

Ewa Wójtowicz

Academia de Bellas Artes de Poznań, Polonia

The Invisible Strikes Back. (Lo invisible contraataca)

Tendencias neo análogas en arte contemporáneo y nuevos medios

Máxima: “Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse (...)”
Jean Baudrillard, 1981.

La cultura digital contemporánea produce numerosas copias, clones y apropiaciones de obras de arte anteriores. Los artistas redefinen el pasado, creando una relación intertextual entre el original y su copia, utilizando tanto proyectos legendarios como los olvidados de los 70. El dúo artístico Eva y Franco Mattes de 0100101110101101.org, ha realizado desde 2007¹ hasta ahora seis [*Synthetic Performances*](#) (Performances sintéticas), basadas en piezas históricas de varios artistas. Entre ellas se encuentran: *7000 Oaks* (7000 robles) 1982-1987, de Joseph Beuys; *Seedbed* (Semillero) 1972, de Vito Acconci; *Tapp und Tastkino* (Tapp y Tastkino) 1968-1971, de Valie Export; *The Singing Sculpture* (La escultura cantante) 1968, de Gilbert & George; *Disparo* (*Shoot*) 1971, de Chris Burden e *Imponderabilia* 1977, de Marina Abramovic. Las acciones no repiten por completo los modelos genuinos que las inspiran, puesto que tienen lugar en *Second Life*. Las principales características de este tipo de expresiones son la supresión de lo palpable y el compromiso físico del artista (que incluso se relaciona con el dolor, como en el caso de Chris Burden). En lugar de un hecho real a tiempo y lugar reales, encontramos un hecho sintético, compuesto por píxeles y que – ontológicamente – no es más que un archivo. Sin embargo, este desplazamiento desde el pasado físico y análogo hasta el presente virtual y digital causa una consecuencia ontológica a

la hora de definir un proyecto artístico, y, en concreto, lo que ocurre con una performance como tal. También repercute en la relación entre el artista y un público, dividido ahora en dos grupos: los espectadores en una galería y los espectadores online, aunque ambos observen la obra sobre la pantalla. El último grupo – los habitantes de *Second Life* – a menudo desempeña el mismo rol que sus predecesores de los 70: se enfrentan al hecho artístico sin tomar precauciones.

Los artistas de 0100101110101101.org comparten esta actitud con [MTAA](#) (M.River & T.Whid Art Assoc.)², otro dúo artístico que trabaja en Nueva York y lleva recreando proyectos conceptuales desde 2001, con su serie *Updates* (Actualizaciones). Además de *vitoAcconciUpdate* y *onKawaraUpdate*, (Actualización de Vito Acconci y Actualización de On Kawara,), ambas en 2001, han adaptado *One Year Performance aka Cage Piece* (Performance anual, alias Pieza de la jaula) 1978-1979, de Sam (Tehching) Hsieh - un ejemplo sumamente radical de aislamiento e incordio. Su [1 year performance video, alias samHsiehUpdate](#) (Vídeo de la Performance anual, alias Actualización de Sam Hsieh) 2004, se colgó en la red y los usuarios registrados podían contemplar la performance durante todo un año. En la versión de MTAA, podemos ver cómo en espacios aparentemente idénticos, ambos artistas se comportan normalmente, salvo por el hecho de que la performance no se desarrolla en tiempo real sino que se trata de una serie de clips grabados con antelación. Finalmente, todas las inhibiciones: soledad, aburrimiento... y limitaciones, se transfieren del artista al espectador. Según Mark Tribe: “Si lo ves durante un año entero – una tarea descomunal – te conviertes en un ‘coleccionista’ oficial y recibes un archivo de datos único que documenta la performance en código”³.

Cuando se actualizan proyectos conceptuales en lenguaje digital se altera su significado y se origina un contexto intertextual, pero hoy en día podemos decir que existe una nueva forma de abordarlos. La interminable remezcla de contenidos culturales es típica en los artistas de nuevos medios, ya que los medios digitales permiten crear - parafraseando a Jean Baudrillard - “una copia sin su original”. A veces los medios aspiran a copiar no sólo ciertos artefactos o acontecimientos, sino el propio mundo, como podemos ver en *Second*

Life. Sin embargo, el camino de lo real a lo virtual tiene dos direcciones, y hay artistas que emulan los artículos invisibles en el material real.

Las tendencias neo análogas se basan en la mezcla de estrategias reales, y sin embargo parten de un espacio simulado para reconstruirlo en el mundo real. Con mucha frecuencia la principal fuente de inspiración es el juego, experiencia con la que cierta generación está muy familiarizada. Al parecer, el mundo de los símbolos e iconos era suficientemente real para algunos jugadores, que pronto se convirtieron en programadores de juegos o en artistas.

El objetivo de esta comunicación es analizar lo que ocurre cuando los símbolos digitales – y por tanto inmateriales – se recrean en el mundo real como objetos físicos. Su ubicación está fuertemente ligada al “geoetiquetado” y al conocimiento de dos mundos – aparentemente opuestos – que ahora tienen más en común. ¿Cuáles son las consecuencias artísticas, socio-políticas y filosóficas de tales intervenciones en la realidad? Este texto presenta algunos ejemplos de propuestas artísticas que abordan problemas de neo analogía y espacio real. Las piezas de Aram Bartholl siguen la tendencia de tomar los signos y símbolos del terreno virtual y reconstruirlos en un medio material, muchas veces con fidelidad de baja calidad. Cuando el artista los devuelve al mundo real, los ejecuta en el espacio físico. Es decir, utiliza la experiencia táctil en lugar de los píxeles. Sin embargo, el estado ontológico de estas cosas es cuestionable. ¿Cómo podemos hablar de reconstrucción si nunca se construyeron en material real? ¿Por qué estos artículos se integran tan bien en el mundo que nos rodea, aunque reconozcamos su insólito y dislocado origen?

Arte

Las intersecciones entre lo real y lo virtual se remontan al arte conceptual, o a los ready-mades y otras obras en las que interviene algún tipo de espacio imaginario e inmaterial. Desde que apareció el llamado arte de nuevos medios, la oposición entre lo real y lo virtual se ha convertido en una cuestión relevante. Existían instalaciones telepresenciales y simulaciones interactivas que utilizaban agentes de inteligencia artificial. El viaje al territorio recién colonizado acababa de empezar, y en las páginas Web abundaban críticas con declaraciones

optimistas que manifestaban que los cuerpos reales pronto se quedarían obsoletos, o visiones pesimistas de escapismo virtual.

Los artistas que formaron la primera plataforma de net.art europeo - el movimiento 'dot' (punto) - habían tenido experiencias previas con medios inmateriales. Eran muy pocos los que habían trabajado antes con medios tradicionales como la pintura o la escultura. Sin embargo, las aptitudes escultóricas a menudo resultaban útiles cuando se hablaba de espacio virtual, ya que el propio término 'espacio' sugería una relación con el mundo 3D.

Vida

Ambas realidades se encuentran hoy en todos los aspectos de nuestras vidas. Podemos chatear con alguien mientras tomamos una taza de café y, al mismo tiempo, escribir mensajes con un teléfono móvil. Disponemos de implantes de memoria que se guardan en nuestros teléfonos móviles y portátiles. Podemos entretenernos con juegos que requieren el aprendizaje de nuevas normas espaciales y visuales. Sin embargo, todavía reconocemos la diferencia entre lo real y lo virtual, y todos sabemos que la mezcla de las normas podría resultar peligrosa. ¿Cuántas veces habremos deseado tener la oportunidad de 'hacer clic y cerrar' la ventana de alguna situación real embarazosa?

Arte en la vida

De nuevo, el arte es un aspecto importante del espacio público. Lo hemos visto todo: esculturas pop art, land art, arte conceptual, intervenciones críticas, apropiaciones radicales, mezcla de culturas y arte en la calle. *Audiowalks* y graffitis. Cámaras con circuito cerrado de TV, performers y bloggers de ciudad. Psicogeografía y hotspots locativos. Sin embargo, casi todos se inspiraron en el feudo del arte, eran como una especie de ventana de Alberti a otra realidad.

La mayoría de nosotros ha crecido en un mundo de medios, y esto ha formado parte de nuestra formación (todos recordamos los primeros videojuegos, los ordenadores Atari, las

Nintendo y los primeros pasos en Internet), hemos aprendido a leer los signos e iconos casi al mismo tiempo que adquiríamos el resto de los conocimientos. La famosa pieza de net.art de Vuk Cosic [*History of Art for Airports*](#) (Historia del arte para aeropuertos) 1997, consistía en reconocer imágenes icónicas de obras de arte clásicas reducidas a un pictograma. En otro proyecto de Heath Bunting y Kayle Brandon, [*BorderXing Guide*](#) (Guía para cruzar la frontera) 2002, había que encontrar el camino en tierra de nadie, siguiendo las normas de la Web 1.0. Sin embargo, cuando el “geoetiquetado” y el mapeo online empezaron a ser una prestación básica de todos los servicios de la Web 2.0, nos topamos con nuevos problemas. Uno de ellos es la implementación de características reales (g.e. *geotags* o geoetiquetas) del mundo simbólico de la virtualidad en la vida real. Es como hacer visible algo que ya estaba ahí, como una idea abstracta que tenía que materializarse. Otro problema es la creación de objetos que hacen referencia al mundo de los juegos y que son ficción.

(Second) life en arte

Clonar objetos e imágenes en el mundo inmaterial de los píxeles es bastante fácil, aunque rara vez pensamos en las consecuencias ontológicas de dicha acción. Esto es lo que ocurre con las actualizaciones de proyectos conceptuales que hacen MTAA o Jill Miller [*I am making art too*](#) (Yo también hago arte) 2003⁴. También existen algunos proyectos basados en la materialización de lo inmaterial, como [*News Knitter*](#) (Patrón de noticias) 2007⁵ de Ebru Kurbak y Mahir M. Yavuz. Todos ellos constituyen un acercamiento neo análogo basado en la construcción de cosas y en el planteamiento de preguntas, aparentemente muy simples.

Los trabajos de [*Aram Bartholl*](#) se basan en juegos, plataformas virtuales y formas tomadas directamente del mundo virtual, como los píxeles. Sus experimentos con un píxel hecho a mano se expusieron en [*Transmediale07*](#). Tanto *Random Screen* (Pantalla aleatoria) 2006 como *Paper Pixel* (Píxel de papel) 2005, tienen cualidades virtuales pero se han creado a partir de materiales mundanos como papel, latas de cerveza recicladas y pequeñas velas. Como declara Jean Baudrillard: “Se trata más bien de una suplantación de lo real por los

signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias.”⁶. El problema es: ¿Qué es más real en la relación que establece Bartholl? ¿Se supone que el original tiene que ser inmaterial, o se trata, en realidad, de una copia material con características físicas propias? Al parecer, el espectador desempeña el papel principal, es él quien reconoce este objeto como una copia de un original virtual.

El artista no sólo examina cada “átomo” de lo virtual, sino también el conjunto de complejas narrativas figurativas, como los juegos.

El juego *World of Warcraft* (Mundo del arte de guerra) inspiró los talleres *WoW*, que se llevaron a cabo durante *Ars Electronica 2007*. Los visitantes podían trabajar con sus propios nombres y apodos, recortarlos, montarlos y exhibirlos orgullosos por las calles de Linz. Se podían reconocer personajes de juegos trasladados al mundo real. Para algunos espectadores sólo eran nombres graciosos hechos con letras amarillas, otros los consideraban como una insinuación. Encontrábamos una idea similar en *Chat (2007)* y *Speech Bubble* (Burbuja del discurso) 2007, dónde se creaban símbolos de comunicación verbal e interacción un tanto fuertes e inapropiados, pero que todavía se podían usar como objetos en 3D.

Missing Image (La imagen que falta) es una camiseta de manga larga que tiene su origen en la encarnación de la imagen de *Second Life*. Debido a un error de transferencia, las prendas a veces son blancas y la tela no contiene imágenes. El aspecto de “hecho por uno mismo” es sumamente importante. Los objetos hechos a mano que representan la ropa virtual de *Second Life* son cubos diseñados con software 3D que utilizan la textura fotografiada de algunas superficies de las paredes o pavimentos de la ciudad, camisetas impresas con anuncios de sitios de la red social. Pero todos estos temas lúdicos tienen un significado más profundo.

A veces el artista sólo proporciona un mensaje que debe cifrarse, como en *Tagging* (2007), donde Bartholl pintó a mano el complicado patrón de un Semacode. Si se fotografiaba con un teléfono móvil que tuviera el software adecuado, se abría el enlace a un determinado

sitio, como una página de Google con algunos registros específicos, o una cita como "Internet no hace que el conocimiento sea innecesario".

El caso es que para reconocer los símbolos y seguir los rastros hacen falta dos cosas
-tener las herramientas adecuadas, por ejemplo, un teléfono móvil que permita abrir la ruta al mundo del *Tagging* (Etiquetado) 2007.

-conocer el mundo de los juegos o algún otro modelo de lenguaje semántico/ semiótico, para descifrarlo correctamente.

Las interfaces que se proporcionaban en el proyecto *Second City* (Segunda ciudad), que formaba parte de Ars Electronica, eran muy simples: fichas, salas, calles... Aparentemente, ni los artículos ni los lugares eran interfaces reales, en realidad lo era la gente que participaba en los talleres u otros eventos, y aquellos capaces de leer el mensaje. A través de actividades abiertas al público, Aram Bartholl crea objetos que provienen de la geografía virtual de juegos y mundos 3D. La simulación no es mimética sino simbólica. El árbol, hasta que está listo, se compone de capas semi transparentes. Por lo tanto, la estructura del árbol inacabado inspiró *Tree* (Árbol) 2007. Opino que lo importante en este proyecto es que aunque esté inacabado cuando adquiere su forma virtual, es lo suficientemente simbólico para representar un árbol en el mundo real.

Como explica el artista, el público y no el hecho artístico, es el interfaz real de su pieza. Sin embargo, opino que el espacio urbano en que se ponen en práctica los objetos simbólicos es igualmente importante. Como la inmensa *geotag* (geoetiqueta), basada en Google Earth, creada por Bartholl para su proyecto *Map* (Mapa) 2006, e instalado en la calle Gubener de Berlín. ¿Qué ocurrió con este objeto rojo con forma de globo? Su origen es virtual, su función es semiótica, y está relacionado con el espacio simbólico de un mapa creado a partir de satélites y software interactivo. Todos nosotros reconocemos este objeto, y de algún modo, estamos acostumbrados a verlo en las imágenes de las calles y otros lugares. ¿Pero que ocurre cuando lo vemos como un objeto físico, hecho de madera, cartulina y tela, en pie en un lugar apartado de una calle? Es como si sólo los usuarios de Google Earth (y otras aplicaciones similares) pudieran entenderlo del todo. Pero esta no es su característica

principal, ya que el arte siempre ha sido un lenguaje de algo inteligible para aquellos que sabían cómo leerlo. Por tanto, el problema del rol del símbolo como tal no es nuevo. Creo que el problema es: ¿dónde está la interfaz? ¿Quién está a su cargo? ¿Qué pasa con conceptos como: espacio, objeto, ubicación? ¿Qué conocimientos adicionales necesita tener un usuario para participar en este tipo de proyectos? Pertenecen al mundo virtual que está “ahí fuera” y, parece que, cada vez más, podemos experimentar ambos mundos simultáneamente.

Remitámonos a dos ideas utópicas de creación de mapas 1:1: encontramos una de ellas en la novela *Sylvie and Bruno Concluded* (Silvia y Bruno) 1889⁷ de Lewis Carroll y la otra en Jorge Luis Borges⁸. Ambas se basan en la ficción, sin embargo es útil recordarlas.

Carroll escribe sobre un mapa 1:1, que "(...) nunca ha sido desplegado, aunque... los granjeros objetaban: ¡dicen que cubriría el país entero y nublaría la luz del sol! Entonces utilizamos el propio país, como su mapa, y os aseguro que será casi tan efectivo.”⁹

Borges escribe acerca de la perfección de la cartografía en un estado utópico, que llevó a crear un mapa utópico del Imperio que tenía el tamaño real del mismo. Resultó ser ya tan perfecto que no podría mejorarse nunca, por lo que las siguientes generaciones decidieron renunciar a él.

El teórico polaco de cultura y nuevos medios Andrzej Gwóźdź, escribe sobre la mutación de los signos en las películas, pero su teoría también puede aplicarse a los propios medios. Él mantiene que un signo ya no remite a lo real (en el sentido ontológico), sino a sí mismo. Por tanto, **lo visible** ya no es **lo real**¹⁰. Le llama la auto-referencia de los simulacros. Ya que el término simulacro, tomado de Baudrillard constituye aquí una palabra clave, me gustaría comentar este caso. En 1981, Jean Baudrillard escribió: “El territorio ya no precede al mapa, ni lo sobrevive. Desde ahora, es el mapa el que precede — precesión de simulacro — y engendra al territorio.”¹¹

El territorio, con todos sus espacios y áreas de *terra incognita*, se examina en dos proyectos: ambos abordan el problema de los medios locativos, o más bien de las interfaces locativas. Uno es un site-specific de Katarzyna Kesicka, artista polaca graduada en la Academia de Bellas Artes de Poznań: *238x504 /Po Horyzont (To the Horizon)*, (Hacia el

horizonte) 2005. Utilizó espacios de vallas publicitarias en Poznań y Varsovia, que normalmente albergan contenidos comerciales, y las hizo transparentes, utilizando la fotografía del mismo lugar, o para ser más precisos, del espacio real que cubría la valla. Con esta simplísima acción, Kesicka abre la ventana de Alberti, aunque no crea una realidad alternativa en su interior, sino que recrea el orden perdido. ¿Podemos en la realidad reparar los espacios de esta manera?

Otro ejemplo es *Self-Portrait with a Webcam* de [Josef Klammer](#) (Autorretrato con cámara Web) 2007, donde el autor localizó las cámaras Web de la ciudad situándose frente a cada una con un portátil, buscando al mismo tiempo su imagen en Internet. ¿Dónde estaba él en realidad? Recordando por última vez las polémicas y aparentemente anticuadas citas de Baudrillard de este texto: “El territorio ya no precede al mapa, ni lo sobrevive. Desde ahora, es el mapa el que precede — precesión de simulacro — y engendra al territorio (...)

.”¹². Los objetos neoanálogos que tienen un origen virtual pero son en realidad un refrito se identifican sorprendentemente bien con esta descripción.

¿Se trata pues de un retorno o de un contraataque? ¿De dónde procede? La actitud neo análoga se caracteriza por dar forma material a signos y símbolos inmateriales que provienen del mundo virtual, en el que se ejecutaron directamente desde el reino de la imaginación. Andrzej Gwóźdź identifica las prácticas ínter textuales en el cine contemporáneo como formas y escritos híbridos sobre “equilibrio en el interfaz entre los medios y sus textos”¹³. Puesto que la materialidad contraataca, aunque en un sentido diferente, todos tenemos que mantener el equilibrio entre el medio y su mensaje (codificado), y para descifrarlo, algunas veces tenemos que desempeñar el papel de interfaz.

BIBLIOGRAFÍA

Goodbye Privacy (Adios a la privacidad), *Ars Electronica* 2007, ed. Gerfried Stocker & Christine Schoepf, Hatje Cantz, Ostfildern, 2007.

Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art* (Arte de Nuevos Medios), Taschen, Köln, 2006
Jean Baudrillard. *Simulacra and Simulations* (Simulacro y simulación), en: Jean Baudrillard, *Selected Writings* (Obras seleccionadas), ed. Mark Poster. Stanford University Press, 1998, pp.166-184.
Andrzej Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 2003.

- ¹ <http://0100101110101101.org/home/performances/index.html> (05.05.2008)
- ² <http://www.mteww.com/> (05.05.2008)
- ³ Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art (Arte de nuevos medios)*, Taschen, Köln, 2006, p. 68.
- ⁴ http://www.jillmiller.net/i_am_making_art_too.htm (05.05.2008)
- ⁵ <http://casualdata.com/newsknitter/> (05.05.2008)
- ⁶ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations* (Simulacro y simulación), en: Jean Baudrillard, *Selected Writings* (Obras seleccionadas), ed. Mark Poster. Stanford University Press, 1998. En internet: http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html (19.02.2008)
- ⁷ Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno Concluded* (Silvia y Bruno), Macmillan and Co. 1889. En internet: <http://www.bibliomania.com/0/0/11/1946/frameset.html> (15.02.2008)
- ⁸ Jorge Luis Borges, *O ścisłości w nauce*, [en:] *Powszechna historia nikczemności*, (traducción de Stanisław Zembrzuski, Andrzej Sobol-Jurczykowski), Varsovia, 1976.
- ⁹ Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno Concluded...* (Silvia y Bruno) op.cit.
- ¹⁰ Andrzej Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy. Film między mediami*, Universitas, Kraków 2003, p. 164.
- ¹¹ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations* (Simulacro y simulación), en: Jean Baudrillard, *Selected Writings* (Obras seleccionadas), ed. Mark Poster. Stanford University Press, 1998. En internet: http://www.stanford.edu/dept/HPS/Baudrillard/Baudrillard_Simulacra.html (19.02.2008)
- ¹² *ibidem*.
- ¹³ A. Gwóźdź, op.cit, p. 167. (traducción de Ewa Wójtowicz)