of my work stored on the *Rotten Machine*'s hard drive. I will merely say that it contains my backup sites in FTP protocol (netart.org.uy - no-content.net - 34s56w.org), the source codes for the art CDs *Interferencias Chamánicas* and *_overflow*, etc., and the works *Set Variable= (Random Art)*, *Objetos Encontrados* (*Found Objects*), *soundtoys*, etc. It also contains complete VJ sets for experimental electronic music concerts (including Jorge

cooler, etc.)

Contenidos y componentes de hardware de la máquina. Sonidos generados por su funcionamiento. Referencias a sus archivos, etc.

2- Estación Taller

Obra propia (código fuente-obra visible). El código fuente de obra propia y, a la vez, la navegación final de la misma. Imposible detallar en pocas líneas la cantidad de obra propia contenida en el disco duro de la podrida. Sólo mencionar que contiene mis sitios de *backup* en protocolo FTP [netart.org.uy - no-content.net - 34s56w.org]. Los códigos fuente de los CD art *Interferencias Chamánicas* y *_overflow*, etc. Las obras *Set Variable= (Random Art)*, *Objetos Encontrados*, *soundtoys*, etc. Contiene además VJ sets enteros para conciertos de música experimental electrónica (entre ellos Jorge Haro, Reverb e Innova), diseñados en su propia plataforma en tecnología Flash.



3- Estación Internet y Redes, redes creativo-colaborativas - cotidianidad activa

Contenido relacionado con muchos de los proyectos grupales y colaborativos en que he intervenido. Sets para y con el grupo global Offline, 34s56w.org/GLOCAL, infomera, Innova, etc.

k. Innova. Grupo de producción creativa electrónica. Montevideo, 1998-2002. Formado por los músicos Federico Deutsch, Fernando Lagreca y Fabián D'Alesio, el videoartista Guillermo Amato y el artista digital Brian Mackern.

OFFLINE (discontinuado). Artista responsable: ATTY, Andrew Forbes. Grupo de artistas global en línea que generaba encuentros fuera de línea. Cuando 2 o más integrantes de ese grupo se reunían en algún lugar del mundo, se podía organizar un encuentro offline con aportes creativos de todo el grupo. Uno de los ejemplos se dio en Montevideo el 12 de octubre de 2003: Pachamama Glocal Offline. <http://netart.org.uy/glocal>

Infomera:

<http://infomera.net>

Sitio de intercambio creativo online en tiempo real. Las obras se presentaban en formato de "luchas" entre netartistas. Discontinuado. Artista responsable: Arcángel Constantini.

Haro, Reverb and Innova) designed on their own platform using Flash technology.

3- Internet and Networks Station, creative-collaborative networks - active everyday life

Contents related to many of the group and collaborative projects in which I have participated, sets for and with the global Offline group, 34s56w.org/GLOCAL, infomera, Innova, etc.^k

4- Archive, Documentation and Analysis Station

Random compilation of documents, articles and analyses about the Internet, art and new media, programming, JavaScript, audio and, above all, reflections on net.art and the Internet culture of that period.

5- Historical Station: History of net.art

Remix of a large number of net.art sites found in multiple directories. Their states of conservation vary widely, and many of them have readapted HTML/ JavaScript code so that they can be browsed on the machine without being connected to the Internet. Collector's items from a time when sites were still designed with craftsmanship



^k. Innova, a creative electronic production group. Montevideo, 1998-2002. Its members were the musicians Federico Deutsch, Fernando Lagreca and Fabián D'Alesio, the video artist Guillermo Amato and the digital artist Brian Mackern.

OFFLINE (discontinued). Artist responsible: ATTY, Andrew Forbes. Online group of global artists that generated offline encounters. When two or more members of the group got together anywhere in the world, an offline encounter could be organised with creative input from the entire group. One example was the encounter held in Montevideo on 12 October 2003: Pachamama Glocal Offline.
<http://netart.org.uy/glocal>

Infomera:
<http://infomera.net>
Site for online creative exchange in real time. The works were presented as "combats" between net.artists. Discontinued. Artist responsible: Arcángel Constantini.

4- Estación Archivo, Documentación y Análisis

Recopilación aleatoria de documentos, artículos y análisis realizados sobre Internet, arte y nuevos medios, programación, Javascript, audio y, sobre todo, reflexiones acerca del netart y de la cultura de Internet de aquella época.

5- Estación Histórica. Historia del netart.

Remix de gran cantidad de sitios de netart que se encuentran en múltiples directorios. En muy diferentes estados de conservación, muchos de ellos readaptados en su código HTML/Javascript para permitir su navegación dentro de la máquina sin necesidad de conexión a Internet. Elementos de colección en un momento en que los sitios aún eran diseñados de forma artesanal y variaban muy rápidamente. Algunos de esos directorios se utilizaban como ejemplos en conferencias acerca del tema y hacen referencia a aspectos tratados dentro del netart, artistas concretos, etc. Algunos temas ordenados por carpetas incluyen la cuestión de la Identidad en la Red, el screen art, browser art, audio, arte sonoro, ASCII art, lucky errors, game art, software art (entre los programas de este último directorio aparece el más pequeño del mundo, que ocupa 2 bytes: contiene la orden de ejecutarse y luego cerrarse).

and changed very quickly. Some of those directories were used as examples in lectures on the subject and refer to aspects addressed in net.art, specific artists, etc. Some subjects, organised by folders, include the issue of Identity on the Net, screen art, browser art, audio, sound art, ASCII art, lucky errors, game art, software art (one of the programs in this last directory is the smallest in the world, occupying a mere 2 bytes - it contains a command to execute and then close).

From Infinity Inwards: Forgotten Losses

As I browse through her once again, I continue to find things while losing others: names of directories I no longer remembered, e-flyers designed for countless forgotten events, directories within directories with slightly different names - what was I trying to name? - and folders with old desktops, still intact and each with hundreds of files...

A few commercial projects. VJ sets, flow charts, documents and ideas that are half finished or abandoned. Some of them surprise me; I tell myself that some things just don't age well... How can it be that inside a closed-source system like this machine, which is no longer connected to the Net and is isolated in its own occupation (that of

El infinito hacia adentro. Pérdidas olvidadas.

Mientras vuelvo a navegar por ella, sigo encontrando cosas, perdiendo otras. Nombres de directorios que ya no recordaba, e-flyers diseñados para muchísimos eventos olvidados. Directorios dentro de otros directorios con nombres levemente diferentes -¿qué habré querido nombrar?-, carpetas con escritorios viejos, enteros, con cientos de archivos cada una...

Algunos proyectos comerciales. VJ sets, flowcharts, documentos y desarrollos a medio terminar o abandonados. Me sorprendo con alguno de ellos, me digo que hay algunas otras cosas que envejecen mal... ¿Cómo puede ser que dentro de un sistema cerrado, como lo es esta máquina que ya no conecta a la Red y está aislada en su propio oficio, el de archivar, procesar, recordar, aún encuentre cosas y pierda otras?

Me hace volver hacia mí, mis emociones, mis proyectos, mis ganas de otra época que veo lejana. Siempre fui enemigo de explicar demasiado lo que hago, probablemente porque en realidad no lo sé y soy bastante perezoso para ese tipo de cosas. Sigo más bien un camino de intuición que, al volver a rememorarlo en este momento, hace que intente razonar lo hecho. Creo que por primera vez veo varios hilos conductores de ese trayecto desarrollado hasta el momento.





archiving, processing and remembering), I can still find things and lose others?

It makes me turn inwards, to examine my feelings, my projects, my enthusiasm of another time that now seems distant. I have always been loathe to provide detailed explanations of what I do, probably because I don't really know myself and I'm fairly lazy about that sort of thing. I tend to follow a path of intuition which, in remembering it now, makes me try to figure out what I have done. I think that, for the first time, I see several connecting threads of the course I have followed up until now: the issue of representation, memory, processes, the inversion of the focus of attention and interference, probable exchanges and interfaces of information.

In Situ

Sometimes I miss the *Rotten Machine*. Even now, there are days when I long to browse on her. I'll have to visit the MEIAC more often.

"Die, my dear doctor? That's the last thing
I'll do."
Adolfo Bioy Casares¹

1. Adolfo Bioy Casares. *De Jardines Ajenos*. Grupo Editorial Temas.

La problemática de la representación, la memoria, los procesos, la inversión del foco de atención y la interferencia. Las interfaces y los intercambios probables de la información.

In Situ

A veces extraño a la *podrida*. Aun hoy hay días en que ansío navegarla. Tendré que ir más seguido al MEIAC.

"¿Morir, querido doctor? Es lo último que haré."
Adolfo Bioy Casares¹

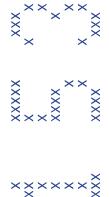
1. Adolfo Bioy Casares. *De Jardines Ajenos*. Grupo Editorial Temas.

Dedicated to:

Alfonso Rodríguez Talamás, Victoria, Kenneth, Karin and Adriana Sonderegger, Gonzalo Hernández, @mp (Alcides Martínez Portillo), Cristophe "El francés", Chavi, Laura, Joan, Yoonah, Zush, Evru, Toni, Sergi, Ángela, Luigi, Lele, Nilo, Arcángel, Gustavo, Jorge, JODI, Pedro, Josephine, Lila, Rafael, Eduardo, 01.ORG, Atty, Yto, Graciela, Imanol, Ecoteca, Andrés, Dick "El Demasiado", Paco, Antonio, Wili and, most especially, to Andrea and to Clara...

Dedicado a:

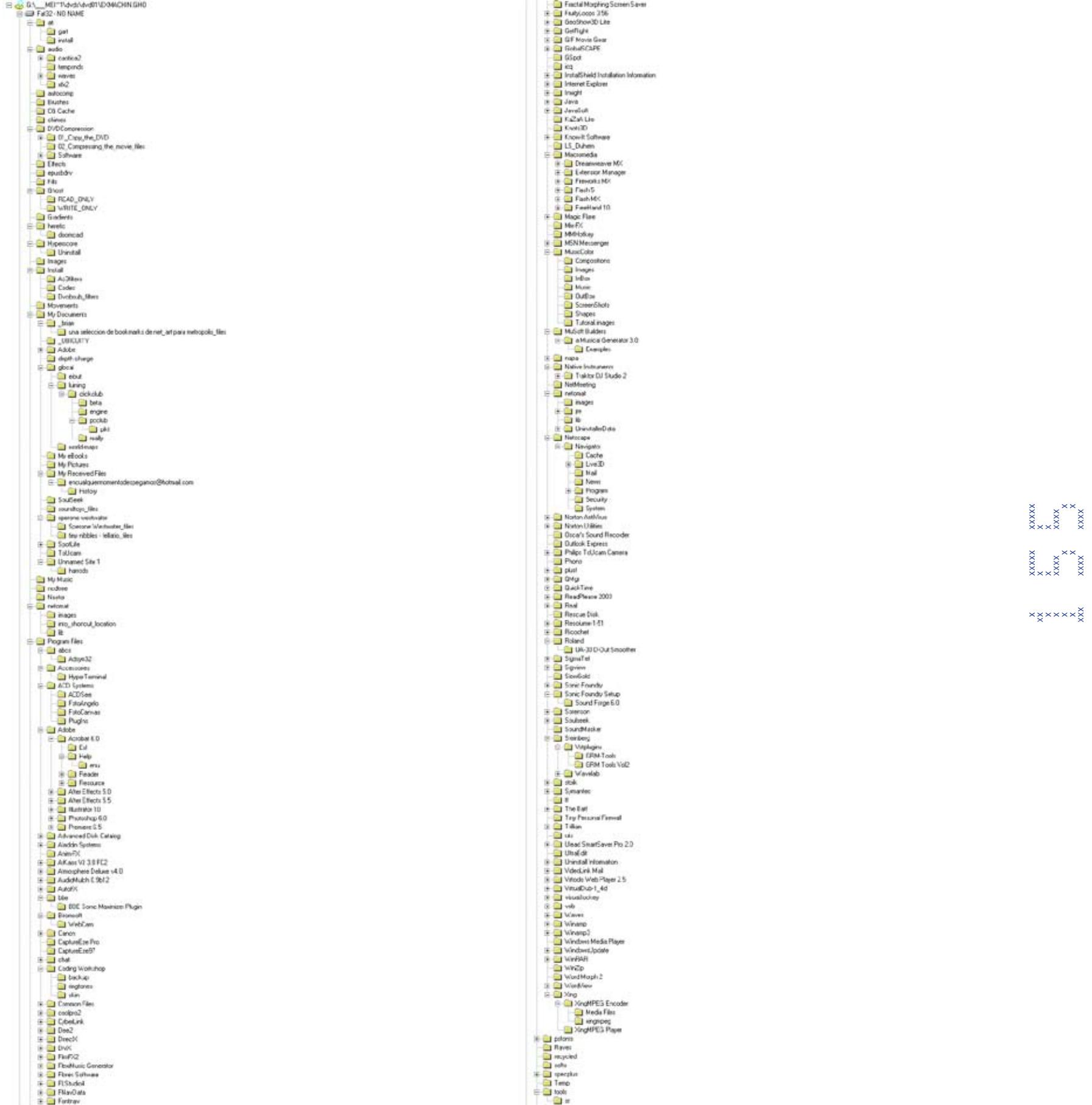
Alfonso Rodríguez Talamás, Victoria, Kenneth, Karin y Adriana Sonderegger, Gonzalo Hernández, @mp (Alcides Martínez Portillo), Cristophe "El francés", Chavi, Laura, Joan, Yoonah, Zush, Evru, Toni, Sergi, Ángela, Luigi, Lele, Nilo, Arcángel, Gustavo, Jorge, JODI, Pedro, Josephine, Lila, Rafael, Eduardo, 01.ORG, Atty, Yto, Graciela, Imanol, Ecoteca, Andrés, Dick "El Demasiado", Paco, Antonio, Wili y, muy especialmente, a Andrea y a Clara...



xxxxx
x x x x x
x x x x x x x

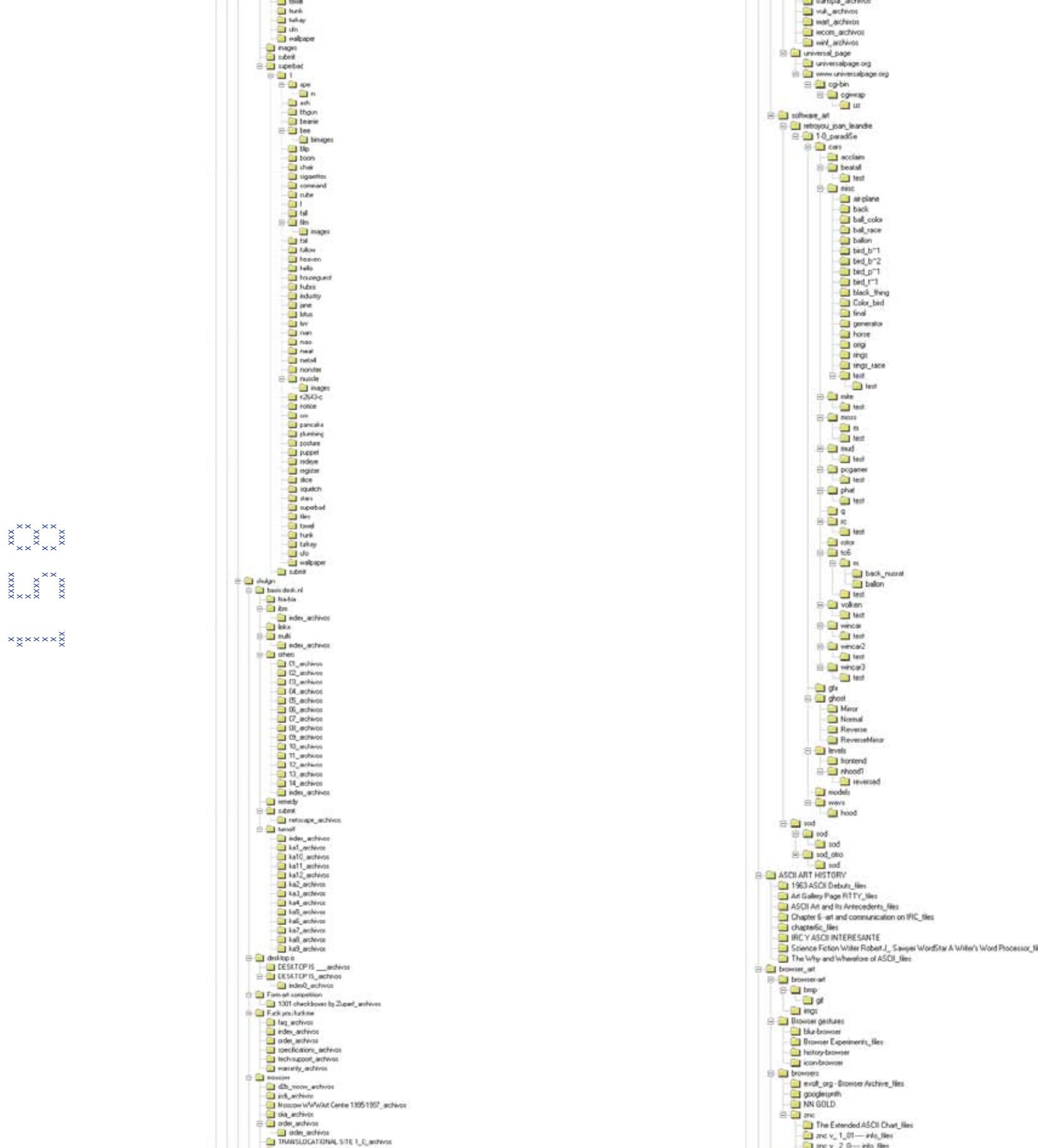
xxxxx
x x x x x
x x x x x

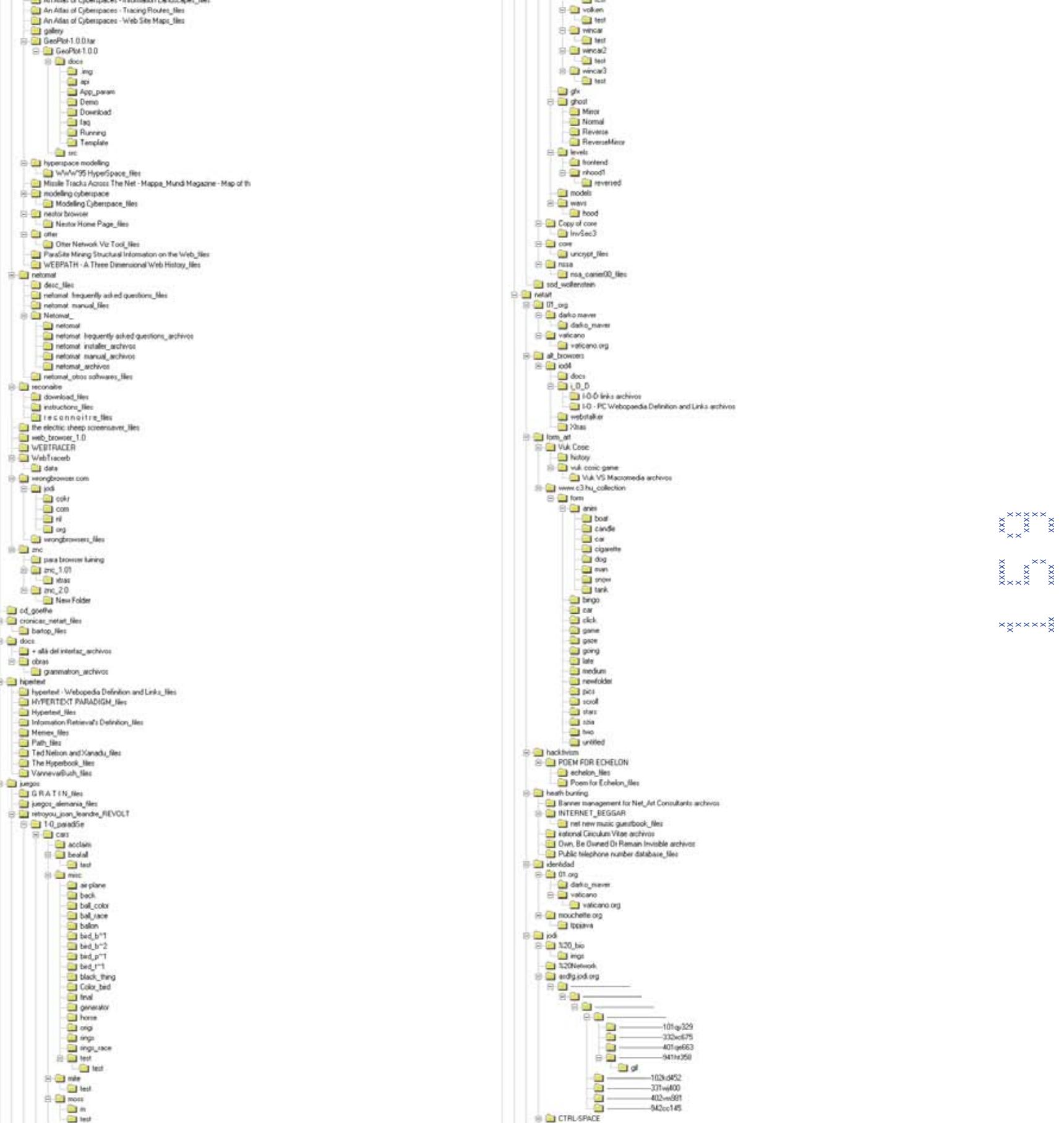
x x x x x
x x x x







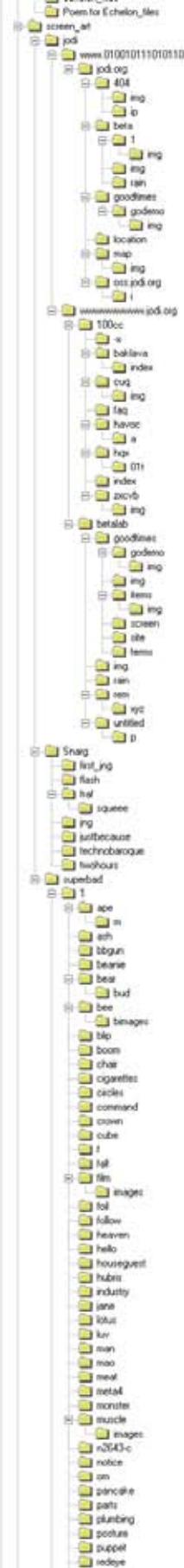


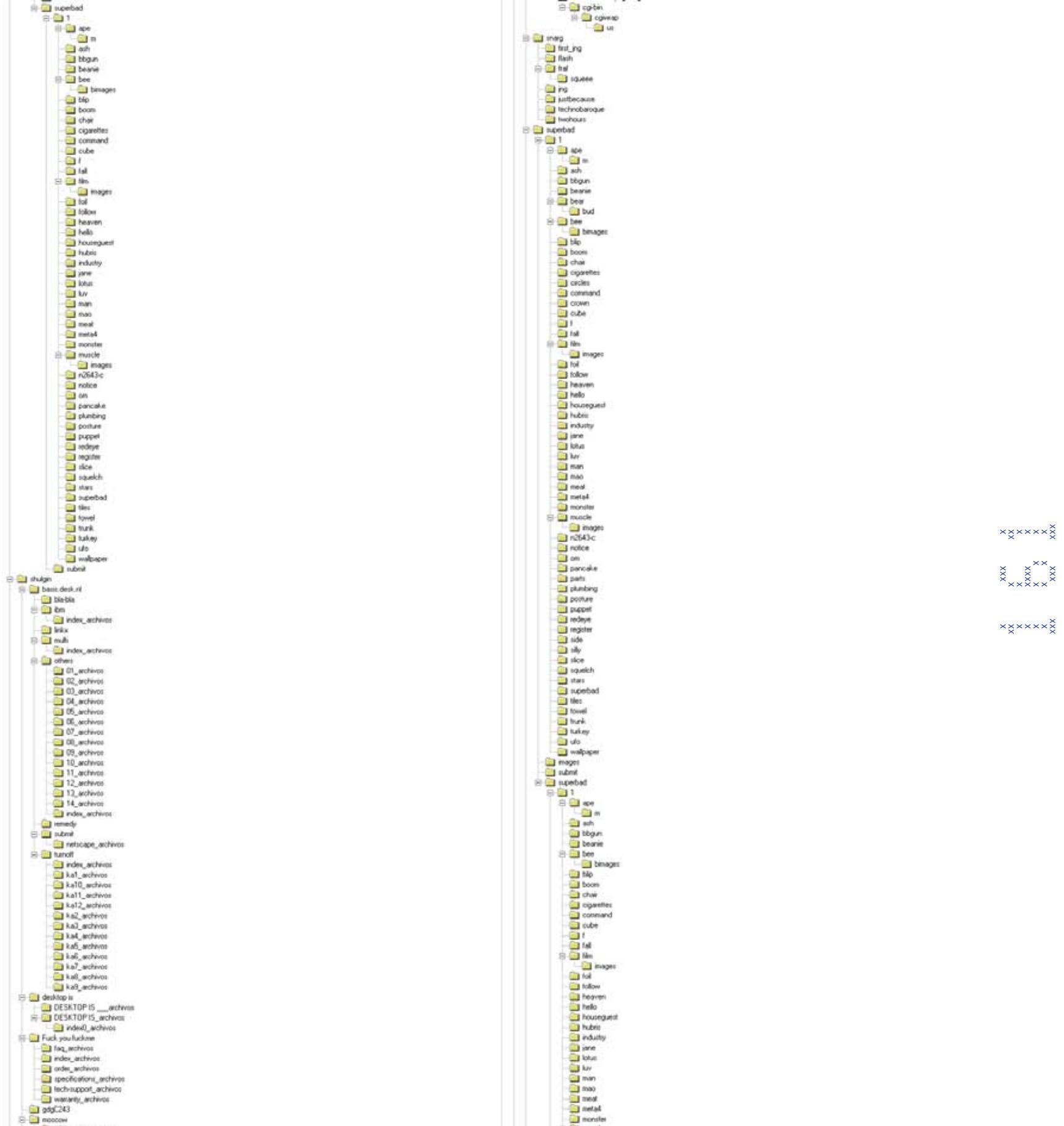


xxx
x x x x x x x

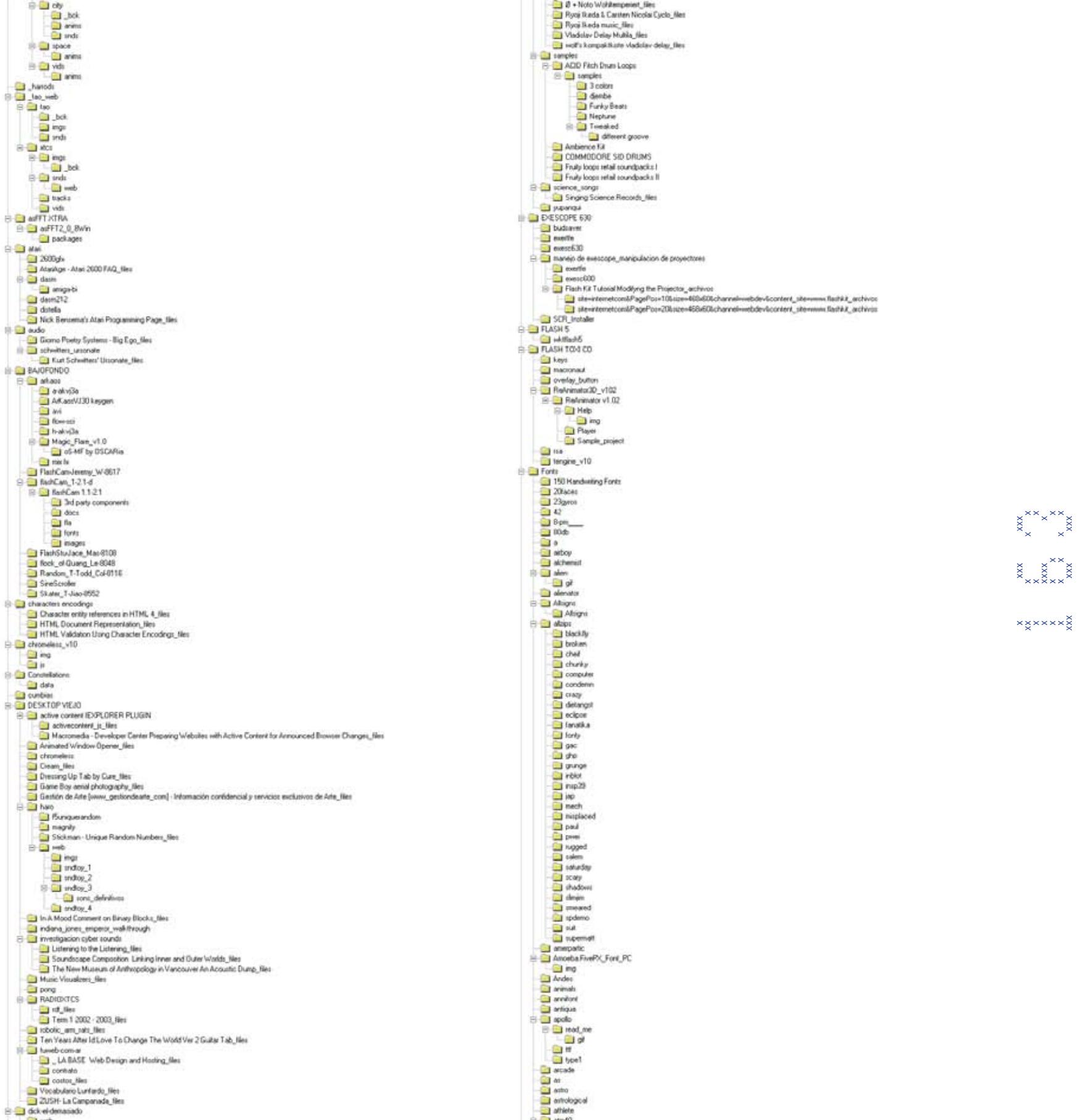
xx
x x x x x x

x x x x x x x

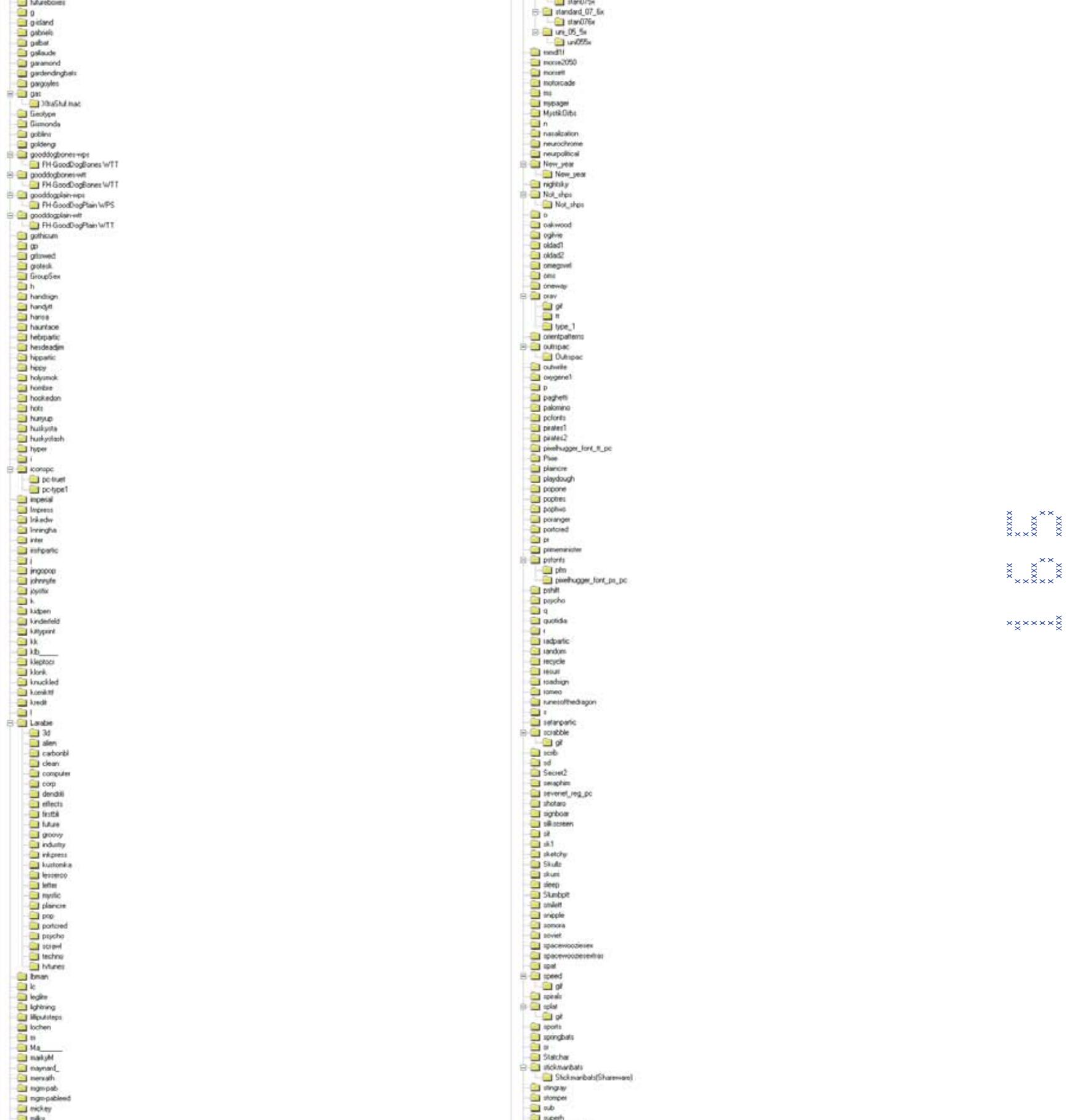


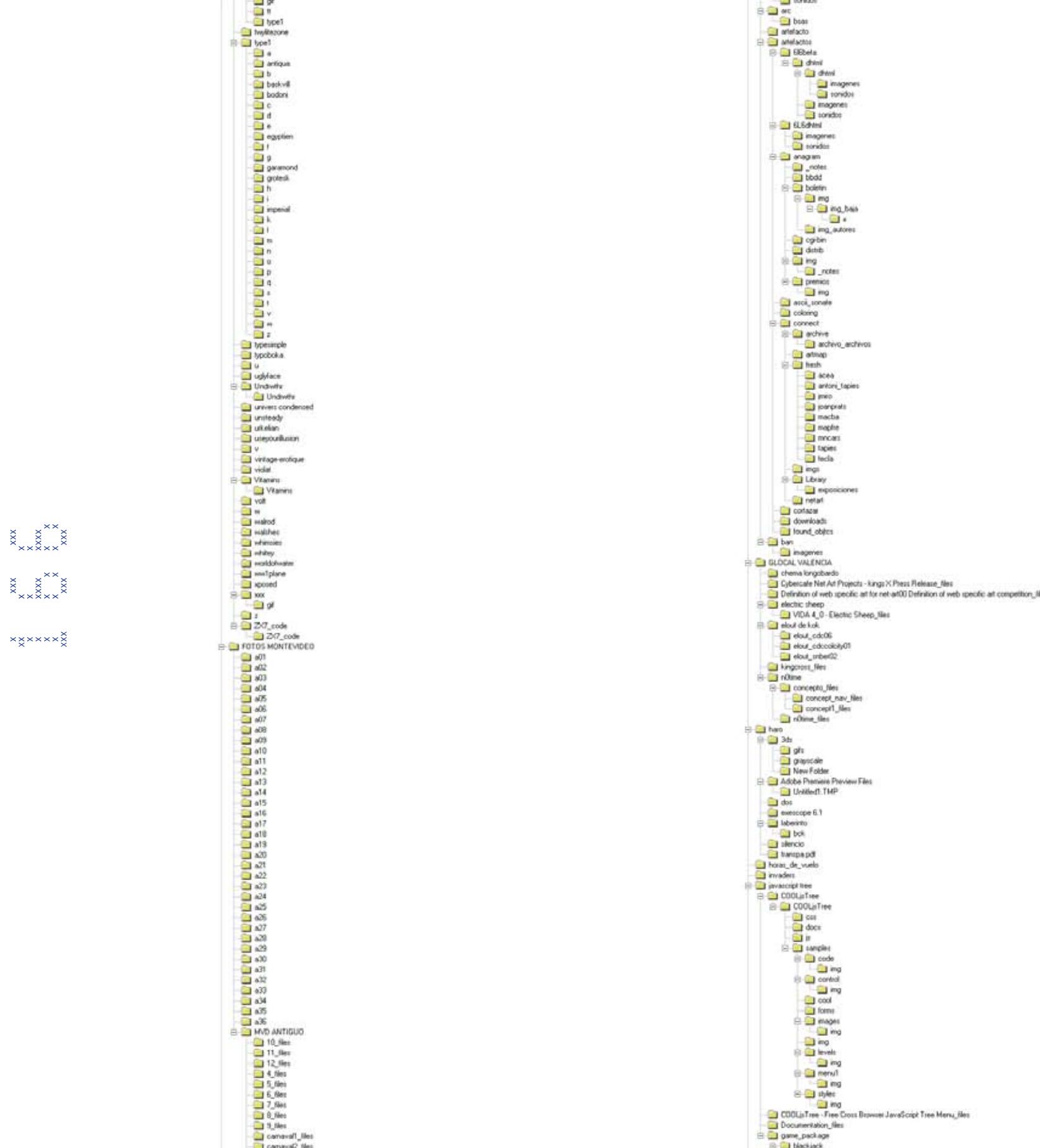


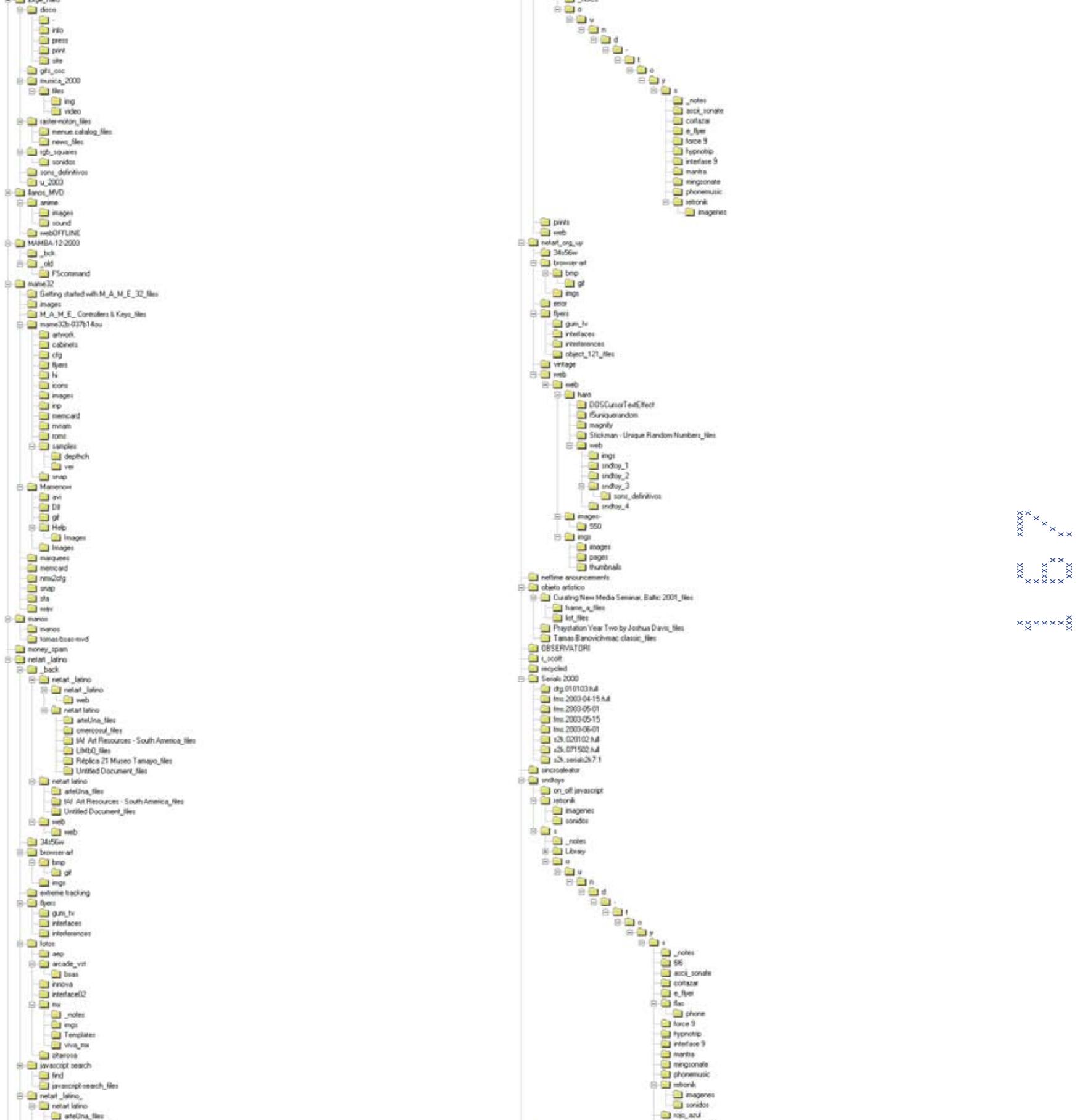


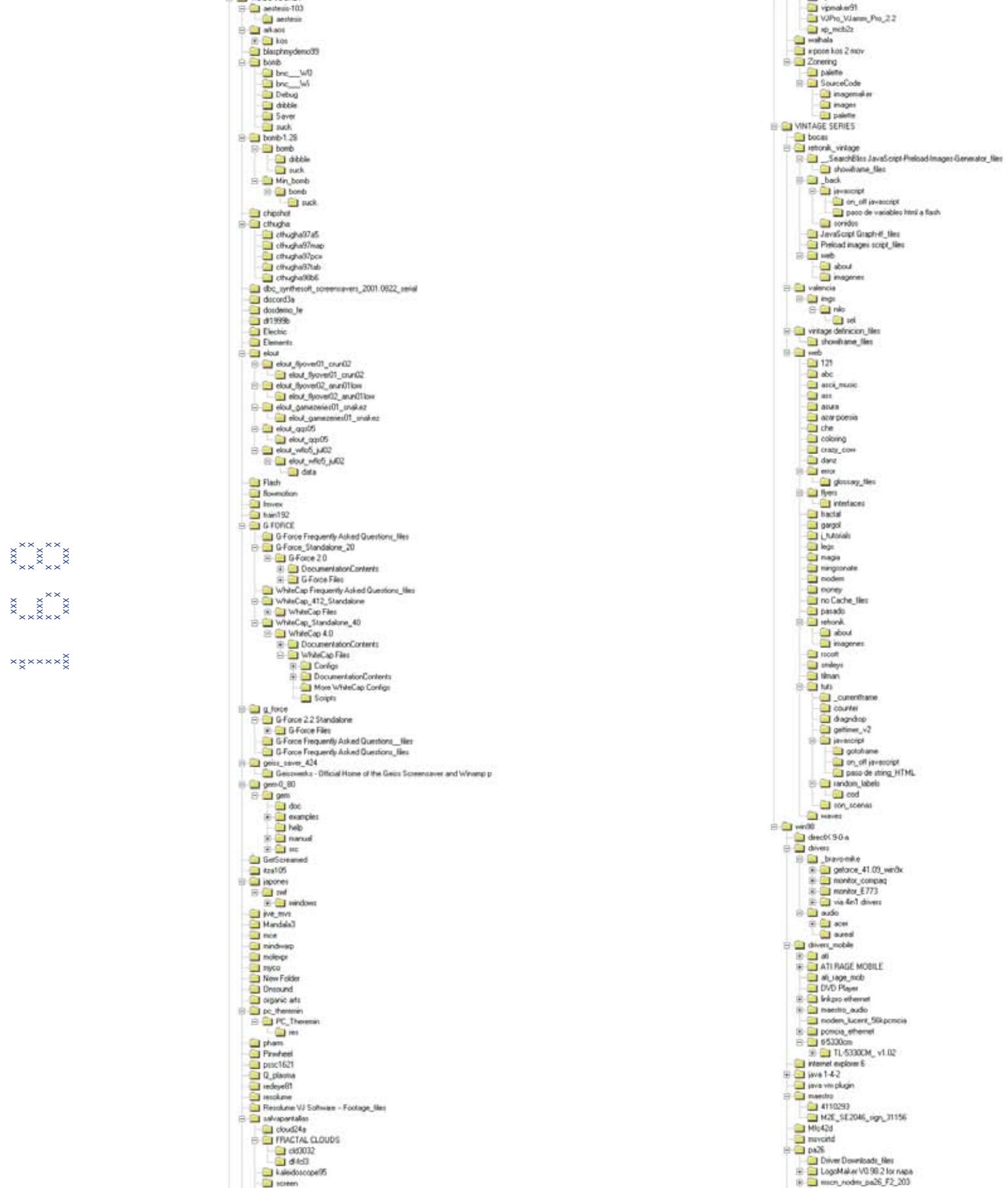












xxx
x x xxx x
xxx

xxx
x x xxx x
xxx

x x x x x
xxx

xxx
x x x x x x x x
x x x x x x x x

xxxxx
x x x x x
x x x x x

x x x x x x x x

x x x x x x x
x x x x x x x
x x x x x x x

xxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

xxxxx
x x x x x
x x x x x
x x x x x

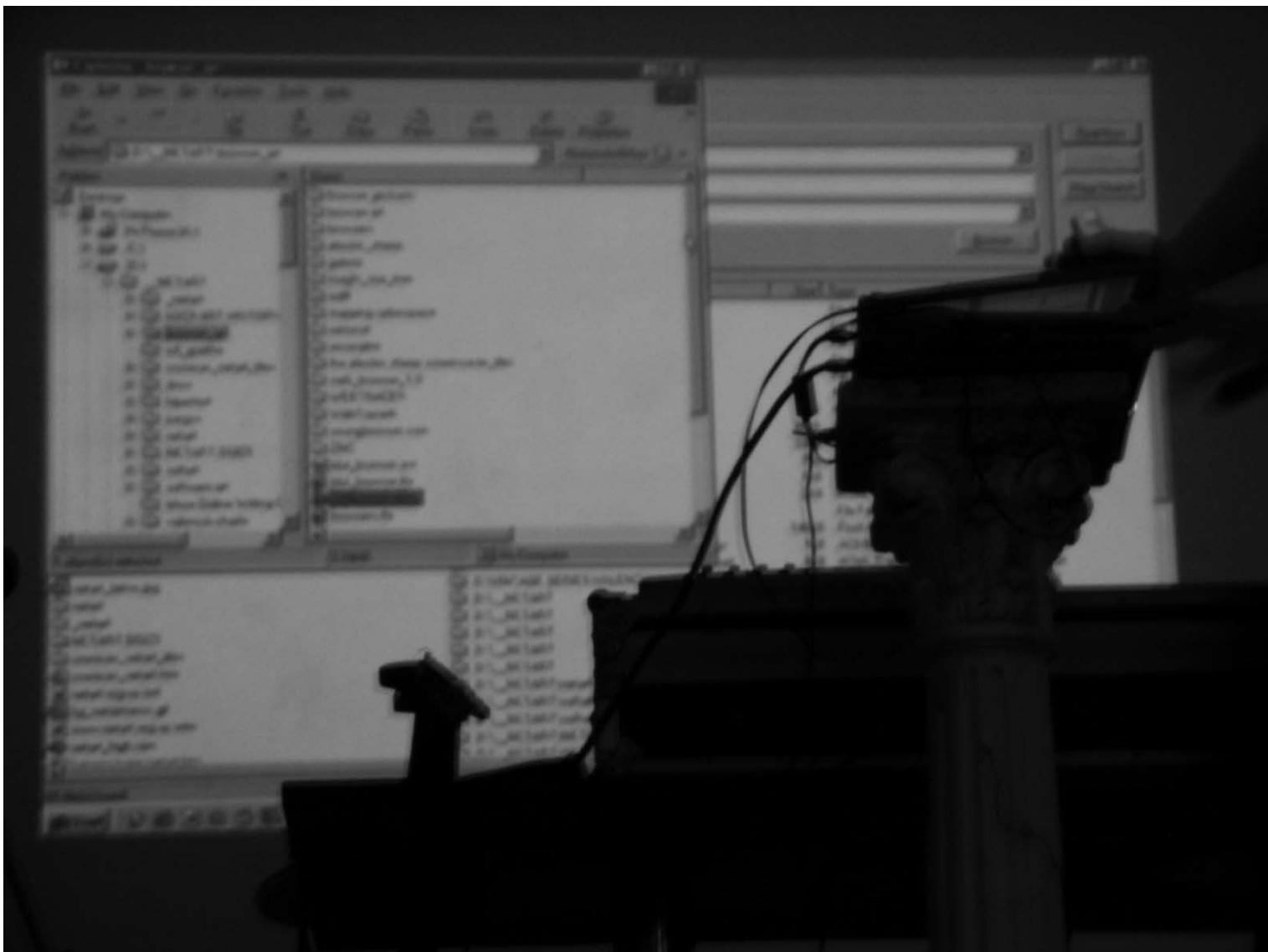
x x x x x
x x x x x
x x x x x



x x x x x
x x x x x x x x

x x x x x x x x
x x x x x x x x

x x x x x x x x



xxxxx
xx xx xx xx
x x x x x x

xxx
x x xxxx x
x x x x x

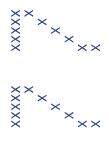
xxxxx x
x x x x x
x x

x x x x x
x x x

La Máquina podrida, aka la desdentada,

The Rotten Machine, aka the toothless old thing,

àngela montesinos lapuente



is the laptop (PC from 1999, Pentium III processor, 500 Mhz, 128 RAM and DVD, 20 GB hard drive purchased in 2003, WIN98 SE ENG OEM, IE6, with all the necessary codecs) which for several years accompanied the artist and theorist Brian Mackern in his work and travels. All his personal pieces and assignments were generated on it, as well as his compilation of numerous files.

It is the artist's studio of the digital era. It is a different format, a new platform, an alternative way of creating which requires us to find equally imaginative ways of classifying and examining it. In

un PC de 1999 con procesador PIII de 500 MHz, 128 MB de RAM y DVD que incluye un disco duro de 20 GB comprado en el 2003 y WIN98 SE ENG OEM, IE6, con todos los códigos necesarios, es el ordenador portátil que ha acompañado durante varios años el quehacer del artista y teórico Brian Mackern. En él ha generado todos sus trabajos personales y encargos y ha compilado otros muchos archivos.

Es el taller del artista de la era digital. Nos hallamos ante un formato distinto, una plataforma nueva y una manera diferente de crear, por lo que hay que encontrar también formas imaginativas que nos permitan llevar

xx
xx

xx
xx

xxxxxx

other words, we are obligated to seek and find different codes for describing the composition of this studio to an audience, to find a way to clearly and concisely convey to readers what they would find if they came face-to-face with its contents.

From a personal perspective, examining a core dump of the *Rotten Machine* has been quite a challenge. Rather than manipulating the original computer, all the information in the *Rotten Machine* was transferred to an external hard drive and examined there. As we shall see below, this was no easy task, especially when it came to opening very old versions of programs on the computers of today.

The first step was to open all the folders and files at random and try to find some form of logic, if any was to be had, in the way they were organised, and then follow that thread to see how the artist used the files to create his work. The only rule in this endeavour was never to go online and limit ourselves to exploring the files that we could open and observe through the tangible platform of the information itself contained in the computer.

As a result, it should come as no surprise that, in the case of certain files with *htm* or *html* extensions, we had to open and explore them via their links, which we were able to do because the *Rotten Machine* contained all

a cabo su catalogación y su estudio técnico. Debemos, pues, buscar diferentes indicadores que nos ayuden a describir a los interesados la composición de ese taller en un intento de mostrar al lector, de forma clara y concisa, lo que podría descubrir en él si tuviese que enfrentarse a su conjunto.

Desde el punto de vista personal, el análisis del volcado de la *máquina podrida* ha supuesto un desafío. No se ha manipulado directamente la computadora original, sino que se ha trabajado sobre la traslación de toda la información existente en la *podrida* a un disco duro externo. A partir de aquí ha comenzado la exploración, una empresa que, según veremos más adelante, entraña no pocas dificultades, como, sobre todo, la de abrir programas con versiones muy antigüas en nuestros aparatos actuales.

En principio, debíamos abrir todas sus carpetas y sus archivos con libertad y encontrar una lógica, si existía, en su ordenación. Siguiendo este hilo, el objetivo era visualizar cómo creaba el artista su obra a partir de todos los archivos. Todo ello con una única indicación: no acceder nunca a Internet, sólo explorar los archivos que pudieran abrirse y observarse mediante la plataforma tangible de la propia información existente en el interior del ordenador.

No hay que extrañarse de que haya sido posible abrir algunos de los archivos con extensión

the files and these were interconnected.

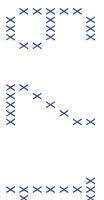
We started out with very few ground rules about how to define the catalogue record, and in fact we were unable to identify any demonstrably effective starting points for this task. Obviously, there are ground rules about how to catalogue works of digital art, but this was not the focus of our task. Our job was to catalogue independent files. We did know that in each file description we would need to highlight which sections would be informative, significant and of interest to readers. Hence, based on our observation and examination of the files, we tried to create a generic template for every component of the *Rotten Machine*, to identify a common denominator that would allow us to describe any type of file.

The type of record we adopted is necessarily novel from the technical point of view because we could not base it on the usual classification system for artworks. The differences lie in the novelty of the execution of works of digital art, which use technologies other than classical ones (painting, sculpture, architecture, video, and so on): here we are talking about file extensions, pixels, links and computer tools. But it is not just the space that is different; the time aspect also differs from that of classical genres in that, in our case, the finished artwork and the components used to create it have different dates of

htm o *html* analizados y recorrer parte de sus enlaces, ya que la *máquina podrida* disponía de todos los ficheros necesarios y mantenía las relaciones entre ellos.

Partíamos de muy pocas premisas en cuanto a la estructura de la ficha de catalogación; lo cierto es que no hemos podido identificar al respecto puntos de partida cuya efectividad estuviera suficientemente constatada. Sin duda, existen premisas sobre el procedimiento para catalogar una obra de arte digital, pero nuestro trabajo no se centraba en ello, sino en la catalogación de archivos independientes. Debíamos determinar qué apartados serían informativos, significativos y de interés para el lector en la descripción de cada archivo. Así, a partir de la observación y el estudio de estos archivos, se ha intentado crear una plantilla genérica para todos los componentes de la *podrida*, hallar un denominador común que nos permita describir cualquier tipo de archivo.

Técnicamente, el tipo de ficha ya es en sí novedoso, puesto que no podíamos basarnos en las que se utilizan habitualmente para la catalogación de piezas artísticas. Las diferencias vienen impuestas por la novedad de la ejecución de las obras; se trata de tecnologías diferentes de las clásicas (pintura, escultura, arquitectura, vídeo...). Aquí hablamos de extensiones de archivo, pixeles, enlaces, herramientas informáticas. No sólo el espacio es distinto, también



production. Meanwhile, we were also faced with the task of drawing up an inventory not only of the files created by Brian Mackern but also of the computer programs used to create the works, as well as other files of no artistic merit downloaded from different sites, including the corporate websites of these programs, and large quantities of other material for the history of digital art such as pieces by other artists.

We gradually constructed a general framework for the catalogue record as we made progress on our research and exploration of the folders, working with an open record that we amended several times throughout the process.

Sample catalogue record for digital files in the *Rotten Machine*, aka *the toothless old thing*:

FILE NAME
AUTHOR
DATE
FROM THE WORK
FILE EXTENSION
SIZE
LOCATION
COMPUTER TOOL/S
INTERACTIVITY LEVEL OF FILE
FILE REPEATED IN
DESCRIPTION/COMMENT

We were therefore faced with an artist's

los componentes temporales están alterados con respecto a la noción clásica. Así, en nuestro caso, la obra artística acabada y la división de sus componentes para crearla no tienen la misma fecha. Al mismo tiempo, nos encontramos en la realización del inventario no sólo con archivos creados por el autor, sino también con programas informáticos utilizados para la creación de las obras y con otros archivos sin interés artístico descargados de sitios y páginas web corporativas de programas, así como con mucho más material para la Historia del arte digital, como las piezas de otros artistas.

El marco general de la ficha catalográfica fue evolucionando a medida que avanzaban la investigación y la exploración a través de las carpetas. Por esta razón, trabajamos durante el proceso con una ficha abierta que modificamos varias veces a lo largo del recorrido.

Muestra de ficha catalográfica de archivos digitales de la *máquina podrida*, aka *la desdentada*:

NOMBRE DE ARCHIVO
AUTOR
FECHA
PERTENECIENTE A LA OBRA
EXTENSIÓN DE ARCHIVO
TAMAÑO
UBICACIÓN

uncensored studio, its doors open to the public; who, these days, would pass up the chance to browse through the studio left intact by an artist such as Goya or Picasso? We could view and examine firsthand their preliminary drawings, paintings, the materials they used and how they manipulated them, their doubts and their corrections. This aspect is one of several that differentiate traditional art from that of the digital era, because in here we see not only the end result, the work, but also everything that went into the making of it.

As we have already pointed out, the catalogue records are not studies of complete works by Brian Mackern but rather descriptions of the various files: in other words, the heterogeneous components destined to form part of the finished work.

This process is not unlike the paradoxical writing that Borges imagines in *The Garden of Forking Paths*, in which the narrative unfolds into hundreds of possible ideas, creating an aperture, the unexpected, a multimedia quality. This is precisely what the new media offer us and what provides digital art with its mixture of supports and languages. Nowadays, artworks are derived from different sources and are constantly metamorphosing due to the interaction of the user. Consequently, this artistic genre – to establish a parallel with the language of Borges – no longer recognises a text but

HERRAMIENTA/S INFORMÁTICA/S
NIVEL DE INTERACTIVIDAD DEL ARCHIVO
REPETICIÓN DEL ARCHIVO EN
DESCRIPCIÓN/COMENTARIO

Nos encontramos, pues, ante el taller de un artista sin censuras, ante una puerta abierta al público. ¿Quién no querría poder acceder en estos tiempos al taller de un artista, por ejemplo, un Goya o un Picasso, tal y como éste lo dejó? Podríamos observar y analizar, de primera mano, sus pruebas de dibujo, su pintura, los materiales que utilizaba y cómo los manipulaba, sus dudas, sus rectificaciones... Son algunas de las diferencias que podemos encontrar al enfrentarnos a la era digital, ya que en este caso contamos no sólo con el resultado final, la obra, sino también con los recursos que el autor ha utilizado en su elaboración.



Como hemos apuntado anteriormente, las fichas no ofrecen estudios sobre obras completas de Brian Mackern, sino, más bien, la descripción de los diferentes archivos, es decir, los heterogéneos componentes que luego formarán la obra acabada.

Este proceso es similar a la escritura paradójica que imagina Borges en *El Jardín de los senderos que se bifurcan*. En ella, la narrativa se multiplica en mil ideas posibles generando apertura, imprevisión, multimedialidad. Y esto es, ni más ni menos,



a.MACHADO,Arlindo.
"Tendencias recientes del Media-art" in VV.AA., Arte en la era electrónica: perspectivas de una nueva estética. AsociaciódeCultura Contemporania L'Angelot and Goethe-Institut Barcelona . Barcelona, Spain, 1997.

a vast superimposition of multiple texts in which each reading is actually both the first and the last reading^a (see, for example, the various records for the soundtoys components).

The reader will therefore not be presented with a dissertation or theory, merely the occasionally cold itemisation of

the *Rotten Machine's* contents. We have not attempted to analyse or judge the artist's career from a theoretical point of view, but rather to present his modus operandi, his favourite creative tools, the things that interest Brian Mackern, and then to back it all up with a selection of catalogue records.

However, the catalogue is not just a description of the components created by this artist; there are descriptions throughout of works or components of works by other creators. This is an important point because it highlights the vast significance of Brian Mackern's compilation of works by other artists in his *machine*. The artist has called this a task of *digital archaeology*, words which - if I may introduce a personal anecdote - I heard him use in 2003 at Observatori, the International Festival of Artistic

lo que permiten los nuevos media, que dotan al arte digital de una disolución entre soportes y lenguajes a partir de la cual las obras se componen de diversas fuentes y están en continua metamorfosis por la interactuación del usuario. Así pues, esta tipología artística,

a.Machado,Arlindo.
«Tendencias recientes del media-art» en AA. VV., Arte en la era electrónica: perspectivas de una nueva estética. Barcelona : AsociaciódeCultura Contemporania L'Angelot y Goethe-Institut Barcelona, 1997.

haciendo un paralelismo con el lenguaje de Borges, ya no reconoce un texto, sino una inmensa superposición de textos en los que cada lectura es en realidad la primera, a la vez que también la última^a (tómense como ejemplo las diferentes fichas sobre componentes de soundtoys).

Por todo ello, el lector no va a enfrentarse a una disertación o una teoría, sino, a veces, incluso al frío detalle de lo que en la máquina podrida podemos encontrar. No se intenta analizar o juzgar desde el punto de vista teórico la trayectoria del artista, sino dar a conocer su forma de trabajo, por qué tipo de herramientas de creación se decanta, qué intereses actúan en Brian Mackern, a partir de la muestra que se ofrece de las diferentes fichas.

Por otro lado, no sólo se describen componentes creados por este artista. Además, a lo largo

Research in Valencia, and which struck me as a fascinating theme and concept. As a relatively new art - if we compare it with the thousands of years of art history - and a rapidly changing one, at least technically if not conceptually, it has evolved through a sequence of identifiable stages.

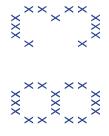
This gathering of different artists by a creator and theorist like Mackern sheds some light on what he regards as the most important pieces, or at least the most interesting candidates for compiling and storing in his studio and its respective folders. We might add that it also denotes a keen desire to preserve these pieces, which originally existed online, and to create an evolving, consistent art history from the artist's personal perspective.

Associated with this compilation of pieces by other artists are documents containing essays on net.art and digital art in general by some of the best known theorists. There are even essays and transcripts of talks and lectures given over the years by Brian Mackern himself at different art festivals, cultural events, etc., as well as documents from his own website, which include both essays and explanations and descriptions of his own work, representative images of his creations and user instructions. The conservation and preservation of these files is of the utmost importance as they will provide vital information to future

de la catalogación, aparecen descripciones de obras o componentes de obras de otros autores. Es importante subrayar este punto, ya que la recopilación que Brian Mackern hace de obras de otros artistas en su *máquina* resulta muy significativa. Es un trabajo de *arqueología digital*, término utilizado por el propio artista que, si se me permite el dato anecdótico, escuché de su propia boca en el año 2003 en Observatori, Festival Internacional de Investigación Artística de Valencia. Un tema y un concepto que me parecieron sumamente interesantes: cómo un arte tan joven, si lo comparamos con los miles de años de la Historia del arte, debido a su vertiginosa evolución, más a nivel técnico que conceptual, ha logrado avanzar de tal forma que ya podemos hablar de distintas etapas.

Esta colección de diferentes artistas reunidos por un creador y teórico como Mackern nos puede dar una idea de cuáles son para él las piezas más importantes o al menos las más interesantes, aquéllas que merecen ser guardadas y compiladas en su taller y en sus respectivas carpetas. Es un afán, podríamos decir también, de conservación de esas piezas, originariamente *on line*, un intento de crear una Historia del arte coherente y evolutiva partiendo siempre de la visión personal del artista.

Junto con esta compilación de piezas de otros artistas, podemos encontrar



historians and theorists.

But the artist is a person as well, with a life, a social network, and specific likes and preoccupations, so his studio also contains more personal files such as photos with friends taken at festivals and concerts, and mp3 files of songs. Some of these are also described in the catalogue records by way of additional information. We hope that this real vision of the man will provide a comprehensive insight into the artist, his life and his work.



But let us not forget that this studio is a laptop computer and as such requires program executables, plug-ins and all the computer tools necessary to boot up the machine and its various programs. In this respect, we must admit that we were not able to open every program on the computer we used to explore the core dump from the *Rotten Machine*. This is due to a specific handicap of the digital era in which we now live: some of the software versions are so old that current versions cannot open them, making them impossible to view.

Regardless of this problem, it is still possible to open and study them in their original location, namely on the artist's laptop. This is thanks to the considerable effort to preserve digital heritage exerted by the MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo) in purchasing this

documentos de textos teóricos sobre net.art y arte digital en general de algunos de los teóricos más reconocidos, incluso los textos del autor y las charlas o conferencias que el mismo Brian Mackern ha ofrecido a lo largo de su trayectoria en diferentes festivales artísticos, actos culturales, etc., así como documentos para su propio sitio web, tanto teóricos como explicaciones y descripciones de su propia obra, imágenes representativas de ésta e instrucciones de manejo. Archivos cardinales para su conservación y preservación, ya que proporcionarán la información necesaria a futuros historiadores y teóricos.

Pero el artista también es persona, tiene una vida, unas relaciones sociales, unos gustos y unas inquietudes, por lo que en su taller hay además espacio para archivos más personales, como las fotografías tomadas junto a sus allegados en festivales o conciertos, o archivos mp3 de canciones, algunas de ellas también descritas en estas fichas con fines informativos. Con ello, la visión real del personaje ofrece una perspectiva interrelacionada del artista, su vida y su obra.

Por supuesto, no debemos olvidar que este taller es un ordenador portátil, por lo que necesita ejecutables de programas, plugins y todas las herramientas informáticas requeridas para arrancar la máquina y sus diferentes programas. Bien es cierto que

original work, the *Rotten Machine*, aka the toothless old thing, both as a piece in its own right and as the support or platform for the original files and programs with which our research is concerned.

There can be no doubt that we are talking about a heritage to be preserved. Indeed, UNESCO and the National Library of Australia have created "Guidelines for the preservation

b . U N E S C O
(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation), National Library of Australia. "Guidelines for the preservation of digital heritage." March 2003.

of digital heritage,"^b and in a section of the document that lists various short-term conservation strategies, we read the following:

"This strategy involves keeping and maintaining the original software and hardware with which digital objects were presented. It is

the most basic, and in some ways the most important first step in preserving access if no other strategy is in place. If the hardware and software required for access are discarded before other strategies are available, it may be effectively impossible to provide later access without expensive and uncertain data recovery work."

Naturally, the preservation of this type of heritage is currently a subject of increasingly heated debate among leading theorists and experts in the field, such as

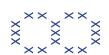
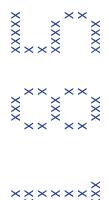
algunos de los programas no se han podido abrir desde el ordenador donde se ha estado investigando el volcado de la *podrida* por algo que es un hándicap en esta era digital: las versiones de los softwares, algunos de los cuales eran tan antiguos que ha resultado imposible verlos porque las versiones actuales no pueden abrirlos.

No obstante, todavía cabe la posibilidad de abrirlos y estudiarlos en su emplazamiento original, el propio portátil del artista, gracias a la importante tarea de conservación del patrimonio digital realizada por el MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo) al adquirir esta pieza original, el portátil la *máquina podrida*, aka la *desdentada*, en su doble condición de pieza y de soporte o plataforma de los archivos y programas originales en los que se centra nuestro estudio.

Porque estamos hablando de un patrimonio que es necesario preservar. Ya la UNESCO, junto con la Biblioteca Nacional de Australia, creó las directrices

b . U N E S C O
(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). *Guidelines for the preservation of digital heritage.* National Library of Australia, marzo de 2003.

para la preservación del patrimonio digital^b. En uno de sus apartados, que enumera diversas estrategias de conservación a corto plazo, podemos leer las siguientes líneas:



L
O
L

c. Giannetti, Claudia. "La conservación del patrimonio digital", 2006. http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Conservacion.pdf
d. Wijers, Gaby. "De houdbaarheid van videokunst. The sustainability of video art." Gaby Wijers, Rodrigo Evert y Ramón Coelho parte 1 http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_1tm80.pdf
parte 2 http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_81tm152.pdf
parte 3 http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_153tm168.pdf
e. Lecturer at the Bern University of the Arts, Switzerland. Creator of the ActiveArchives project <http://www.fondation-langlois.org/>

representative after reviewing the whole collection. It is therefore a personal,

Claudia Giannetti^c, Gaby Wijers^d and Johannes Gfeller,^e to name but a few.

This explains the importance of preserving not only the files contained in the *Rotten Machine* but the machine itself, the actual electronic device and all its components. It is one of the solutions for addressing the threats posed by technologies that change or become obsolete and for achieving the principal goal of this conservation effort: maintaining continued access today and in the medium- and long-term future.

Rather than listing every file on the *Rotten Machine*, this catalogue merely describes the components we personally felt were the most interesting or most

c. Giannetti, Claudia. La conservación del patrimonio digital, 2006. http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Conservacion.pdf

d. Wijers, Gaby. De houdbaarheid van videokunst. The sustainability of video art. Gaby Wijers, Rodrigo Evert y Ramón Coelho parte 1 http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_1tm80.pdf
parte 2 http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_81tm152.pdf
parte 3 http://www.montevideo.nl/en/pdf/CONSERVING_153tm168.pdf
e. Profesor en la Universidad de Artes de Berna, Suiza. Realizador del proyecto ActiveArchives. <http://www.fondation-langlois.org/>

sólo algunos.

Y es aquí donde radica la importancia de la

consiste en conservar y mantener los programas y equipos informáticos originales utilizados para presentar los objetos digitales. Se trata de la medida más básica, y a veces la más importante, para preservar el acceso si no se ha aplicado ninguna otra estrategia. Si los equipos y los programas informáticos necesarios para el acceso se desechan antes de que existan otras estrategias, puede llegar a ser imposible proporcionar después el acceso sin una labor costosa e incierta de recuperación de datos». Por supuesto, el debate sobre la conservación de este patrimonio está en auge en la actualidad entre los teóricos y expertos más destacados, como Claudia Giannetti^c, Gaby Wijers^d y Johannes Gfeller^e, por mencionar

subjective selection of files.

The *Rotten Machine*, like any artist's studio, contains elements which are repeated, some of them ad nauseam. There are other almost identical elements that vary only slightly, which we might interpret as trials or prototypes prior to the final piece. Numerous repetitions have therefore been rejected for inclusion as catalogue records but have been described when deemed necessary to shed light on the various trials conducted.

The merits of this catalogue lie in the variety of the files described. It includes records that detail finished works and others that offer a breakdown, component by component, of the files that make up a finished work, thereby providing a general overview of the artist's method of creation. For example, we see how a piece uses different tools such as Flash files, original audio files, image files and their subsequent manipulations, and 3D files, deconstructing it as much as possible, viewing all the prototypes that never saw the light of day but were crucial to the final results, until we come to its origins. In this way we can trace the entire process, the creative evolution, the artist's vision and methods.

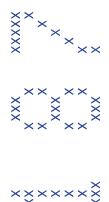
As Umberto Eco points out in his *Open Work*, it is possible to draw a parallel between the creation of digital artwork and the interaction required by the user/spectator.

conservación no sólo de los archivos que existen en la *podrida*, sino del ordenador en sí, del propio aparato electrónico y de sus componentes coetáneos. Es una de las soluciones para hacer frente a la amenaza de las tecnologías que cambian o caducan y conseguir los principales objetivos de esta conservación: el mantenimiento y la continuidad del acceso hoy y en un futuro a medio y largo plazo.

En este catálogo no aparecen todos los archivos que existen en la *podrida*, sino los componentes que nos han parecido más interesantes o más representativos después de llevar a cabo una revisión exhaustiva. Se trata, pues, de una selección personal y subjetiva.

La *máquina podrida*, como buen taller de artista, tiene elementos repetidos, algunos hasta la saciedad, y otros casi iguales con pequeñas diferencias que podríamos ver como pruebas o prototipos que han evolucionado hasta llegar a la pieza final. Por ello, se han obviado como fichas catalogables muchas repeticiones, aunque se ha registrado su existencia y se han descrito las diferentes pruebas realizadas.

La riqueza de este catálogo radica en la variedad de los archivos que se describen. Hay fichas en las que se detalla una obra acabada y otras en las que se van desglosando, componente por componente, los



xx
xx
xx

Open works are works that are "unfinished: the author seems to hand them on to the performer more or less like the components of a construction kit."^f In the reference

f. Eco, Umberto.
The Open Work.
Translated from
the Italian Opera
Aperta by Anna
Cancogni. The
President and
Fellows of Harvard
University,
USA, 1989.

to "open works", the parallel is found in the user/spectator's collaboration (interaction) in the creation of the work, and in the phrase "like the components of a construction kit", which clearly illustrates the different components

(music, images, texts, etc.) that generate the digital work created by the user/spectator's manipulation. Works of this type do not have a strictly hierarchical reading; rather, they may be read as the

g. "rhizome.
noun. A horizontal underground plant stem with lateral shoots and adventitious roots at intervals. Definition from the Oxford English Dictionary. Oxford University Press, 2009.

metaphorical idea of the botanical rhizome.^g This notion was created by Deleuze and Guattari in the 1970s when, in the introduction to their work entitled *A Thousand Plateaus*, they provided a detailed explanation of the idea of the rhizome which connects any point to any other point, refusing to be

reduced to either the One or the Multiple. The rhizome is made of changing dimensions, but

archivos que constituyen la obra finalizada, lo cual es interesante porque nos ofrece una visión general de la forma de creación. Con todo ello podremos observar cómo una pieza utiliza diferentes herramientas como archivos flash, archivos de audio e imagen, tanto los originales como los archivos subsiguientes manipulados, archivos de 3D... Descomponemos así la obra al máximo, observando los prototipos realizados, que nunca salieron a la luz pero que son fundamentales para los resultados finales, hasta llegar a sus orígenes. De este modo, podemos seguir todo el proceso, la evolución creativa, las formas de ver y hacer del artista.

Como Umberto Eco destaca en su *Obra abierta*, podemos establecer un paralelismo entre la creación de la obra digital y la interacción necesaria por parte del usuario/espectador. Las obras abiertas «son obras no acabadas que el autor parece entregar al intérprete

más o menos como piezas de un mecano»^f. Este

f. Eco, Umberto.
Obra Abierta.
España: Planeta-
Agostini, 1984.

paralelismo, en nuestro caso, hace referencia a «obras abiertas» en las que el usuario/espectador colabora (interactúa) formando él también la obra. En cuanto a las «piezas de un mecano», qué mejor ejemplo ilustrativo que los diferentes componentes (música, imágenes, texto, etc.) que generan esa obra digital creada según

h. Deleuze, G.
Guattari, F. A
Thousand Plateaus.
Translated from
the French *Mille
Plateaux* by Brian
Massumi. University
of Minnesota,
USA, 1987.

also of lines of flight or deterritorialisation. It is like a map that must be constructed or produced, be eternally connectable, with numerous inputs and outputs, and alterable.^h

In terms of the organisation of the catalogue, the records are listed in the alphabetical order of the folders and sub-folders where they are located. We began with the first folder we saw when we switched the machine on, consulting all its sub-folders and then moving on to the next folder and all its sub-folders, and so on. This seemed to us the most logical and, above all, the most intuitive way of going about this field work, creating a "logical order" for exploring its individual parts.

This is a study of the artist's machinery of artistic creation, based on the firsthand, in situ manipulation and examination of the creations in his studio. It is a real description, without any philosophical meditations or interpretations, of what is there, and of the evolution of the process towards the "finished work". As such, it provides a general and interrelated overview of the artist's work as well as of his personal, philosophical and artistic interests. The files in the catalogue enable

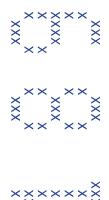
la manipulación del usuario/espectador. Estamos ante un tipo de obra que no tiene una lectura estrictamente jerarquizada sino más bien algo que recuerda a la idea metafórica del término botánico rizoma^g. Esta noción fue acuñada por Deleuze y Guattari en los años setenta en su introducción a la obra *Mil mesetas*, donde explican

g. «rizoma. 1.
m. Bot. Tallo
horizontal y
subterráneo,
como el del lirio
común». Definición
de la Real
Academia Española.
Diccionario de la
Lengua Española
- Vigésima
segunda edición.
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=rizoma

h. Deleuze, G.,
Guattari, F. *Mil
Mesetas*. Valencia:
Pre-Textos, 1988.

de forma detallada la idea del rizoma que conecta cualquier punto con todos los demás, que no se deja reducir ni a lo Uno ni a lo Múltiple. Está hecho de dimensiones cambiantes, pero también de líneas de fuga o de desterritorialización. El rizoma es similar a un mapa que debe ser construido y producido, que se puede conectar y alterar, y que dispone de múltiples entradas y salidas^h.

Desde el punto de vista de la organización de la catalogación, cabe resaltar que las fichas de los archivos están clasificadas según el orden alfabético de las carpetas y subcarpetas donde residen. Comienza el recorrido por la primera carpeta que vemos al encender la máquina, se introduce en todas sus subcarpetas, pasa al finalizar a la siguiente carpeta con sus correspondientes





us to glimpse how Brian Mackern's praxis and career were generated and evolved during the years that he used the *Rotten Machine*.

The goal of our efforts is to provide as precise an appreciation as possible of how the modern genre of digital art has evolved by illustrating its praxis, behaviours and theoretical relations between artists and scholars, all of which is exemplified in the progressive work of Brian Mackern in his studio.

A secondary aim is to assist in the preservation of this heritage, by which we mean not only the complete oeuvre of the artist but also the computer and electronic components, tools and platforms used in the technical creation of this artistic movement. For us, the *machine* and its contents are a heritage asset, an informative and aesthetic legacy for the present and for future generations.

subcarpetas y así sucesivamente. Ha sido la forma más lógica y sobre todo intuitiva de investigar en este trabajo de campo, creando un «orden lógico» de exploración por partes.

Estamos ante un estudio de la maquinaria de creación artística del autor basado en la manipulación y el análisis, de primera mano, de sus creaciones en su taller, in situ, sin elucubraciones ni interpretaciones, usando sólo la descripción real de lo que allí aparece, así como la evolución del proceso hasta la «obra acabada». Nos permite, pues, alcanzar una visión general e interrelacionada de la obra del artista, de sus intereses personales, teóricos y artísticos. Podemos vislumbrar, a través de los archivos catalogados, cómo se genera y evoluciona la pieza, la praxis y la trayectoria profesional de Brian Mackern durante los años en los que utiliza la máquina podrida.

Nuestro objetivo es, de una parte, aproximarnos, en la medida de lo posible, a la evolución de una disciplina tan actual como el arte digital reflejando su praxis, sus comportamientos y las relaciones teóricas existentes entre artistas y estudiosos, todo ello ejemplificado en el trabajo progresivo de Brian Mackern en su taller. De otra, contribuir a la conservación de este patrimonio, entendido no sólo como la obra completa del artista sino también como

los componentes, las herramientas y las plataformas informáticas y electrónicas que se han utilizado para la formación técnica de este movimiento artístico, tratando la máquina y su contenido como un elemento patrimonial y una herencia informativa y estética para el presente y para las generaciones futuras.



XXX

10

10

reguero
MUD

San Medín HARO
Major de Gradas H.T.R.
125, pras

2173068 (fontan)

16:30
Alt 9322173

Venecia (CRA - Valdecajá)

Vero rec Chotomil.

417193
4114711

Mariel Venegui

636136703

myrengui@aster.esdies.es

DIAKONIE/PKSSBIC GRADIENT
ERTM - PRINCIPAL 114 -

