

critic@rte



www.criticarte.com

El alma de la imagen

La omnipresencia de la imagen en la cultura, la estetización de la experiencia, y el dominio de lo visible propicia abordar la imagen en la actualidad como una entidad viva. El tema de la vida de las imágenes, tanto como la muerte de las imágenes, la guerra de las imágenes o la reflexión sobre lo que quieren las imágenes sustentan páginas y páginas del pensamiento y los textos más actuales. La imagen se ha transformado desde una existencia analógica, material y original hacia la pulsión vital electrónica, digital, mutable; un fenómeno incesante en el que la imagen pasa a ser una manifestación secundaria, y donde el valor de la circulación del sentido, el código, prevalece sobre la propia realidad de la representación.

La representación y reproducción digital impulsadas por los desarrollos tecnológicos y los cambios socioeconómicos han modificado profundamente la percepción del hombre. La imagen se instaura como detonador de sentido que fluye en el imaginario captando la totalidad de la experiencia. La imagen forja las sensaciones del espectador cuando extrae los códigos invisibles más allá de su medio de presentación.

La esencia de la imagen es la vitalidad; parece adquirir un poder propio, una fuerza que nace de la circulación, la distribución. La realidad es imagen y se percibe la realidad desde la imagen. Como expresa J. Jaques Wunenburger, la esfera de las imágenes constituye una realidad propia y articula un mundo autónomo que tiene sus propiedades, sus condiciones de existencia, sus leyes de transformación, sus efectos específicos. Las imágenes conforman conjuntos vivientes que estructurados interactúan y demandan atención creando el imaginario vertido en el flujo de la conciencia, en la materialización plástica o forjando el entorno mediático.

La imagen, ésa que era promovida desde la dimensión del arte se ha disuelto en los nuevos medios y disciplinas. El arte ya no detenta el monopolio de la representación. El diseño, la publicidad y los medios de comunicación acaparan la producción icónica en la sociedad. El dominio digital y la expansión de la red de internet marcan el desarrollo de estas disciplinas que nutren el imaginario. Las tradicionales disciplinas artísticas de creación de la imagen desde la pintura a la escultura se ven profundamente afectadas por las nuevas tecnologías produciéndose su intersección con las herramientas digitales. Propiamente, lo digital ha deparado la aparición de nuevos lenguajes expresivos arraigados en la razón digital de producción: arte multimedia, ambientes multimodales, net art, juegos interactivos, video y sonido.

Las máquinas, esos artefactos que facilitan la realización de las tareas humanas han definido por siglos la relación del hombre con su mundo. En esta era digital, las máquinas adoptan un mayor protagonismo enlazándose crecientemente con lo digital. La esfera de la imagen se involucra plenamente con el fenómeno de las máquinas como

creadoras ¿autónomas? de la realización visual. Y es entonces cuando emergen preguntas por la entraña, el alma, en los artefactos que plantean obras aceptadas como arte ¿Es el software el alma de la máquina?

Una destacada exposición en Madrid “*Máquinas & Almas. Arte digital y nuevos medios*”, en el Centro de Arte Reina Sofía abierta hasta el 13 de Octubre, se desplaza por las principales estrategias y direcciones conceptuales que configuran el territorio de los nuevos medios. La expresión artística revolucionaria precedió a menudo las ecuaciones físicas visionarias; el arte precedió, en cierto modo, a la ciencia como Leonard Shlain sostiene: “*Los artistas han tenido misteriosos modos de incorporar en sus trabajos características de una descripción física del mundo que la ciencia más tarde descubrió*”. Hoy, sin embargo, el arte y la ciencia discurren por caminos paralelos.

Las tecnologías de la información y la comunicación han florecido con nuevos medios de los que el arte ha hecho uso manteniéndose fuera de la institución arte. La esencia de estos la aleja de los componentes de lo escaso-original y desborda los límites del mercado objetual. Ha estado más identificada a la economía de producción de servicios sustentada sobre actividades presenciales, y dinámicas productivas. En estos años se incrementa la atención a la historia de estos nuevos medios en los que el arte se funde con la tecnología. Las obras en la exposición “Máquinas y almas” emplean la tecnología digital como instrumento en formas variadas: como soporte, como elemento desarrollador, como medio de investigación o como trampolín a sensibilidades nuevas.

Varias de las obras escultóricas comparten rasgos con sus precedentes analógicos. Las esculturas de **Paul Friedlander** materializan lo inasible; la interacción de la luz sobre movimientos de trompo variables de cintas crea esculturas vibrantes, lumínicas y cautivadoras. **David Hanson** muestra un robot antropomórfico cuyas expresiones faciales cambian y simulan emociones al ir interpretando una canción con la voz de David Byrne (cantante de Talking Heads). Y como instalaciones, el colectivo **Amorphic Robot Works** con Chico Macmurtrie crea figuras desde esqueletos de tela hinchables y extremadamente elásticos que carecen de forma hasta que se llenan de aire. Sin precedentes son las esculturas líquidas de **Shachiko Kodama** realizadas con las propiedades magnéticas de ferrofluidos que responden a la intensidad y variación del campo electromagnético creado por un programa; el efecto es sorprendente.

La pintura aparece, también, imbuida en los trazos del pasado pero inserta con plenitud en el discurso digital. **John Maeda** sobre siete pantallas ofrece una evocación de imágenes de pintura de paisaje por medio de siluetas abstractas y dibujos que evolucionan en constante movimiento y expansión. **Vuk Cosic**, pionero en el “Net art”, utiliza imágenes destacadas en la historia de la pintura que son proyectadas sobre lienzos en caballete modificando la iluminación con el software con el que el FBI supervisa el tráfico de datos en Internet.

La fotografía se adentra en nuevas coordenadas espacio-temporales con los trabajos de **Daniel Canogar** con su sistema de multiproyección; evocando los inicios del cinematógrafo con la proyección lumínica, sustituye las linternas del pasado por cables de fibra óptica actualizando la noción del fantasma tecnológico inserto en el espacio arquitectónico y de espectáculo. De otro modo, el espectáculo de **Harun Farocki** rodea al visitante con 12 visiones diferentes mostrando perspectivas digitalizadas de la final del mundial de fútbol 2006.

Como afirma Lev Manovich, la visualización de datos dinámicos es una de las formas culturales realmente nuevas que las computadoras han hecho posible. Una

instalación convoca la contemplación de los datos de Internet alimentando la obra de **Ben Rubín** y **Mark Hansen** que convergen en 200 pantallas que despliegan conversaciones de chat en la red mostrándose como conjugaciones textuales transcritas en voz sintetizada. Otro uso de los datos de la red es la obra de **Antoni Muntadas** explorando cómo la terminología militar tiene una relación directa en los vocabularios de la economía, la cultura y la tecnología: la información recogida desde las páginas web de una amplia gama de instituciones se proyecta sobre una instalación mural visualizándose las relaciones en la esfera social actual. Otros medios de interacción que la red proporciona es la creación de comunidades digitales como la que organiza **Antoni Abad** (www.zexe.net) con la publicación inmediata de lo captado por individuos con la cámara de teléfonos celulares.

La interacción del visitante completa o realiza la obra en otras instalaciones como en la obra de **Rafael Lozano-Hemmer** donde varios micrófonos que también actúan como bocinas devuelven la voz del anterior visitante. Las piezas de **Daniel Rozin** tienen la capacidad de cambiar y responder a la presencia de un espectador como espejos interactivos a través de motores, cámara de video y computadora; la multiplicidad fragmentada de sus superficies se regula ante la imagen que percibe delante de ella. Otra interacción notable se ofrece con la máquina digital para pintar de **Evru** (Zush) que impulsa el “arte para curarte” buscando la autocuración creativa por medio de la realización de imágenes digitales con un programa emulador de otros convencionales de diseño. La interacción también se lleva a cabo dentro del mundo virtual creado por la animación de **Pierre Huyghe** donde el personaje camina en un paisaje dibujado con curvas gráficas formadas y producidas por su propia voz, la de Neil Armstrong, quien fue el primer hombre en la Luna.

La ingeniería es empleada con profusión. El proyecto de **Angel Borrego & Natalie Jermijenko** es un dispositivo diseñado para aislar las emisiones contaminantes de los edificios; una instalación de agricultura urbana que reutiliza los flujos residuales de los edificios. En un punto intermedio entre la ingeniería, el diseño sostenible y la escultura cinética **Theo Jansen** presenta “bestias de playa”, inmensas criaturas robóticas de estructura orgánica. Surgen desde un diseño virtual de algoritmos y que, contruidos con tubos de plástico, se desplazan como seres vivos: se mueven autónomamente gracias a la fuerza del viento y a la arena mojada.

La existencia de la imagen palpa con estas obras la fuerza vital que anima su alma. La muestra, aunque no resulta novedosa, facilita el contacto con recientes aportaciones en el campo de los nuevos medios y dispositivos. Se perfila claramente el intento de absorber museológicamente las prácticas visuales alternativas basadas en la tecnología digital, la estética relacional y el arte. Aquello producido como resistencia al mercado, alentado por utopías sin redención, es acaparado por el sistema de legitimación institucional.

Comentarios: “*arte@criticarte.com*”. Este artículo, con imágenes, así como los anteriormente publicados, puede encontrarse en la dirección de *critic@rte* en internet: *www.criticarte.com*

Ramón Almela
Doctor en Artes Visuales
Julio de 2008