

La Nueva Expansión Digital

Marcos Luczkow
marcosluczkow@arteuna.com

Hubo un tiempo en el cual las relaciones del hombre con la máquina existían en un justo medio. El ser humano era ontológicamente diferente de sus productos. Había límites y fronteras. Hoy, más bien, parece haber cruces, indeterminaciones, ambigüedades, penetraciones... A finales del siglo XX, sostiene Donna Haraway en su Manifiesto para Cyborgs, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos cyborgs. ¿Cuál es el destino del hombre ante este (desafortunado?) encuentro? ¿Cuáles son las esperanzas de este ser desplazado de su centro, desplazado de su propio ser, cada vez menos idéntico a sí mismo?.

Una nueva categoría de arte, es la que construye plataformas artísticas en torno al correo electrónico, la red, el nodo, convirtiendo el objeto en el potencial creativo de Internet, que no reside en "colgar" las obras en línea, sino en crear espacios de comunicación global. "All New Gen" es un trabajo interactivo creado por un grupo de artistas de Adelaida, Australia, llamado VNS Matrix, los cuales chistosos y mímicos, presentan el mundo de la aventura de los juegos de computadora para secuestrar juguetes de vaqueros y rearmar el mapa del ciberespacio. El trabajo abarca una serie de imágenes automatizadas y retroiluminadas, montadas en la pared, acumulamiento de grandes laminados y un juego de computadora en línea. A través de esto el "espectador" puede seguir las aventuras de "All New Gen", un anarco-cyber terrorista, agente del nuevo desorden del mundo, quien con su banda de renegadas prostitutas: Patina de Panties, Dentala y la Princess of Slime (mujer guerrera), se rehúsan a tomar prisioneros en sus guerras contra el Mainframe de Big Daddy. El juego ofrece al jugador la opción de destornillar un pene de cromo y darlo vuelta en un teléfono móvil. Las prostitutas seductivamente sugieren a través de auriculares que el jugador visite el bar tridimensional Alpha y el Banding Booth, en los cuales varios rituales del castigo bisexual se juegan en el video.

Brenda Laurel y Rachel Strickland interrumpen el mundo masculino de la producción del video juego para crear simulaciones de realidad virtual en las cuales los límites del cuerpo se tornan ambiguos. *Placaholder* crea un ambiente interactivo centrado en tres locales: un grupo de formaciones de Rock vertical conocido como "hoodoos", una cueva natural y una cascada de la montaña. Los ambientes simulados luego son animados y el usuario puede interactuar por la selección de una de cuatro identidades del jugador: araña, cuervo, serpiente o pez. También aparece una figura de la diosa, haciendo sugerencias o comandos. La pieza puede acomodar a dos usuarios, quienes pueden interactuar simultáneamente para crear su propia historia. Así también es el universo de Anahí Cáceres en su serie "Original Perdido", que parte de un patrón gráfico que migra a través de diferentes medios, asimilando las características propias de cada uno y abandonando las del anterior en cada pasaje. Al igual que en la sociedad capitalista avanzada, la sociedad del puro intercambio y de la pura circulación, el original se ha perdido. Y al incorporar al arte, la historia y la filosofía a la discusión, Anahí Cáceres en su trabajo preformativo "Yiwe-Yiwe*b*" no hace otra cosa que sumar su voz y presenta una obra abierta. Entiende el arte como un proceso dinámico y emergente, fruto de la interacción compleja de sus miembros

en la que se expresan las expectativas de una nueva naturaleza vinculada a los medios de comunicación. En la exploración de la interfaz del hombre con los productos de esta tecnología, cobran urgencia los interrogantes sobre las fronteras entre lo natural y lo artificial, que colocan al cuerpo y sus sistemas en uno de los puntos de inflexión entre la naturaleza y la técnica.

Desde una perspectiva conceptual diferente, *El Arte o El Mundo por Segunda Vez*, una página web interactiva diseñada por Horacio Zabala, integra al espectador o navegante al pensamiento sobre la historia del arte y de la estética, desarrollado a lo largo de decenas de siglos de cultura. Describiendo un conjunto categorial en el que se inscriben todos los fenómenos recientes de reproducción más mediática de la imagen.

Sergio Dino Guida presenta trabajos en animación 3D desde en el campo publicitario, y fue autor de una de las primeras muestras individuales de arte digital abstracto de Latinoamérica realizada en 1989 en la Galería de arte "La Galería" de la ciudad de Quito, Ecuador, documentada en la Reference Library del MOMA de Nueva York. Su obra "Intro", de carácter inquieto pertenecen a la producción digital de texturas y volúmenes en movimiento al servicio de una imagen renovada en las últimas técnicas por ordenador.

Alejandro Gómez Tolosa en estos momentos incursiona en las posibilidades artísticas de las imágenes digitales (Digital Print) y su interrelación con las técnicas tradicionales de expresión gráfica, como grabado en metal, xilografías, serigrafía, litografía, utilizando tanto los soportes digitales como los estándares. Trabaja en el diseño gráfico por ordenador realizando obra en CD-ROM, como interactividades y artísticas multimedia.

Ingo Gunther descubrió en su estudio de imágenes satélite un lago hasta entonces desconocido que supuso para Irak una ventaja estratégica de primer orden en la guerra que libró con Irán. Fue así como demostró que un individuo puede tener acceso a los sistemas informáticos codificados y jugar un papel decisivo en los acontecimientos.

La artista húngara Agnes Hegedüs en *Between the Words*, idea una máquina que permite la comunicación virtual entre dos personas. Los participantes pueden verse vagamente a través de una abertura semitransparente practicada en la pared, pero no pueden hablar entre sí. En la mano sostiene una palanca de mando con la que dirigen las manos de sustitución virtuales generadas por PC en el espacio que les separa. Cada movimiento provoca una metamorfosis logarítmica de la línea de las manos que se transforma en un gesto determinado.

Reconciliar el cuerpo físico y virtual. No sentir repulsa hacia el cuerpo obsoleto, sino apostar por su rediseño y reconstrucción, sentir el deseo de convertirse en ciborg. Acto seguido, construir la identidad y género en el ciberespacio. Siguiendo estas estrategias para su reconstrucción el cyborg es una criatura en un mundo postgenérico como lo muestra el trabajo del artista tecno Stelarc (*The Third Hand*, 1995), que en sus performances interacciona con tecnologías miniaturizadas que se acoplan a su cuerpo, como por ejemplo una tercera mano, un brazo virtual o un implante, cuestionando el lugar que ocupa el cuerpo en el ciberespacio, en qué medida influye la tecnología en la definición de la sexualidad.

Jeffrey Shaw y Dirk Groeneveld crearon una instalación interactiva de diseños por ordenador donde el espectador debía montarse en una bicicleta para simular un viaje a través del espacio virtual en tres dimensiones. En este espacio denominado *The*

Legible City las calles formaban una arquitectura de letras, es decir, de palabras y frases. En el trabajo debe realizarse una actividad física para entrar al espacio figurado, una vez dentro, lo que ocurra dependerá totalmente de la intervención y las decisiones del usuario.

Jenny Holzer utiliza las estructuras de los medios de comunicación y de la estética del entorno para meter de contrabando sus mensajes en la opinión pública. Frases fáciles de retener, se han convertido en su señal personal, se encuentran en carteles, en marcadores electrónicos y en proyecciones láser a distancia. Así pego anónimamente sus "Truisms" en las calles de Manhattan, e hizo que el mismo trabajo centelleara en un marcador electrónico de Times Square.

En cambio Moriko Mori en sus fotos digitalizadas se presenta a sí misma, vestida como una figura futurista de cómic, y consigue mezclar las visiones de moda y de arquitectura de los noventa. Después de sus performances, los trajes que ha empleado se guardan en cápsulas selladas de plexiglás que se abrirán, como muy pronto, dentro de 25 años. Los trabajos más recientes de Moriko Mori son cada vez más complejos, partiendo de su papel de estrella se ha transformado últimamente en una especie de ser sobrenatural en sus filmes tridimensionales.

La mayoría de los videos de Gary Hill muestran a personas que causan una impresión tan real que uno podría creer que se encuentran ahí, en la misma habitación. Hill es el artista que mejor sabe crear presencia física con la ayuda de la tecnología moderna. Por ejemplo, en "Tall Ships", el observador al traspasar una sala oblonga, tiene la sensación, una y otra vez, de que las personas proyectadas en las paredes de la izquierda y de la derecha se dirigen en cualquier momento a él. Gary Hill narra pequeños momentos, encuentros entre personas, en las que los unos casi se olvidan de que los otros son puramente virtuales.

Las figuras de Tony Oursler a veces tienen que sufrir apretujados debajo de sofás, patas de silla y colchones, recludas en maletas y arcones, pero también colgando cabeza abajo o incluso lamentan su martirio en la semioscuridad. Pequeños proyectores de video les dan un rostro vivo y de los altavoces sale una voz mucho más penetrante, que acusa, pide socorro o tan solo produce un chillido. Oursler combina así características del teatro con las del video, es como si los monitores y las pantallas hubieran tomado forma humana repentinamente.

La creciente necesidad de los artistas por abandonar los medios tradicionales e incursionar en la imagen binaria señala la necesidad urgente por revisar la cultura desde el nuevo paradigma, aun a costa de resultados imprecisos e incatalogables.

En definitiva, no hay que olvidar que esta tecnología que hoy presentimos amenazante, no tiene otro destino que formar parte de esa memoria. Como producto del hombre, la tecnología es una pieza del rompecabezas en el que se inscribe con insistencia la historia de la humanidad. El diálogo con la tecnología no es sino un diálogo del hombre consigo mismo.

Marcos Luczkow
Septiembre / 2003

- "Arte de Hoy", Ed. Taschen, 2001.
- "Artistas argentinos en el concierto digital", Rodrigo Alonso, Buenos Aires, Argentina.
- www.artisbiography.com / artprice.com
- www.arteuna.com , Plástica y Arte Digital, Anahí Cáceres.