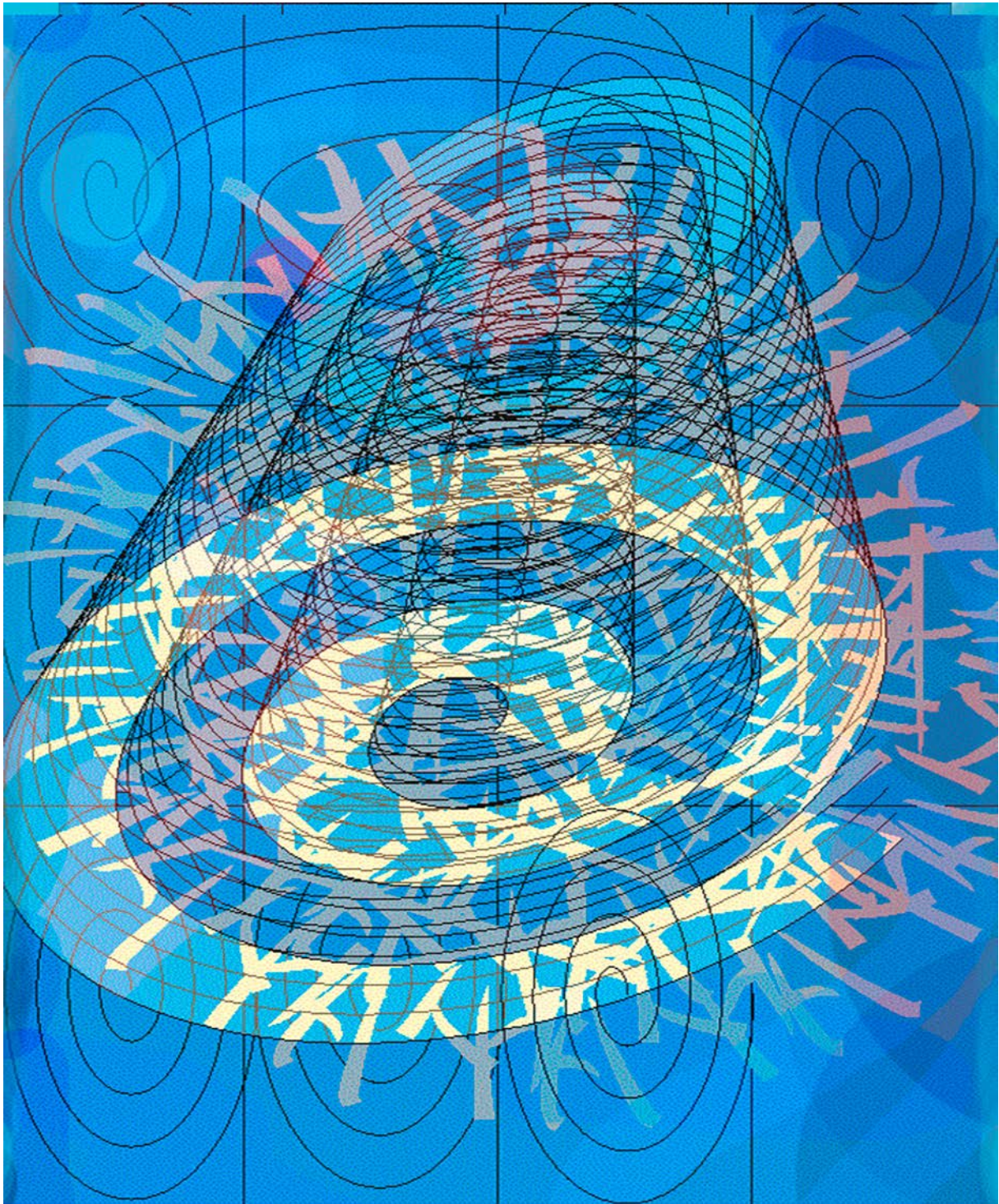


Arte y autopistas

El arte de simulación y la tecnología.

Pilar Catalán

El debate surgido sobre las consecuencias de un arte de simulación es objeto de polémica, evidenciando los intereses de las partes. La aparición de un nuevo escenario social va a determinar un posicionamiento de los creadores que deberán de cooperar en la formación de un nuevo imaginario, adquiriendo el compromiso de dotar a sus creaciones numéricas de un contenido ético y moral.



Metáfora olvidada. Pilar Catalán

Aunque no siempre lo ha logrado, el afán del arte durante milenios ha sido reparar el equilibrio perdido, plantear una visión progresista del mundo, elaborando una alternancia de conceptos y sensaciones que permitan abrir nuevos paradigmas, intentando restaurar esos cortes que se producen en el tiempo, anulando y restaurando las perturbaciones de las diferentes culturas, dotándolas de forma y significado.

El panorama artístico después de la *Segunda guerra mundial* se aglutina en torno a un importante movimiento, el expresionismo abstracto en Estados Unidos, representado fundamentalmente por la Escuela de Nueva York, aunque talleres gestuales se pueden encontrar en ambos lados del Atlántico. En Europa, el informalismo es un término complejo por todo lo que acoge, pero en lo esencial, materia, gesto y tratamiento del espacio converge con el movimiento americano.

La nueva figuración, *pop-art*, arte geométrico, hiperrealismo, minimalismo, se desarrolla en la segunda mitad del siglo caracterizado por una época de rupturas de los arquetipos, como si la suma de diferentes fragmentos artísticos permitiese configurar los mapas del conocimiento en aras a conseguir a través de una demolición previa, una sociedad más justa y equilibrada.

Casi simultáneamente, en el año 1953, puede que en parte como una reacción violenta a estas manifestaciones matéricas y por la influencia de algunos movimientos artísticos, se realiza la primera exposición de gráficos generados por una máquina en el *Sanford Museum de Cherokee*, Iowa (EUA)

¿Pasó desapercibido en el mundo artístico neoyorkino este giro inesperado que iba afectar al arte con la aparición de la era electrónica, giro mayor que el que en su momento supuso la fotografía y las imágenes cinematográficas?, ¿supieron los galeristas, investigadores de arte y críticos, comprender la hermosa no alucinación sino realidad de la cual eran coetáneos? o ¿deslumbrados por esa conjunción de talentos que dio el po-

deroso movimiento expresionista con artistas como Jackson Pollock, Willem de Kooning, Franz Kline, en cuyo horizonte iconográfico estaba inmerso el gesto, lo materico, la imagen aleatoria, la intuición y la tempestuosidad creativa, obviarán los comienzos de una de las mayores revoluciones en las artes?

Es significativo que Elaine Marie Fried, pintora del expresionismo abstracto estadounidense que pertenecía a la Escuela de Nueva York, y compañera sentimental de De Kooning, presentase al escultor norteamericano Robert Mallary, uno de los pioneros en arte digital, a uno de los galeristas y coleccionistas con mas personalidad y relevancia de la época, Allan Stone, seducido por los trabajos de Franz Kline, Arshile Gorky, de De Kooning, parece que en principio esta pasión no fue excluyente para que expusiera en su galería en 1966. Posteriormente la galería Albus Mitchell contacta con Allan Stone para interesarse por el trabajo de Robert.

“ La gran diferencia entre artistas que han trabajado previamente el arte digital y los actuales es que estos tienen conciencia del gran cambio cultural que se está operando debido al desarrollo de las TICS. ”

El escultor durante un largo periodo de tiempo va a investigar sobre las posibilidades de las nuevas tecnologías aplicadas al arte trabajando en programación y generando así sus esculturas.

Otro artista impulsor del arte digital y de la animación por ordenador fue Charles Csuri. Toda una vida dedicada a la ciencia y al arte, intentó eliminar la barrera entre arte y tecnología. Fascinado y abducido por la ciencia, en una primera fase abandona los ámbitos artísticos por los científicos; en segunda instancia hay un punto de encuentro más equitativo y combina arte tradicional con arte de los nuevos medios, para más tarde retomar

la investigación y crear una serie de algoritmos conocidos como *Tools* que incluían herramientas de mezcla de color y fragmentación.

Robert Mallary y Charles Csuri pensaban ya en la década de los sesenta que “los creadores deben de ser capaces de generar sus propios medios y que el arte digital alcanzara la mayoría de edad en la medida que no solo dependamos de las aplicaciones”.

En 1945, el científico e ingeniero Vannevar Bush describía un artefacto que denominó *Memex*, que consistía en un gran escritorio dotado de pantallas translúcidas en las que podían proyectarse a voluntad textos e imágenes de un archivo en microfilme que se conservaba en su interior. Fue un futurista que prefiguró de forma conceptual lo que cuarenta años más tarde sería el ordenador personal

Los creadores de los años cincuenta que se acercaron al ordenador lo utilizaron como una herramienta para retocar y manipular la fotografía más que como un lenguaje que entrañaba propuestas creativas diferentes. La gran diferencia entre artistas que han trabajado previamente el arte digital y los actuales es que estos tienen conciencia del gran cambio cultural que se está operando debido al desarrollo de las TICS.

El debate surgido en los últimos años sobre las consecuencias de un arte de simulación y cuya preocupación se extiende al nuevo milenio con más fuerza, es objeto de polémica, evidenciando cada vez con más intensidad los intereses de las partes. La aparición de un nuevo escenario social va a determinar un posicionamiento de los creadores que deberán de cooperar activamente en la formación de un nuevo imaginario, adquiriendo el compromiso de dotar a sus creaciones numéricas de un contenido ético y moral.

Hoy más que nunca, el meta-lenguaje, si bien presente siempre en el arte o en cualquier manifestación humana, adquiere en el arte digital una presencia especial y destacada. Las técnicas informáticas sometidas

a una transformación permanente se quedan obsoletas en tiempo record, provocando una necesidad constante de reciclaje para el usuario, que le origina respuestas emocionales relacionadas con la ansiedad y determinadas adicciones. Estamos poseídos por esa falsa lucidez de que es necesario estar permanentemente conectado y que contar con los últimos dispositivos es garantía de ser y poder.

Este concepto de obsoleto se manifestó en *Ars Electrónica 2004* con la exposición “Digital avantgarde”, donde se mostró una selección de obras interactivas desde el año 1990; pocas de las ejecutadas en estos años conservaban un cierto interés, los nuevos equipos informáticos mejorados, los software más actuales hacían patente su desfase.

Quizá cuando podamos tomar distancia de la técnica *per se*, asumiendo que esta siempre se supera y lo que queda es el sueño, la intuición poética, las emociones, el concepto del creador, será verosímil aplicar la heurística, acomodando los métodos adecuados y estudiando la actividad creadora desde otras regiones del pensamiento.

El arte numérico con una nueva visión de futuro no solo cuestiona el arte sino a muchas disciplinas unidas a él, como la historia, psicología, filosofía, estética, por lo que es urgente abordar también una gran tarea que pasa por la revisión crítica de todas las partes implicadas, creando nuevos modelos de aplicación tecnológicos. Tal es el caso de la psicotecnología, que nos ayudará a definir una nueva identidad del arte.

Si hablamos de arte tecnológico hay que hablar de ciberespacio, inteligencia artificial, espacio multisensorial, donde se alojan usuarios, páginas web, servicios de internet y otras redes. Es un espacio de relación e información generado por la interconexión en red de múltiples computadoras. Es a la vez espacio y medio donde nos comunicamos, actuamos y nos manifestamos en una realidad simulada donde desaparece

la esfera de lo material y entramos en un mundo multicultural más allá de las diferencias étnicas, lingüísticas, políticas, religiosas y económicas, que va a dibujar otro perfil de lo humano. Nuestro propio cuerpo es arrastrado y su entrada en el *cibermundo* será el resultado de esa desmaterialización que sigue los pasos a la desaparición de la ciudad física de Paul Virilio

“¿Cómo se han visto afectados los desarrollos creativos, qué consecuencias han generado en el arte y en los artistas contemporáneos?”

A John Perry Barlow, poeta y escritor, se debe la “Declaración de Independencia del Ciberespacio” escrita en 1996. Uno de los puntos se refleja así: “Estamos creando un mundo donde cualquiera, en cualquier sitio, puede expresar sus creencias, sin importar lo singulares que sean, sin miedo a ser coaccionado, al silencio o el conformismo”. El manifiesto insta a los gobiernos a que no controlen la red y especifica la guerra abierta entre dos mentalidades, la comercial y la libertaria.

Paralelamente, tuvo lugar la explosión de Internet, un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que, desde su origen, llevaba implícito la metamorfosis y expansión ilimitada, ofreciendo una vasta complejidad con innumerables posibilidades y tendencias en cualquier horizonte, incluidas las artes. Como decía H. Marshall McLuhan: “formamos nuestras herramientas y luego ellas nos forman”.

Una de las preocupaciones de los artistas actuales es explorar el gran espectro de categorías artísticas existentes en Internet. Lourdes Cilleruello en su tesis doctoral establece la diferencia entre el arte en la red y el arte de red:

El arte en la red define aquel concebido en otro medio y que ha sufrido un proceso de digitalización, la red en este caso actúa solo como medio de difusión o exhibición, el arte de red (*net art*) utiliza la red en sí misma y/o su contenido en cualquier nivel, sea técnico, cultural, o social como base de la obra de arte.

El *net.art* reflexiona sobre internet, cuestiona los problemas que le son propios, la intimidad, la privacidad, la autoría, la interactividad.

Uno de los antecedentes más cercanos del *net.art* es el *mail art*. Su origen lo encontramos en Marcel Duchamp que, en el proyecto “Rendes Vous of 6 February” (1916), envía una serie de tarjetas postales a sus vecinos. Es el primer ensayo de crear arte en una red, pero con una importante diferencia, ya que no es derivada del desarrollo tecnológico. Fue el artista Ray Johnson quien creó una red universal conectando a cientos de miembros que mandaban y recibían obras y luego las exponían en un sitio de su casa.

En 1997 el *net.art* tuvo un momento espléndido en el mundo de la creación femenina. Algunas mujeres *net.artistas* empezaron a ocupar una posición representativa, como Rachel Baker, Beth Striker, Josephine Bosma, Shu Lea Cheang, y las VNS Matrix. Estas últimas fueron de las primeras artistas en utilizar el término *ciberfeminismo*. Su línea de investigación se dirigía a descodificar quién manda y ordena en la cultura tecnológica y explorar la identidad y sexualidad en el ciberespacio desde una perspectiva digital de género.

Las imágenes más prometedoras de la infografía tal vez sean las imágenes virtuales. El arte virtual es, en primer lugar, un arte digital, la mayoría de las veces en imágenes 3D y visión estereoscópica, que engendra la creación de espacios reales o artificiales en permanente potencia, donde nuestro cuerpo vive nuevas experiencias espaciales que, a su vez, cambian con nuestros movimientos o deseos.

Los sistemas de realidad virtual incorporan tres elementos: la inner-

sión, navegación y manipulación. Están formados “por imágenes de síntesis que constituyen la materia prima de lo virtual, y son esencialmente representaciones visibles de modelos conceptuales”. (Philippe Quéau).

Un aluvión sobre el curso natural del arte dirigido especialmente a su concepción rompe e invade lo que desde siempre ha sido su centro: la representación y materialización del objeto, la creación en soledad, el espacio físico, la autoría, los escenarios artísticos, la exclusividad, los roles definidos. ¿Qué ha significado la utilización de las Tics?

¿Cómo se han visto afectados los desarrollos creativos, que consecuencias han generado en el arte y en los artistas contemporáneos? ¿Qué erupción carga sobre nuestro cuerpo y nuestra psique? Aunque el arte tecnológico tiene su máxima representación en la era electrónica, y sus implicaciones pertenecen al futuro, sí podemos cuestionar y responder algunas preguntas.

— La soledad y el proceso creativo:

Un conjunto de profesionales programadores, técnicos, investigadores y artistas pactan y son corresponsables de la obra, hay una pérdida evidente del espacio íntimo y de esa soledad donde el creador ha morado durante siglos.

— Omnipotencia del medio:

Es posible recorrer todas las etapas de un trabajo de principio a fin, transformar la imagen cuantas veces se desee, y realizar todas las combinaciones posibles en tiempo real. Este proceso aumenta el sentimiento de poder y magia por lo que cada vez resulta más difícil prescindir de las máquinas. El fetichismo está servido.

— La obra como producto abierto y pérdida de autoría:

Dice el filósofo Javier Echevarría: “el telecuadro no es físico sino electrónico, no está presente, sino ausente, no es un producto terminado sino por acabar”. Como producto abierto da la posibilidad al usuario de interactuar

de manera total o parcial, llegando a crear una obra totalmente nueva. La autoría se pierde en el proceso, sin saber muchas veces cuál es la fuente original. La obra no es única sino que se puede copiar ilimitadamente.

— El copyright:

La era electrónica, es la era del tráfico de la cultura, por tanto es imprescindible revisar las leyes de copyright, en este sentido se pronuncia el experto en propiedad intelectual Lawrence Lessig. Propone resolver la autoría y la propiedad intelectual de una obra digital, creando una nueva figura legal por la cual el autor permite ciertos derechos, tales como la difusión, la copia y reutilización de la obra con el reconocimiento de su autoría.

— Quién es más artista en Internet:

Cuanto mayor sea la protección de una obra de arte, cuanto más preservada esté para introducir modificaciones, o copiarla, más va a conservar su valor en el mercado. Los más interesados en defender la exclusividad y propiedad intelectual son los que controlan el producto artístico y están dispuestos a luchar contra todas las amenazas de democratización de la red. La propia dinámica de Internet no se lo pone nada fácil. Parece que los artistas que hagan arte en red serán más artistas por el hecho de disponer de una tecnología más avanzada.

— Los nuevos escenarios artísticos:

El ciberespacio es un espacio sintético multidimensional, relacional, sin fronteras ni horarios, donde hay miles de usuarios conectados a voluntad, y nos permite recorrer todos los circuitos electrónicos deseados. Es más importante estar conectado que el propio contenido.

— Qué ofrece la red al creador:

Los artistas pueden ser sus propios galeristas, mostrar sus

manifestaciones artísticas difundirlas y comercializarlas evitando así galerías con cláusulas leoninas, instituciones de bajas miras, intermediarios incompetentes, o participar en espacios de arte alternativo fuera de los circuitos comerciales.

— Restringe la libertad del creador:

Es demasiado fácil considerar solamente el aspecto reductor que las tecnologías imponen a la libertad creadora. Aun siendo conscientes de la importancia y trascendencia de este acotamiento, abrimos una vía de exploración en el recorrido que el creador sigue para desvelar y visibilizar esos modelos conceptuales, que nunca se agotan, porque antes de comenzar el proceso el artista ha tenido su sueño desinteresado que va a perseguir sin tregua.

Lo que más importa y angustia en este desorden psicológico que acompaña la era electrónica es pensar si estamos rediseñando los atributos cognitivos y emotivos que caracterizan a la naturaleza humana, porque ya hay tendencias de una pérdida de la realidad, seducidos por el funcionamiento ideal de las máquinas, que además no nos privan de ninguna de las sensaciones multisensoriales. Nos asombra que en un entorno real no funcione el mando a distancia o el ratón y no se ejecuten nuestras órdenes de forma instantánea.

Interactuamos con las máquinas y nos prolongamos en ellas, nos definimos como ciborg encuadrados en lo *postgenérico-posthumano* al grito de: “el cuerpo humano está obsoleto”. La desencarnación del cuerpo, la ausencia del rostro, sustituido por iconos sintéticos, generan soledades y problemas afectivos. El anonimato que proporciona la red acoge innumerables personalidades virtuales, reflejo de sueños parciales, clonaciones de nuestra identidad, deseos de evasión para no cumplir en el plano físico el rol que se nos ha asignado.