

TECNOLOGÍAS PARA LOS SENTIDOS

Rodrigo Alonso

Publicado en: Todavía, 13, Buenos Aires, Abril 2006.

En los años noventa, las producciones artísticas basadas en medios electrónicos y digitales se multiplican en Latinoamérica. La computadora se convierte en un instrumento expresivo y lúdico, que permite intervenir sobre formatos ya existentes, como la fotografía y el video, o crear obras enteramente virtuales. De la mano de las nuevas tecnologías, el arte redefine los vínculos entre creador, obra y público.

Si dejáramos de lado por un momento la excesiva especialización del conocimiento contemporáneo, podríamos constatar que arte, ciencia y tecnología comparten el sendero creativo de las producciones humanas. Desde su interrelación profunda en el pensamiento griego –donde arte y técnica derivan del mismo vocablo, *tekné*, y la ciencia es considerada *poiesis*, es decir, pensamiento creativo– hasta la incuestionable intervención científica y tecnológica en la producción artística actual, son múltiples y fructíferos los diálogos que se han establecido entre estas tres esferas creativas.

Más aún, antes de ser cooptadas por el capitalismo, la ciencia y la tecnología fueron frecuentemente agentes “improductivos” destinados al ocio, la producción estética, la edificación de sueños o la materialización de la imaginación. Los autómatas, las proyecciones luminosas, las tramoyas teatrales, las máquinas para volar, y los múltiples aparatos y dispositivos técnicos que vieron la luz antes de la Revolución Industrial no persiguieron, por lo general, ningún fin mercantil. Buscaron maravillar, sorprender, asombrar, transformar percepciones, activar sensaciones, construir visiones alternativas sobre el mundo.

Tras la Revolución Industrial nace la tecnología tal como la conocemos hoy: instrumento del progreso social y científico, motor de la producción industrial, aliado incondicional del poder. Pero esta concepción siempre ha sido ambigua: donde unos vieron una herramienta para la explotación económica, otros –intelectuales y artistas– vieron un potencial para la transformación comunitaria. Las grandes utopías del siglo XX se forjaron al calor del desarrollo tecnológico, como lo hicieron las corrientes artísticas de vanguardia que persiguieron también el cambio social y cultural.

En América Latina, las relaciones entre arte, ciencia y tecnología que se desarrollan a comienzos del siglo XX están impregnadas por este espíritu utópico. En Argentina, el arte concreto y las obras con neón y agua de Gyula Kosice se dirigen a un nuevo espectador, capaz de dejar atrás la tradición de la pintura y de involucrarse íntimamente con el presente. Tal es, también, el objetivo de las múltiples vertientes de arte cinético que se despliegan en los sesenta, interesadas en distanciar al público de las formas ilusorias de la pintura y comprometerlo con la actualidad a través de la participación.

En años recientes, el arte latinoamericano ingresa en el movimiento internacional generalizado hacia lo que se conoce como las *nuevas tecnologías* –es decir, las producciones electrónicas y digitales–, tanto acompañando las investigaciones que configuran el circuito del arte tecnológico mundial como generando un ámbito de reflexiones propias, locales o individuales. Miradas globales y preocupaciones regionales confluyen a la hora de establecer un sucinto panorama de esta producción.

La solidez la imagen electrónica

Uno de los medios más expandidos es el video, que en las instituciones artísticas aparece principalmente como video instalación, esto es, como video ubicado en el espacio. Este medio tiene una amplia tradición en América Latina. Desde la década de 1960, artistas como los argentinos Marta Minujin y David Lamelas, el chileno Juan Downey o las brasileras Regina Silveira y Anna Bella Geiger realizaron diferentes experiencias con la imagen electrónica, que iban a perdurar como las obras pioneras del video arte en su país y en la región. Con una tecnología muy novedosa y de difícil acceso –el video comenzaba a comercializarse en el mundo en aquella época–, estos artistas buscaron ampliar las fronteras de la creación artística explorando el universo de los medios de comunicación, una de las grandes preocupaciones de ese período (que en otro terreno devendría *arte pop*). A esa época corresponde también una corriente que se conoce con el nombre de *cine expandido*, orientada

hacia la especialización de las imágenes fílmicas y fotográficas. Las *Cosmococas* (1973) de Hélio Oiticica, presentadas recientemente en Buenos Aires, se pueden ubicar dentro de esta vertiente.

Pero la verdadera eclosión de las video instalaciones se produce en la década de 1990, cuando las bienales y otras grandes exposiciones internacionales comienzan a darles protagonismo. Esto obedece a múltiples razones. En primer lugar, la creciente accesibilidad de los proyectores de video propicia el salto de las imágenes electrónicas al espacio. Por otra parte, la constante ampliación de las mega-exposiciones suscita la necesidad de obras cada vez más grandes y espectaculares, seductoras y accesibles al gran público. El video cumple con este cometido, ya que sus imágenes son hermanas de la televisión, uno de los medios de mayor alcance popular. Finalmente, las video instalaciones se multiplican porque los propios artistas encuentran en ellas un campo para la experimentación y un soporte adecuado al mundo tecnológico contemporáneo.

El video es el más maduro de los nuevos medios. No sólo por su antigüedad, sino principalmente porque ha desarrollado una estética y un conjunto de procedimientos para abordar el mundo a través de la imagen electrónica. Su proximidad con el cine lo provee también de herramientas narrativas y de valores formales arraigados en la gente. Al mismo tiempo, su diálogo constante con el resto de las artes, y en particular con las artes plásticas, le ha aportado un sólido andamiaje conceptual.



Alvaro Zavala. *Atipanakuy*. 1999.



José Alejandro Restrepo. *Iconomía*. 2000.

Muchos de los artistas que trabajan con este medio poseen un estilo, un conjunto de temas o ciertas preocupaciones que los identifican. El colombiano José Alejandro Restrepo, por ejemplo, realiza un original cruce entre historia, etnografía y medios de comunicación, que lo lleva a indagar los cortocircuitos entre pasado y presente, o la forma en que circulan socialmente las imágenes. En *Iconomía* (2000) extrae casos de amor –*Iconofilia*– y odio –*Iconoclastía*– a las imágenes –políticas, culturales, religiosas– registrados por los noticieros televisivos. Su video más reciente, *Santoral* (2005), es una mirada profunda al universo de los mártires, sanadores y autoflageladores religiosos, tal como los registra la crónica televisiva.

Los videastas chilenos tienen una particular predilección por visitar la dictadura pinochetista. En algún sentido, el video les permite llevar adelante el proceso de revisión, denuncia, crítica y sanción que no tuvo lugar en los foros judiciales, y que se cierne como un fantasma sobre la vida social y cultural de aquel país. En Argentina, las remisiones a la historia no están ausentes pero existe, además, una búsqueda plástica marcada, que frecuentemente se asocia con el paisaje, como puede verse en *Uyuni* (2005) de Andrés Denegri, *Un acto de intensidad* (1999) de Ar Detroy o *Estudio para horizonte en plano general* (2003) de Federico Falco, donde el paisaje es además un punto de articulación para la exploración autobiográfica.

La herencia precolombina cobra importancia en la obra de algunos artistas peruanos, como Álvaro Zavala. Su video *Atipanakuy* (1999) es ya un clásico de ese país; en él aborda el vínculo conflictivo de la juventud peruana actual con el legado andino. En Brasil, Sandra Kogut ha explorado la impronta cultural local en el marco del creciente mundo globalizado en *Parabolic People* (1991), una pieza basada en un profundo trabajo de manipulación electrónica.

El arte a través de la computadora

La aparición de la tecnología digital introdujo un conjunto de nuevas formas y de nuevos problemas. La computadora parece demasiado “fría” para la producción artística, y la posibilidad de reproducir infinitamente todo lo que se realiza con ella, con una calidad constante, reavivó el debate sobre la originalidad de las obras artísticas.

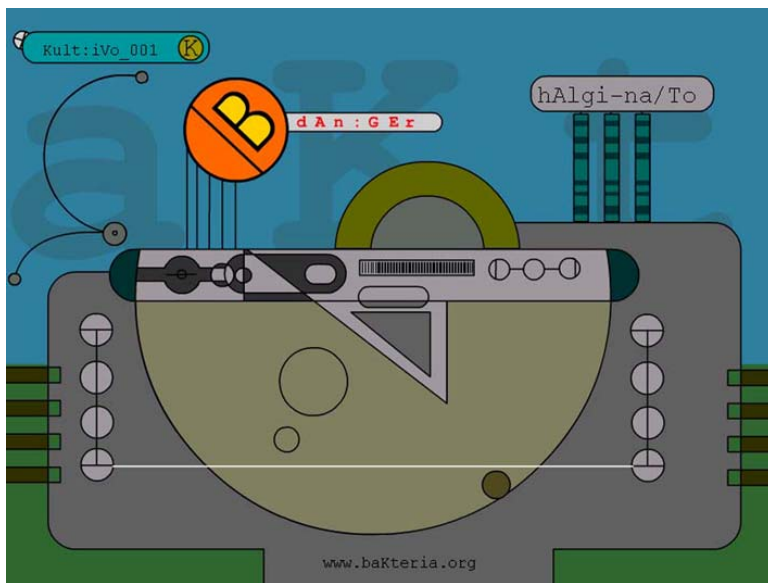
En Argentina cobró una gran importancia una variedad que se conoce con el nombre de *arte digital* pero que en el circuito internacional aparece preferentemente con el nombre de *infografía*. Se trata de un híbrido bastante particular que involucra el diseño en una computadora y la materialización en un medio físico, como la tela o el papel, por impresión. En algunos países se la considera una prolongación del grabado; en otros, se propone como un nuevo soporte artístico.

La manipulación digital es una herramienta común en el terreno de la producción fotográfica. Si bien las computadoras acompañaron siempre a esta producción en el trabajo editorial, hoy se han transformado en un instrumento expresivo en manos de los artistas. El venezolano Sammy Cucher y su compañero Anthony Aziz son probablemente los más reconocidos en esta área. Sus fotografías de cuerpos manipulados carentes de ojos, bocas o genitales –de la serie *Distopía* (1992)– han recorrido el mundo, formando parte de exposiciones de la talla de la Bienal de Venecia.

Por otra parte, la orientación de la tecnología informática hacia las redes y la comunicación digital dio vida a un nuevo tipo de producción artística que se conoce con el nombre de net.art –las obras creadas especialmente para Internet–, que desplaza los circuitos de distribución del arte hacia el espacio virtual, dejando de lado los ámbitos expositivos y proponiendo un arte que irrumpe en los lugares de la cotidianidad. La interactividad que se genera en el diálogo de los usuarios con las computadoras aparece igualmente en las obras artísticas numéricas. De esta forma, los espectadores dejan de ser meros contempladores y se transforman en participantes de la construcción, transformación y manipulación de un nuevo tipo de obra artística, inmaterial y efímera. Se trata de creaciones diseñadas especialmente para ser vistas en una computadora, *on-line*, y cuya estructura o fruición depende en gran medida de la participación del observador. Compuestas por imágenes, textos, fragmentos sonoros, pequeños videos, enlaces, diseño gráfico, animaciones, y toda la variedad audiovisual propia de la tecnología numérica, estas piezas promueven la exploración, la búsqueda, la interacción, la inmersión en el universo de los dígitos. En nuestro país, Gustavo Romano es uno de sus más asiduos practicantes. Romano es co-creador del sitio *Fin del mundo*, que reúne a un grupo de artistas con el mismo interés en explorar el arte para las redes. Su obra ha tomado diversos caminos. En *Mi deseo es tu deseo* (1996), creó los retratos fotográficos de dos personas inexistentes que se ofrecían por Internet; la pieza se completaba con los mensajes enviados por los navegantes que deseaban conocer a estos seres virtuales. Más recientemente, creó *Ciberzoo* (2005), un reservorio de criaturas informáticas, un zoológico de los virus que han crecido en el corazón mismo de la Red.



Aziz & Cucher. María. 1995.



Arcángel Costantini. Bakteria. 2001.

Otros artistas prefieren experimentar con las posibilidades de los programas informáticos o del diseño web. El mexicano Arcángel Costantini es uno de los creadores más reconocidos dentro de esta última tendencia. Sus obras poseen un diseño fascinante, móvil y colorido, que propicia la desorientación por un laberinto de imágenes y datos. La experiencia es principalmente lúdica y sorprendente. El salto de una pantalla a la siguiente va conducido por el deseo irrefrenable del juego y el placer estético. El colombiano Santiago Ortiz trabaja con bases de datos que le permiten crear o manipular sentidos mediante el juego con palabras. En *Esferas* (2004), los visitantes de su sitio web pueden inventar relaciones entre vocablos aparentemente inconexos. En otras ocasiones, Ortiz genera *softwares* que promueven la creación de piezas sonoras, juegos narrativos o modelos biológicos, ubicando al usuario en el lugar de un verdadero demiurgo.

Finalmente, las instalaciones interactivas proponen que los espectadores dialoguen con imágenes, sonidos, palabras, figuras, datos y todo tipo de material estético mediante sus propios movimientos en un espacio diseñado. De esta forma, el público se vuelve artífice de su medio ambiente, recibe una respuesta de su entorno que se corresponde con sus desplazamientos, su comportamiento o su accionar dentro de la instalación. Este diálogo entre la obra y los espectadores –quienes por su carácter determinante en la transformación de la pieza reciben el nombre de *usuarios*– puede desembocar en propuestas narrativas, experiencias sensoriales, ambientes plenamente participativos o creaciones conceptuales.

Rafael Lozano-Hemmer se ha especializado en este tipo de instalaciones pero a nivel urbano. Sus obras suelen ser lúdicas y dirigidas a todo tipo de gente, desde niños a mayores, que no necesitan tener ningún conocimiento tecnológico: la interacción se produce al nivel de la intuición. En *Body Movies* (2001), el público genera inmensas sombras –de entre 2 y 25 metros– sobre una pared al pasar delante de poderosos focos de luz. Dentro de sus sombras aparecen retratos fotográficos tomados previamente en las calles. En *Alzado vectorial* (2000) –realizada por primera vez en México, su país natal– los navegantes de Internet, desde sus casas, pueden controlar las luces que iluminan el cielo de la ciudad desde espacios o edificios preparados.

El brasilero Eduardo Kac ha utilizado frecuentemente Internet para fomentar la participación de la gente. En *Teleporting an Unknown State* (1994-96), el artista sembró semillas en un sector oscuro de una galería. Desde sus hogares, el público podía dar luz a la siembra seleccionando cámaras web del mundo que registraban lugares soleados. En sus obras actuales Kac trabaja con ingeniería genética, creando organismos vivos pero con intencionalidad estética, en lo que ha denominado un *arte transgénico*.

En todos estos casos, la tecnología es mucho más que un instrumento para la producción estética. Es un vínculo entre artista, obra y espectador, un medio para comunicar emociones, establecer diálogos, provocar sentidos. De esta forma, los artistas vuelven a relativizar los límites utilitarios de sus producciones para devolverles su capacidad de sorprender, sensibilizar y expandir el universo imaginario.

Direcciones de las obras de net.art

Fin del mundo (Gustavo Romano)

www.findelmundo.com.ar

Bakteria (Arcángel Costantini)

www.bakteria.org

Moebio (Santiago Ortiz)

www.moebio.com