



El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales

ISSN: 2448-6930

ISSN: 2448-6949

revista_ornitorrinco@uaemex.mx

Universidad Autónoma del Estado de México

México

García Espino, Nadia
Inventar el futuro: arte electricidad nuevos medios
El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales, núm. 14, 2021, Noviembre-
Universidad Autónoma del Estado de México
Toluca, México

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531568653003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

INVENTAR EL FUTURO: ARTE ELECTRICIDAD NUEVOS MEDIOS

Edward A. Shanken (2013). España, Departamento de Ficción. 130 págs.



NADIA GARCÍA ESPINO

Universidad Autónoma del Estado de México, México

<http://orcid.org/0000-0002-1122-5155>

nmgarciae@uaemex.mx

Futuro, qué es sino una especulación a partir del presente, presente que alguna vez también fue imaginado como futuro; tal especulación surge de nuestras ficciones, imaginarios y anhelos, muchas veces permanece en esos campos y otras puede convertirse en realidad. Cuando ese futuro se vuelve presente, podemos mirar hacia atrás y analizar su devenir; cómo se materializaron las previsiones de aquellos que pensaron que el mundo podría funcionar de un modo distinto.

En *Inventar el futuro*, se examinan las condiciones de un futuro posible en el que tiempo atrás ciertas manifestaciones artísticas exploraban nuevas formas de hacer arte a través de recursos tecnológicos, sembrando las semillas de lo que se configuraría como arte electrónico. A partir de siete líneas temáticas —movimiento, duración, iluminación; forma codificada y producción electrónica; ambientes cargados; redes, vigilancia, interferencias culturales; cuerpos, sustitutos y sistemas emergentes; simulaciones y simulacros; y, exposiciones, instituciones, comunidades y colaboraciones— el autor hace un recorrido que nos muestra los primeros pasos de la interacción entre tecnología y arte, así como sus desplazamientos y la actual relación entre el arte de nuevos medios y el arte contemporáneo, analizando sus formas, dinámicas y contextos de exhibición.

El autor hace un despliegue de las metáforas empleadas para abordar el congelamiento del tiempo o la captura del movimiento en producciones

artísticas de diferentes épocas, en relación con el que fuera uno de los primeros fenómenos tecnológicos: la electricidad, de la cual la manifestación más inquietante para los artistas fue la luz. Problematicando la concepción del acto lumínico en su carácter perceptual, los artistas se ven inmersos en la búsqueda por manipular la luz, potenciarla y por hacer de ella el ánima de las obras para que el arte pudiera experimentarse en el espacio-tiempo y movimiento del espectador, generando una apertura a un arte de cuatro dimensiones. La consideración de un entorno y la generación de un ambiente a través del uso de tubos de neón, reflectores, objetos que se mueven, proyecciones y reflejos apuntalaron la energía eléctrica como recurso tecnológico en la producción artística.

Sin embargo, este medio produjo cierto tipo de producciones —videoinstalaciones o intervenciones visuales *in situ*, por mencionar algunos— y eso podría haber brindado una oportunidad para explorar nuevas posibilidades con medios tecnológicos. Su desarrollo permitió la mejora de procesos que derivaron en el uso de máquinas, una consecuencia también visible en la generación e impresión de imágenes, pero sobre todo en la mirada y la manera de relacionarse con ellas. De la mano de Walter Benjamin, Shanken transita por obras de Michael Mandiberg, Manfred Mohr, Louis y Bebe Barron, entre otros, para reflexionar sobre la crítica a la reproducción mecánica, pero sobre todo establecer cómo los medios electrónicos desafían a los modos antiguos de producción y reproducción de imágenes y sonidos.

Con la invención de los instrumentos musicales digitales y el uso de herramientas electrónicas que funcionaban mediante algoritmos, la codificación amplió el campo de expresión, ya no se trataba solamente de aprovechar la electricidad para generar una pieza sino también de complejizar operaciones con las corrientes eléctricas, que podrían ser incluso la obra en sí misma. Edward A. Shanken expone un proceso de solidificación entre el arte y la tecnología, con la aplicación del código binario como lenguaje artístico a partir de fórmulas y algoritmos, exponiendo el uso de ordenadores para la creación artística como precursor del arte por computadora, y dejando entrever un campo de análisis sobre los fenómenos circundantes, infoestética, la cual explora las nuevas sensibilidades estéticas, formas y estrategias de comunicación surgidas con los nuevos medios; aunque tal conceptualización concretamente no obtiene un espacio propio de análisis dentro del libro.

El autor plantea cómo en el discurrir de las técnicas electrónicas, su uso por parte de los artistas deriva también en la intención de materializar imágenes “irreales” o “imposibles” en el terreno tridimensional de la vida cotidiana, constituyendo así la presencia de nuevos imaginarios, gracias a la codificación de objetos para su producción en el plano bidimensional —como en el caso de los fractales y tridimensional, gracias a tecnologías de prototipado rápido, que convencionalmente no estaban vinculadas al arte—.

El desarrollo del libro da apertura al lector a una reflexión sobre la naturaleza innovadora de la tecnología, sus problemáticas y las conceptualizaciones de las prácticas artísticas con el uso de los medios electrónicos. La fundación del “arte generativo” no sólo expresó

el potencial de la tecnología en el campo artístico, paralelamente también planteó cómo se podía potenciar la tecnología desde el arte; ambos aspectos problematizaron la relación del artista con conceptos como la sensibilidad, la originalidad y la creación misma.

Para Shanken un acontecimiento importante en el desarrollo del arte electrónico es justamente, la integración del público en la ecuación de una obra, el espectador dejaba de ser un simple observador para entrar en contacto con la obra como participante, ampliando las posibilidades de interacción —fenómeno que es analizado a partir de obras de personajes como Carolee Scheemann, Le Corbusier, Iannis Xenakis, Ted Victoria y John Cage, entre otros—. El sonido cobra un espacio de relevancia en el análisis del autor, reflexionando sobre los usos de los medios electrónicos, aparatos acústicos, ondas de radio y procesos de reproducción musical hasta la creación de ambientes electrónicos y sonoros, para llegar a la consideración de experiencias estéticas interactivas.

Tales experiencias estrecharon su relación con el cuerpo como dispositivo creador, y la robótica surge como un campo de exploración artística bajo las ideas de diseñar y construir “criaturas electrónicas”, donde en ocasiones los artistas recurrieron a la unión de sus cuerpos con medios electrónicos. Nuevas corporalidades, algoritmos genéticos u organismos artificiales son algunos trazos por lo que el lector puede reflexionar sobre el panorama de la inteligencia artificial y el post-humanismo, aunque no son conceptos en los que Shanken profundiza, les da cabida al plantear la producción, polémicas y problemáticas intrínsecas en el desarrollo de obras de Lynn Hershman, Edward Ihnatowicz, Dick Raaijmakers, Gordon Pask, David Rokeby, Victoria Vesna y otros artistas.

Con las aproximaciones a piezas que involucran la utilización de programas para simular la actividad de ciertos organismos o sistemas, *Inventar el futuro* contempla el desarrollo inicial de ambientes interactivos generados por el ordenador y los primeros usos artísticos de la realidad virtual. Aborda la distancia entre el arte y los videojuegos, así como sus convergencias en el Internet, donde se exhibe uno de los fenómenos creativos más cautivante: la producción de simulaciones y simulacros. Ciberespacio, instalaciones de RV y realidad mixta, así como recorridos virtuales que dirigen al usuario a experiencias estéticas inmersivas, dejan ver la simbiótica relación que comparten actualmente arte, ciencia y tecnología. Dicha situación involucraría también el desdibujamiento entre el arte y la información, sin embargo, la consideración del Art Data como campo de producción artística no se concreta en el libro —entendible por el momento de publicación— y resultaría interesante rescatar la mirada del autor en relación con la producción artística a partir de información generada dentro de Internet.

Edward A. Shanken analiza las dificultades para producir y exponer arte electrónico, además que contempla la creación de redes y la participación tanto de grupos de artistas como espacios alternativos por hacer frente a la problemática, enmarcando que actualmente sigue siendo de suma importancia la ampliación de programas de investigación en arte y ciencia como parte de una gran labor por visibilizar del medio.

RESEÑA

NADIA GARCÍA ESPINO

*Inventar el futuro: Arte electricidad
nuevos medios*

Finalmente, en esta breve historia del arte electrónico, el autor genera un análisis de las exploraciones creativas que involucran señales algorítmicas y enfoques generativos, evidenciando la creciente penetración de la tecnología en todas las facetas de la vida y permitiendo al lector una comprensión del contexto inicial del arte electrónico, y brindando un espacio para la reflexión sobre cómo los artistas aprehenden, manipulan y establecen múltiples tecnologías de creación artística. Todo desde la propuesta expresa de forjar un discurso híbrido que una lo mejor del arte de nuevos medios y lo que él nombra “arte contemporáneo dominante”. Qué sería el futuro si no la previsión y deseo de posibilidades, la espera de tal fusión.