

# DE LA GOTA ANALÓGICA AL OCÉANO VIRTUAL

• • •

KARIN OHLENSCHLÄGER



Bill Viola. *He Weeps for You*, 1976. Detalle de videoinstalación.

El mundo es un inmenso Narciso que se está pensando, decía Joachim Gasquet. Durante milenios, este Narciso ha cultivado su imagen y representación, su ego y su eco, a orillas del agua. El agua ha sido su espejo, su medio de comunicación y transporte. Ríos y mares proporcionaban las tierras fértiles para el desarrollo de culturas y civilizaciones. Con palabras de Bachelard [1], “*el agua era su gran ojo tranquilo que recogía toda la luz y hacía un mundo con ella*”.

La irrupción de los nuevos medios de comunicación en la vida cotidiana del siglo XX ha desplazado esta función del agua. Los enclaves estratégicos y operativos de la sociedad contemporánea ya no dependen, tan sólo, de su ubicación geográfica. Más bien, se rigen por los flujos y conexiones de una inmensa red de canalizaciones mediáticas, cuyas orillas propician las nuevas tierras fértiles de la prosperidad y el progreso.

Este flujo mediático se ha convertido en el nuevo espejo

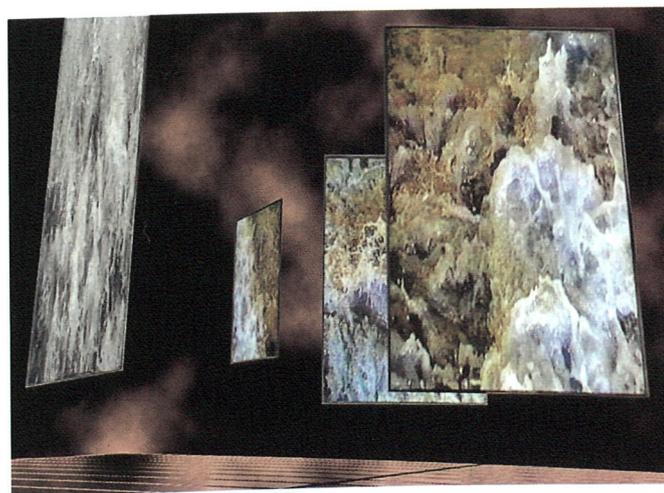
del Narciso contemporáneo, en aquel gran ojo que recoge toda la luz y hace un mundo con ella. El cambio en la relación entre el ego y su eco ha sido uno de los grandes temas del arte electrónico de los últimos treinta años, desde los autorretratos videográficos de Bill Viola en una gota de agua, en *Migration* [2], hasta los retratos virtuales de Monika Fleischmann y Wolfgang Strauss en *Liquid Views* [3]. El arte electrónico ha sido impulsor y testigo de la transformación del eco en el espejo mediático, nutrido por las fuerzas seductoras de las corrientes electromagnéticas y digitales.

La representación del ego y su eco formaban un eje en el cual el artista experimentaba otras estructuras de espacio y tiempo, así como los cambios de relación entre el cuerpo y el suceso; entre la acción y reacción del ego ante el eco. Cuando la tecnología electromagnética estaba todavía lejos de disponer de las sofisticadas herramientas de la producción digital, las técnicas de superposición de imágenes, el *feedback* o la introducción de espejos en el propio escenario de la grabación analógica, *provocaban* la ruptura de las estructuras lineales. El artista deconstruía y recomponía su retrato en infinidad de ensayos audiovisuales, articulando una nueva variabilidad y relatividad de la representación analógica.

Este mismo aspecto se ha intensificado aún más con las tecnologías de la producción digital de los años 80 y 90, en donde el Narciso contemporáneo experimenta un eco que se inscribe en la pura simulación del ego. Realidad y ficción se solapan, se superponen y se desintegran en las nuevas composiciones de la representación digital. La digitalización del eco permite la desintegración de su imagen en pequeñas unidades algorítmicas de 0 y 1, los llamados *bits*, comparables a unidades moleculares. Por medio de la reorganización de sus componentes binarios, el eco puede resurgir, como el Ave Fénix, de esta “sopa digital”.

El artista puede introducir desde los más mínimos cambios en su aspecto físico original, hasta plantear una presencia absolutamente irreconocible (cambio de sexo, de edad, etc.). De esta manera, el ego autodetermina su eco a partir de una infinidad de identidades posibles. Ecos que trascienden los parámetros de la propia realidad física del ego, envueltos en una nueva presencia híbrida y transmutable.

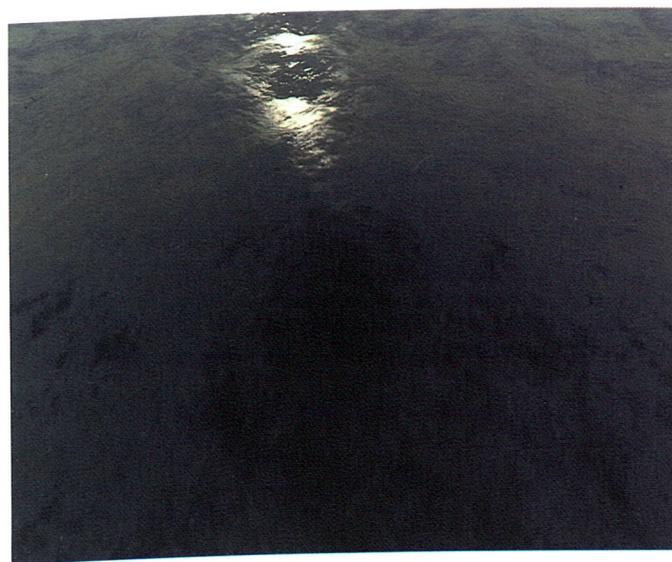
Baudrillard [4] habla de un Narciso que ya no anhela su imagen ideal perfecta. Define a este Narciso como un sujeto fractal, cuya máxima aspiración y placer es el de descomponerse en minúsculas réplicas de sí mismo.



Steina Vasulka.

Arrastrado por las nuevas “corrientes” digitales, el ego se disuelve en su propio eco. Es capaz de descontextualizar y *recontextualizar* su imagen, en una complejidad de identidades y relaciones que ya no pertenecen necesariamente al sujeto real, sino a la dinámica propia del flujo mediático.

El efecto transformador de las corrientes mediáticas en el mapa político y social es un hecho consumado. Los aceleradores electrónicos de la comunicación se nutren de los egos y se realimentan de los ecos, generando y recreando las emociones colectivas [5]. No hay más que encender la televisión o acceder a Internet para poder observar cómo se articulan, crecen, se expanden, se encogen y desvanecen personajes y acontecimientos en un proceso total de flujo mediático.



Océano virtual/Imagen Line.

Al igual que el agua suave y acomodaticia rompe la piedra dura y obstinada (Tao Te King), este flujo mediático ha demostrado su supremacía sobre la materia. El impacto de las ondas electromagnéticas se ha convertido en una realidad concreta que convierte el mundo físico en mero reflejo de su propia representación. En las corrientes mediáticas, los hechos y sucesos reales tienen una relevancia cada vez más efímera y manipulable. Su efecto es similar al de las piedras que se tiran al estanque. Mientras desaparecen en las profundidades del agua, tan sólo las ondas expansivas del impacto se hacen visibles, se extienden y, al menos por un tiempo calculable, conmueven la superficie y distorsionan todo lo que se refleja en ella. La fuerza impulsora de las corrientes mediáticas derrumba fronteras, precipita revoluciones y disuelve estados. Su efecto puede ser tan devastador como liberador, pero en todo caso transformador. En la desaparición de la URSS, en la revolución de Rumanía, en la caída del muro de Berlín o en la Guerra del Golfo, el papel protagonista de los medios de comunicación ha sido incuestionable.

Los efectos “términos” y “dinámicos” que el flujo mediático está provocando sobre los estados psíquicos y psicológicos de la sociedad contemporánea han sido otro de los grandes temas del arte electrónico.

Ya en los años 60, los pioneros de la videoocreación alertan con sus obras sobre la creciente contaminación de los “acantilados” mediáticos, de las turbias aguas informativas que se ciernen sobre nuestros sentidos. Cuestionan la aparente objetividad y veracidad de la imagen televisiva. Analizan y descomponen las estructuras de la percepción y los mecanismos de los medios de comunicación, así como la compleja y muchas veces alterada relación entre el comunicador, el comunicado, el medio de transmisión y el receptor. Colapsan los vínculos entre significado y significante en sus torbellinos audiovisuales. Exponen el *absurdum* a través de diluvios acelerados de informaciones inconexas o evidencian los vacíos y ausencias de significado en los excesos del flujo mediático. Los retratos de estos nuevos “paisajes” sociales, impregnados por las paradojas de la información televisiva, se encuentran en las obras de Antonio Muntadas, Tony Oursler, Nam June Paik y muchos otros contemporáneos del arte electrónico.

Tres etapas han marcado el planteamiento estético, formal y conceptual del arte electrónico de las últimas décadas.

La primera se caracteriza por la transformación analógica de la realidad, vinculada al “todo fluye” heraclítico. Los componentes tradicionalmente “lineales” del tiempo y el concepto “estático” del espacio comienzan a dinamizarse en el flujo cada vez más acelerado de las corrientes electromagnéticas; espacio y tiempo se expanden y encogen como gotas de agua.

La desintegración formal y conceptual de la homogeneidad discursiva, las técnicas de la multiplicación, sobreposición y simultaneidad fragmentan y reintegran espacios y tiempos de manera no-lineal. Saltamos en segundos de la selva amazónica al barrio de Vallecas. Mientras el Papa nos saluda desde Cuba, entramos en el dormitorio del presidente de Estados Unidos y descubrimos la existencia de agua en la Luna.

Del “todo fluye” analógico de la realidad mediática, se ha pasado al “todo es flujo” de la creación digital. La imagen ya no consiste en la proyección óptica y analógica de la realidad. La matriz de números del sistema binario permite las nuevas creaciones híbridas y variables de la imagen de síntesis. Espacio y tiempo se descomponen en unidades algorítmicas, a partir de las cuales ya no se representa, sino que se construyen otros mundos posibles, alterables y transformables en todos sus componentes. En las obras de Beriou, Karl Sims o Yoichiro Kawaguchi, realidad y ficción se funden en construcciones imaginarias, en abstracciones dinámicas, de una totalidad de movimiento fluyente.

De la creación digital deriva la tercera etapa de la inmersión virtual. Con las nuevas tecnologías de la informática y de las telecomunicaciones, se dispone de unas herramientas que permiten interactuar con estos mundos posibles y convertirlos en mundos operativos y factibles para la sociedad contemporánea.

A través de la interfaz, entendida como punto de enlace entre el hombre y la máquina, establece la comunicación e hibridación entre lo real y lo virtual, entre el átomo y el *bit*. Esta herramienta, en muchos casos desarrollada por el propio artista, constituye la puerta de acceso a la creación y determina la relación entre el espectador/usuario y la obra. El artista propone nuevas experiencias y conocimientos a partir de la síntesis de lo físicamente real y lo virtualmente factible. Evoca la sensibilidad del tacto, de la mirada, del movimiento corporal y remite a la propia naturaleza de la acción corpórea del espectador. Por medio de la interfaz, la computadora recibe estas se-



Karl Sims.

ñales y las inscribe en las arquitecturas, paisajes o narrativas virtuales. La obra se “nutre”, “vive” y se modifica con cada espectador. La interacción implica un flujo constante de señales, de sensaciones y visiones, que difícilmente permite reproducir las mismas imágenes, aunque el espectador/usuario lo experimente en repetidas ocasiones.

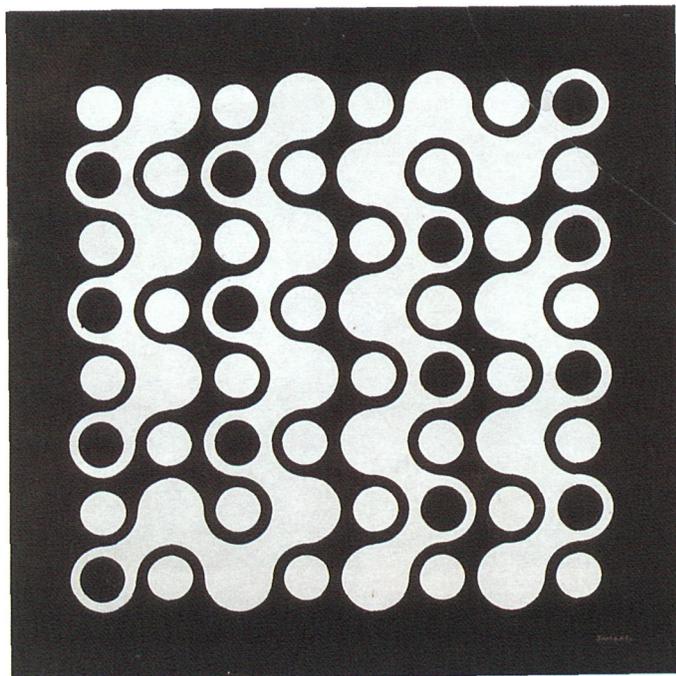
En el Arte Virtual, el artista ya no trabaja tan sólo con el fluido audiovisual y los modelos binarios como materia prima. A través de la simulación e interacción, actúa en la trama, en la estructura y en el conocimiento mismo de lo real. Pero, a su vez, traspasa la mera funcionalidad y el potencial del cálculo, integrándolo en el mundo simbólico de la creación.

El Arte Virtual articula e intensifica la certeza de la incertidumbre y se inscribe en la complejidad y variabilidad de la realidad contemporánea. Individualiza la relación entre el hombre y la máquina y la convierte en una experiencia cuya lectura puede ser poética y onírica, como en la obra de Char Davies [7], o plantea una nueva conciencia transversal y colectiva, como surge Ken Goldberg en sus instalaciones virtuales.

Escribió el físico David Bohm [8], que “no sólo está todo cambiando, sino que todo es flujo. Es decir, lo que existe es el proceso mismo de llegar a ser, mientras que todos los objetos, acontecimientos, entidades, condiciones, estructuras, etc., son formas que pueden abstraerse de este proceso”. Estas palabras resumen,

desde el punto de vista de la física cuántica, el carácter progresivo, variable e incluso disipativo de lo real. En su artículo sobre la realidad y el conocimiento, D. Bohm lo compara con las corrientes de agua, donde los modelos cambiantes de remolinos, rizos y olas no existen por sí mismos, sino que tan sólo pueden entenderse como abstracciones de la totalidad de un movimiento fluyente.

En la mitología griega, esta “totalidad fluyente” alimentaba el pozo del recuerdo y manantial de toda cultura, llamada *Mnemosine*. Ella era uno de los titanes, la primera mujer de la tradición oral que existió antes de que el cielo y la tierra estuviesen separados. El río Leteo, que transportaba a los muertos



Manuel Barbadillo. *Zorasiel*. Acrílico sobre lienzo, 92 x 92 cm.  
Cortesía Galería AELE.

en su viaje al reino de la sombra, les despojaba durante el trayecto de todos sus recuerdos y saberes, para nutrir el pozo de la *Mnemosine*.

El hijo adoptivo de la titana, Hermes, solía conducir a los elegidos, dioses y poetas, a este manantial del recuerdo para que escuchasen a las musas transmisoras de tan apreciable “líquido” y “bebieran” del saber ajeno. Pero cuando Prometeo aportó a la humanidad la combinación de las letras, el flujo de la memoria se retuvo/detuvo y las musas quedaron encerradas en la escritura [9].

Las “corrientes” mediáticas han vuelto a liberarse y las musas han abierto el pozo del recuerdo de la *Mnemosine*. Hermes está jubilado y el manantial de la memoria se esparce por las redes de las telecomunicaciones, reintegrando imágenes, textos y sonidos, en nuevas configuraciones polifónicas y multi-mediáticas.

Más de 50 millones de navegantes sedientos de las aguas del ciberespacio se sumergen diariamente en los pozos virtuales de *Mnemosine*, bebiendo del saber y el sabor de las memorias ajenas. En el umbral del milenio, este océano virtual tiene una presencia cada vez más preponderante en nuestros quehaceres cotidianos, así como en toda la estructura y funcionamiento de la sociedad. Es el medio de transporte, de la creación y de la comunicación por excelencia; un caldo de cultivo para egos y ecos de toda índole.

Comparable a la “sopa prebiótica” [10], la evolución y supervivencia de la información y la comunicación en el océano del ciberespacio dependen en gran medida de la capacidad de conexión, interacción y autoorganización de todos sus componentes. No cabe duda que a través de las líneas de Internet se están articulando las nuevas estructuras “moleculares” de la vida postbiológica.

De la “infinitud” de combinaciones posibles surgen otras “especies”, otras formas y contenidos que irán creciendo y organizándose, como si de organismos vivos se tratara. Se alimentan, crecen, se organizan y también se desvanecen, al igual que los remolinos en la totalidad del movimiento fluyente, del que nos habló Bohm.

#### NOTAS

- [1] Gaston Bachelard, *El agua y los sueños* ( Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1988).
- [2] Bill Viola (Catálogo MNCARS).
- [3] Karin Ohlenschläger, en *Arte Visual-Realidad plural* (Catálogo del Museo Monterrey, Monterrey/México, 1997), págs. 58-61.
- [4] Jean Baudrillard “Videowelt und fraktales Subjekt”, en *Philosophie Der Neuen Technologie* (Merve Verlag Berlin, 1989), pág. 113.
- [5] Derrick de Kerckhove, “Von der Bürokratie zur Telekratie”, en *Von Der Bürokratie Zur Telekratie: Rumänien Im Fernsehen* (Merve Verlag, Berlin, 1990), págs. 61 y 69.
- [6] Edmond Couchot, “Entre lo real y lo virtual: un arte de la hibridación”, en *Arte en la Era Electrónica (ACC L’Angelot, Barcelona, 1997)*, págs. 79-84.
- [7] Ibid. (3), Char Davies “Osmose”, págs. 62-65.
- [8] David Bohm, *La totalidad y el orden implicado* (Ed. Kairós, Barcelona 1987), págs. 80-81.
- [9] Ivan Illich, “El estanque de reflexión de Mnemosine”, en *H<sub>2</sub>O y las aguas del olvido* (Colección Cátedra, Madrid, 1989), págs. 61-64.
- [10] Francisco Montero, Juan Carlos Sanz, Miguel Angel Andrade, *Evolución prebiótica: el camino hacia la vida* (Edición Eudema Biología, Madrid, 1993).