

@mp, the Great Remixer

Brian Mackern

Montevideo, Uruguay



"Alcides transferring files between machines, through XTREEGOLD, at Brian's studio."

Photo: Brian Mackern, Montevideo, Uruguay, Circa 1997

@mp (Alcides Martínez Portillo, Montevideo, 1951-2001) fue un artista multidisciplinario uruguayo. Su carrera fue muy variada en cuanto a formatos y medios utilizados: desde el grabado hasta la performance, desde la fotografía y el audiovisual hasta el uso de la programación y la composición de piezas digitales; desde el net.art hasta la concepción de instalaciones con sistemas robóticos conectados a internet.

En la década de 1990, su práctica artística comenzó a girar en torno a la búsqueda de nuevos significados sobre el uso artístico de nuevos medios y formatos que aparecían por primera vez. Desarrolló obras que apelaban a la complicidad con el usuario de manera lúdica. Estas se caracterizaban por un enfoque intenso, curioso, inteligente y caótico. Sus Infovideos, Arqueologías del futuro, koans automáticos, generadores aleatorios de guiones, fractales animados y, principalmente, su especulación sobre laberintos aleatorios *online*, revelan su fascinación por el uso de la programación, el hipervínculo, el collage digital, la apropiación y las posibilidades de las intersecciones de los nuevos medios que estábamos descubriendo.

Al igual que ocurrió con los movimientos de net.art en otras partes del mundo, la conexión con las vanguardias del siglo XX surge en esta fascinación: la apropiación y recontextualización de elementos preexistentes fue un vector de fuerza en su producción digital. No había elemento que no recolectara y reelaborara dentro del gran remix presente en su práctica artística en línea, su gran "urinario en línea".

Artista generoso en compartir los hallazgos de sus investigaciones (tanto los frustrados como los exitosos), promovió la complicidad, la colaboración y el intercambio de soluciones en un momento en que no había mayor documentación sobre el uso de la programación y las soluciones informáticas que se liberaban en ese período fermental. Lo más importante es que no se guardó para sí el conocimiento, las reflexiones y los materiales que tenía sobre la historia de los movimientos artísticos de vanguardia del siglo, en un tiempo donde era bastante difícil reunir información si no se tenían los "libros correctos" o registros de primera mano. El Internet apenas comenzaba y el acceso a esos materiales estaba bastante restringido en nuestra región.

Debido a la multidimensionalidad de su práctica artística, la recuperación de la obra de Alcides es un desafío difícil que involucra a muchos actores y estrategias diferentes.

- - -

AMP MAP¹ es un proyecto colectivo construido alrededor de una red afectiva de artistas, amigos y colaboradores que conocían su obra, y representa el inicio de un arduo camino donde, como un gran rompecabezas incompleto, seguimos descubriendo nuevos fragmentos de su intensa producción mientras investigamos y reflexionamos sobre estrategias para la preservación y conservación del arte digital.

Como colaborador y colega, conozco de primera mano la mayor parte de su producción artística perteneciente a su último período (principalmente net.art y obras digitales, 1995-2001)². Gran parte de mi investigación actual se centra en la preservación y recuperación de obras digitales de la década de 1990, por lo que mi rol dentro del proyecto AMP MAP como curador y responsable de la restauración de su "período digital" fue una conexión natural.

Los archivos de @mp provienen de muchas fuentes diferentes. En cuanto a la producción digital, los archivos y colecciones fueron recopilados de mis copias de seguridad personales de aquella época (CD-ROMs, disquetes, correos electrónicos y archivos de desarrollos propios y en colaboración con Alcides), rastros de sitios web obtenidos a través de archive.org y, principalmente, del -durante mucho tiempo mítico disco duro-, "*el disco duro de Alcides*". Desde su fallecimiento en 2001, el disco duro de su última computadora fue custodiado por amigos de Alcides y, finalmente, en 2017, fue cedido

¹ AMP MAP
<https://www.amp.uy/>

² ar(t)chives /
<http://netart.org.uy/artchives/>

generosamente al Proyecto AMP MAP para su respaldo y estudio.

Este disco de respaldo, que fue el último utilizado por Alcides, no contiene archivos de su primer período digital, archivos que aún no han sido encontrados (muchos de ellos estrechamente relacionados con lo que sería el arte-software temprano: generadores de guiones de ciencia ficción surrealista, programas tipo "Eliza", generadores de Mandalas, Koanes, etc.). Eran programas desarrollados en Basic y Visual Basic, de los cuales solo pude recuperar algunos posteriores (1998-2000) que pertenecían a nuestro CD-ROM *_overflow*. Esta aplicación se llamaba simplemente "overflow" debido a un error en su código que la hacía "colgarse". Era una aplicación de visualización estética de varias fórmulas matemáticas. Otros programas recuperados fueron "La máquina destructora de textos" (1999, Visual Basic) y Koanes (javascript vía correo electrónico, 1997).

Como una primera aproximación y por una cuestión práctica, decidí centrarme en recuperar las piezas más representativas de lo que contenía el disco. En el transcurso de esta búsqueda, pude recuperar su "currículum para CD"³, en formato *minisite* HTML, un currículum bastante completo de toda su carrera, que también incluye propuestas de obras no realizadas (Solitario: 11213 (Estudio sobre la luz sin objetos) y una "Instalación web").

Para la recuperación, se emula el mismo sistema operativo y entorno de software que utilizaba Alcides.

La recuperación de los archivos siguió los siguientes pasos:

1. Recepción, revisión y respaldo de archivos.
2. Selección de piezas para exhibir y su datación.
(Se eligieron las más emblemáticas y las que estaban más completas).
3. Reconstrucción/recreación del "tecnosistema" en el que funcionaban estas piezas (ambientes de hardware y software). Se utilizó emulación a través de VirtualBox y también realicé la reconstrucción de una computadora *vintage* con hardware, sistema y software nativos.
4. Grabación en video de las navegaciones de las piezas elegidas.
5. Respaldo y clonación de archivos en diferentes discos y plataformas.

Aún queda un largo trabajo para organizar el archivo, conservar y recuperar las piezas de este período.

³ aLCIDES mARTÍNEZ pORTILLO
<http://netart.org.uy/amp/>

Piezas recuperadas por completo:

WEBS/NETART:

Ambientacion_web (@mp, 1997-2000) Many versions - work in constant progress.
HTML, frames, javascript, random links, java, embedded audio
4.79MB, 565 files, 3 folders

Yo soy Patrimonio y usted? (@mp-Nelbia Romero, 1998)
Performance urbana y extendida por sitio web, intervencion/interaccion social, HTML, frames
542 KB, 122 files, 5 folders

TimeSpheres (@mp – Felipe Secco – Brian Mackern)
HTML, frames, javascript, java, Real Audio, embedded midi-audio
1.52 MB, 104 files

INFOVIDEOS

Pequeñas piezas digitales de variada índole (clips, animaciones, gif animados, etc)

SOFTWARE-ART

3 piezas de software art: Generador de Koanes automático, Maquina destructora de textos, overflow.exe

CD-ROM art

Recuperacion total del CD-ROM *_overflow* (Alcides Martinez Portillo - Brian Mackern, 1999-2000)

Brian Mackern, 2022.
Montevideo, Uruguay

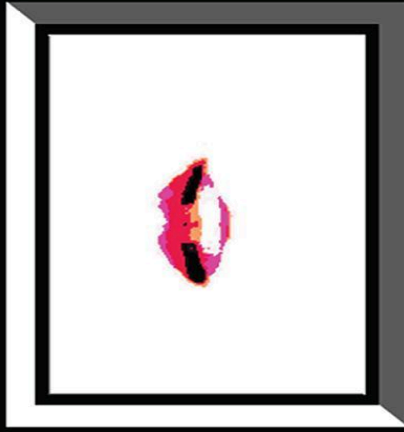


@mp / Logo, Selfie, Rito Electrico performance.

```
<applet code="CreditRoll.class" align="baseline" width="320" height="320">
```

```
<param name="BGCOLOR" value="000000">
<param name="TEXTCOLOR" value="ffff99">
<param name="FADEZONE" value="50">
<param name="TEXT1" value="Los senderos se multiplican, ">
<param name="TEXT2" value="se expanden en la nada como una esfera
<param name="TEXT3" value="que se agiganta descontrolada">
<param name="TEXT4" value="por las matematicas.">
<param name="TEXT5" value="Las permutaciones lo hacen posible:
<param name="TEXT6" value="el infinito comienza a dejar de ser
<param name="TEXT7" value="una paloma.">
<param name="TEXT8" value=" ">
<param name="TEXT9" value="@mbient@cion_Web es el principio
<param name="TEXT10" value="de un descenso a los infiernos de un lenguaje
<param name="TEXT11" value="en gestación.">
<param name="TEXT12" value="La mano sombreada de las pinturas rupestres.">
<param name="TEXT13" value=" ">
<param name="TEXT14" value="El rito se renueva.">
<param name="TEXT15" value="El encuentro es personal e irreplicable.
<param name="TEXT16" value="Creada a partir de la cosmogonia de un randomize!
<param name="TEXT17" value="(Generador Aleatorio de Numeros)
<param name="TEXT18" value="@mbient@cion_Web">
<param name="TEXT19" value="es un regreso al gesto primitivo,
<param name="TEXT20" value="al primitivo intento de nombrar las cosas
<param name="TEXT21" value="por su nombre mas oculto.">
<param name="TEXT22" value=" ">
<param name="TEXT23" value=" ">
<param name="TEXT24" value=" ">
<param name="TEXT25" value=" ">
<param name="TEXT26" value=" ">
<param name="TEXT27" value="Alcides Martinez Portillo">
<param name="TEXT28" value=" ">
<param name="TEXT29" value="Interfaz del Rito Electrico">
<param name="URL" ">
<param name="REPEAT" value="yes">
<param name="SPEED" value="100">
<param name="VSPACE" value="3">
<param name="FONTSIZE" value="14">
```

```
</applet>
```



@mbient@cion_Web es el principio

de un descenso a los infiernos de un lenguaje
en gestación.

La mano sombreada de las pinturas rupestres.

El rito se renueva.

El encuentro es personal e irreplicable.