



ESPECIAL ARTE





Arte 2.0

PESADILLAS DIGITALES

Internet no sólo es utilizada como herramienta o red social, sino también como autopista para nuevas formas de expresión. Poesía electrónica, bio-arte, música experimental: todas las variantes tienen en la web un territorio plétórico en certezas y apuestas. ALMA MAGAZINE delinea un recorrido por las obras de algunos de los artistas consagrados, los movimientos emergentes y algunas rarezas; brújula aleatoria en la extensa cartografía del Arte 2.0 de este nuevo milenio.

Texto: Esteban Castromán / Fotos: AP / AFP

En el sugestivo título del libro *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?* es su título original), publicado en 1968 y que luego serviría de musa inspiradora para el filme *Blade Runner*, el novelista estadounidense de ciencia ficción Philip K. Dick (1928-1982) anticipa una reflexión que le ha quitado el sueño a muchos artistas desde la mitad del siglo pasado hasta nuestros días. Si hiciésemos un hipotético escaneo de esas pesadillas, nos topáramos con las siguientes tramas: las promesas o los peligros que proyectan las ideas del progreso, territorios devastados o ultratecnificados; la cura a todas las enfermedades o clones humanos y *cyborgs*; viajes al espacio exterior o al mundo íntimo de la mente humana; prótesis que perfeccionan o deforman los cuerpos; electrodomésticos capaces de generar o de destruir obras de arte; máquinas con cerebros informáticos que unen o distancian los vínculos sociales. Se trata ni más ni menos que de la oscilación, en la clave binaria *tecnofilia versus tecnofobia*, que supo estimular a buena parte de la ciencia ficción, pero que también continúa inquietando a todo aquel que se anime a vaticinar cuál es el destino del mundo en el que vivimos.

Los artistas que en la actualidad utilizan la tecnología como un lienzo, como una página en blanco o como una partitura vacía, expresan sus ideas tanto en las formas como en los contenidos de sus obras. Conforme al caso, algunos se sirven de las posibilidades que les brindan los nuevos soportes; otros, empero, experimentan utilizando los materiales “clásicos” para desplegar sus obsesiones en el campo de juego heterogéneo que configura el arte contemporáneo.

Si el arte siempre consistió en expresar, como un radar inquieto y creador, mediante el procedimiento de “observación-reflexión-producción de obras” el estado de las cosas, pues bien, los artistas de este nuevo milenio tienen mucho para opinar al respecto. Más allá de las diferencias entre sí, algunos nodos de encuentro remiten a los vaivenes de la ciencia; a la lógica digital que todo lo transforma; a la relación del hombre con la naturaleza; a las posibilidades de internet como instrumento y como nuevo modo de interrelación social; a la globalización y a la ecología; al azar; a la simultaneidad y al efecto de “tiempo real” que promueven las telecomunicaciones y los medios, entre otras cuestiones.

A continuación, ALMA MAGAZINE bosqueja un recorrido por los trabajos de algunos de los artistas consagrados, los movimientos emergentes y algunas rarezas; brújula aleatoria en la vasta cartografía del Arte 2.0 modelo siglo XXI.

Biobsesiones

¿Sueñan los animales con científicos radioactivos?, parece haberse preguntado el artista brasileño Eduardo Kac cuando en 2000 dio a luz a Alba, el famoso conejo fluorescente que recorrió las portadas de todo el mundo. En su momento, el proyec-

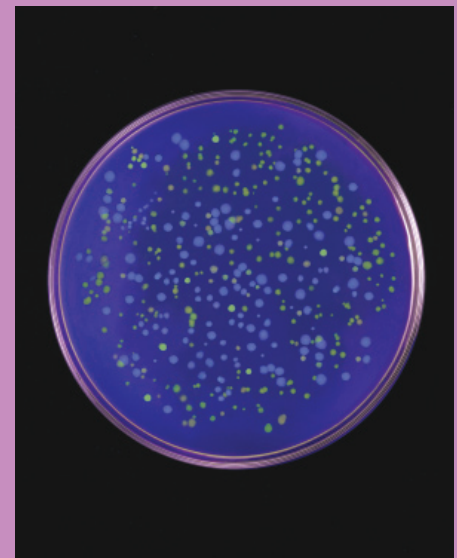


Algunos nodos de encuentro remiten a los vaivenes de la ciencia; a la lógica digital que todo lo transforma; a la relación del hombre con la naturaleza; a las posibilidades de internet como instrumento y como nuevo modo de interrelación social; a la globalización y a la ecología; entre otras cuestiones.

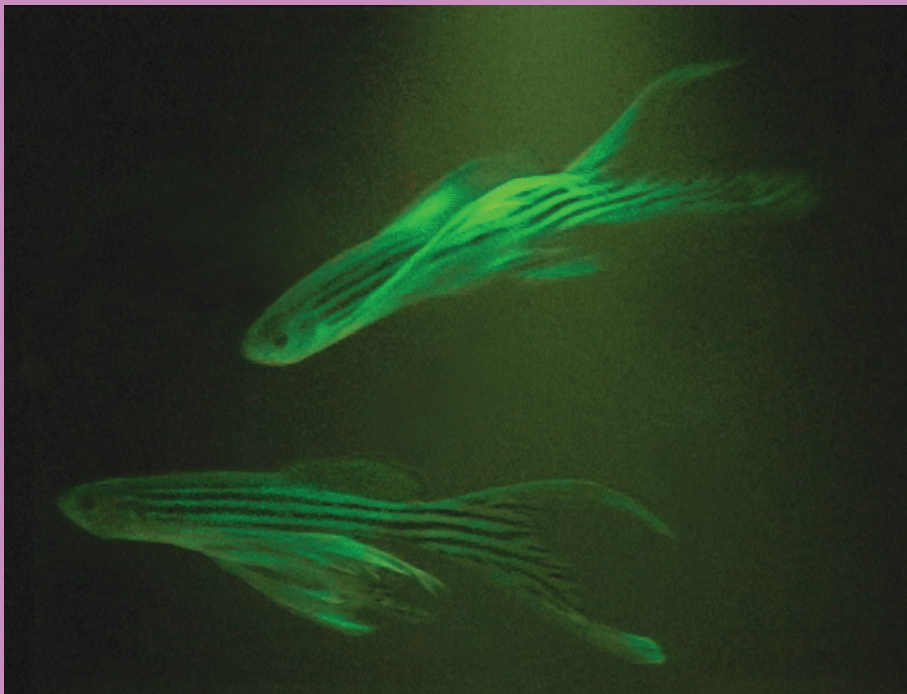
to denominado *GFP Bunny* sirvió como catalizador del debate global acerca de los aspectos legales, éticos o estéticos del arte, la ciencia y la sociedad en relación con los desarrollos de la tecnología genética. Kac es reconocido internacionalmente por su particular modo de producir arte. Mediante una amplísima variedad de materiales, explora las conexiones entre lo físico y lo virtual, entre lo biológico y lo tecnológico, con el fin de derribar fronteras para plantear una “nueva ecología de lo híbrido”.

En 1999, supo inventar un gen artístico en su obra *Génesis*, que pone en el tapete la capacidad que posee la ciencia actual de programar y reconfigurar los procesos biológicos, dirigida a desacreditar la noción de supremacía divina de la raza humana. También ha utilizado su propio cuerpo como campo de experiencia en *Time Capsule*.

Sus más recientes trabajos de bio-arte son *The Eighth Day*, que data de 2001,



► Eduardo Kac es autor de *The Eighth Day* (apertura); además, creó a Alba, el conejo fluorescente, y *Génesis*, que debate sobre la ciencia.



Electronic Literature Organization es un colectivo de académicos estadounidenses que empezó sus actividades en 1999. No hace mucho dictaron una conferencia en la Washington State University Vancouver de tres días, que fue auspiciada por Apple, FedEx y Starbucks. Cuando las grandes marcas se asoman a un determinado acontecimiento probablemente sea un signo claro del potencial de expansión que llevan entre manos.



► La nueva era del arte también llega al sur. Giselle Beiguelman es otra de las artistas que Brasil aporta al arte contemporáneo.



► Reconocimiento. Las obras de Eduardo Kac son presentadas en importantes museos, galerías y bienales en todo el mundo.

donde lleva a cabo una investigación artística en torno a un ecosistema artificial de criaturas fluorescentes. Un año más tarde presentó *Move 36*, y en 2004 desarrolló una puesta denominada *Specimen of Secrecy about Marvelous Discoveries*, donde una serie de organismos vivientes va mutando a lo largo de la misma, en respuesta a sus metabolismos internos y a las condiciones medioambientales.

Las obras de Eduardo Kac han sido presentadas en importantes museos, galerías y bienales a lo largo del planeta.

E-escritura

¿*Sueñan los microchips poetas con lectores abiertos y lúdicos?*, probablemente se cuestionen, entre otros, Jim Andrews, los integrantes de Electronic Literature Organization y los mentores de la E-Poetry. El primero, un canadiense inquieto cuya tarjeta de presentación debería anunciar que es “artista-programador, poeta visual, ensayista y escritor”. Su trabajo consiste en experimentar con las múltiples formas que podría adoptar la poesía, si se la empuja a internarse en los límites de sus posibilidades técnicas. Así es como en 2004 diseñó un juego interactivo-literario para internet que consiste en someter al lenguaje a una batalla donde se disparan, literalmente, estímulos que generan, de acuerdo a la fortuna del lector-jugador, los textos en sí. De este modo, *Arteroids* recupera la fibra despojada que conforma la arquitectura de los primeros videogames para ensayar un modelo donde escritura y recreación son parte de una misma práctica.

La agrupación Electronic Literature Organization es un colectivo de académicos estadounidenses que empezó sus actividades en 1999. Sus publicaciones han sido leídas por miles de cibernautas y han sabido conseguir un notable prestigio global. Lejos de conformar un proyecto amateur, del 29 de mayo al 1 de junio de este año dictaron una conferencia en la Washington State University Vancouver, denominada “Visionary Landscapes” que, además de contar con la presencia de importantes personalidades de las letras de todo el mundo, fue auspiciada por Apple, FedEx y Starbucks, entre otras compañías. Cuando las grandes marcas se asoman a un determinado acontecimiento probablemente sea un signo claro del potencial de expansión que llevan entre manos. La E-Poetry es lo más cercano a la lógica de la Web 2.0, que delega en las voluntades de los usuarios la tarea de desarrollar, a modo de una red de trabajo cooperativo, los contenidos online. Es un movimiento internacional colectivo y asistencial que va configurando una biblioteca de obras a partir de la utilización de la tecnología como medio de producción. Sus formas de interacción pretenden borrar las barreras culturales, idiomáticas y geográficas, para pensar una cartografía más cercana al hipertexto y a los zigzagueos algorítmicos. Quizás el territorio más extravagante de ese mapa sea el de la holopoesía. Este formato se interroga si puede una computadora ser capaz de crear textos poéticos por su propia voluntad. O si es la instancia humana la que elabora esas condiciones de posibilidad. Es cierto que esta cuestión fue una de las motivaciones científicas para pensar las bases de la cibernética y de la inteligencia artificial muchos años atrás, en los claustros del MIT u otros laboratorios. Pero que la expresión de ideas y sentimientos –material inmanente al artificio poético– esté regada de azar y caos, y que sea accesible a todo turista de la red de redes, propone al menos una nueva mirada al respecto.

Operación escuchar

¿*Sueñan los instrumentos musicales con melómanos inquietos capaces de soportar el ruido?*, quizás hayan deliberado, a la hora de ensayar, los cultores del arte sonoro. Para entenderlo, el arte sonoro no sigue los regímenes que prefigura el establishment de la canción, como idea pop, sino que detienen su atención en los sonidos del mundo que germinan a nuestro alrededor todo el tiempo, presentes desde que despertamos hasta que cerramos los ojos intentando contar ovejas, o androides,

saltando por sobre una verja. Esta disciplina experimental se rige por el manual de instrucciones bocetado por un lúcido artista estadounidense llamado John Cage (1912-1992) que afirmaba lo siguiente: “*La palabra experimental es válida, siempre que se entienda no como la descripción de un acto que luego será juzgado en términos de éxito o fracaso, sino simplemente como un acto cuyo resultado es desconocido*”.

El arte sonoro utiliza distintos artefactos técnicos, desde antiguos osciladores hasta sintetizadores online. Tanto el ruido como el silencio son materia prima para esta raza de artistas que construyen sus obras como si fuesen esculturas erigidas mediante decibeles en vez de óleos, tintas, conejos o píxeles. Tolerancia, apertura cognitiva, multimediatización del arte, tecnificación del paisaje de un mundo que entró en una espiral de entropía, procesamiento digital de las perspicacias afectadas por el sentido de la escucha. Estas y otras inquietudes conforman el centro neurálgico de las búsquedas estéticas de artistas tan dispares, históricos y contemporáneos, como *Mouse on Mars*, Laurie Anderson, Terry Fox, Milan Knizak, *Eins-türzende Neubauten*, Christian Marclay, Gordon Monahan, Maurizio Nannucci, Alvin Curran, Daniel Melero y Pablo Reche, entre cientos de etcéteras.

Sueño con telarañas

¿*Sueña internet con cibernautas capaces de entenderlo todo?* Es tan poco probable, por el momento, que la web “piense” por sí misma como que los usuarios puedan aprehender la totalidad del asunto. Sin embargo, se ha transformado en la plataforma de mayor funcionalidad y eficacia para distribuir determinados formatos artísticos (incluso algunos, como dijimos, desarrollados *ad hoc*) entre la comunidad de cibernautas, cada vez más poblada. Por otro lado, la convergencia tecnológica hará que –en un futuro no muy lejano– podamos acceder, desde aparatos cada vez más minúsculos, a la “gran oferta” que proponen TV, radio e internet. Tal vez, más pronto de lo que lo suponemos, antes de irnos a dormir, tengamos la facultad digital de presionar el botón Off del día. Sin embargo, por el momento, que los sueños y las pesadillas sean ingobernables sigue siendo encantador. ◀■

Sitios recomendados

<http://www.ekac.org>

<http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html>

<http://www.vispo.com/arteroids/indexenglish.htm>