

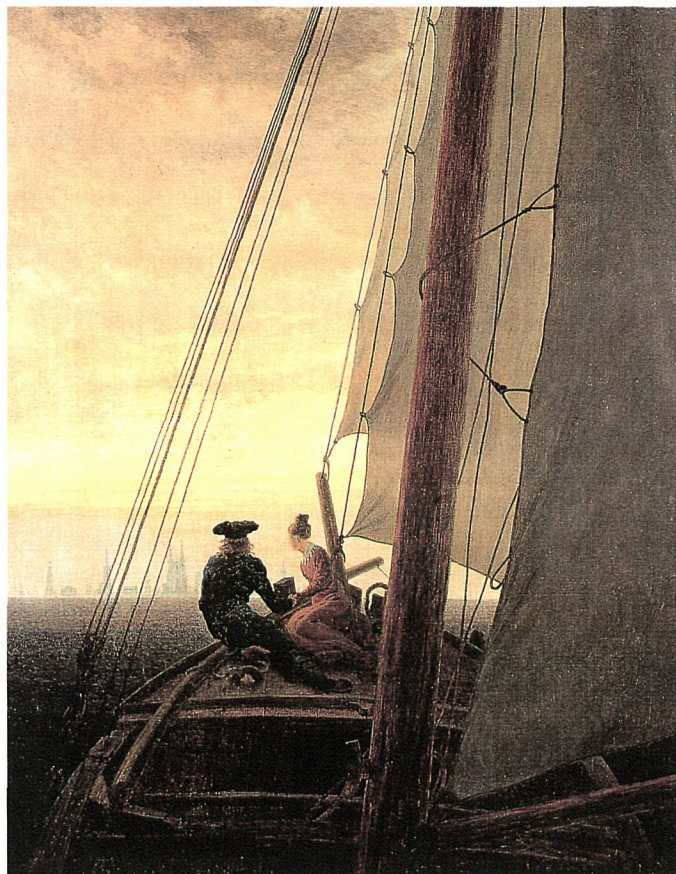
EL ARTE COMO PARTICIPACIÓN EN LA RED GLOBAL

JONATHAN ALLEN

Muy pronto, Propaganda Films lanzará al mercado un videojuego de lujo para adultos, un *thriller* interactivo que combina fascinantes carreras perspectivistas con el desarrollo banal de una burda trama criminal, a disposición del usuario y de su imaginación, que podrá introducir las variaciones que se le antoje en la línea narrativa principal. El video-arte ha sido un producto artístico de limitada circulación y de circuito cerrado, arrastrando una parte del aura del gran arte que aún rodea a la pintura. Sin embargo, no ha podido insinuarse en los hogares como lo hacen los video-juegos y, por tanto, continúa existiendo un separatismo del objeto exhibido. Un juego como *Voyeur*, tal como se llama este filme construible para adultos, nos conduce a la pantalla de vídeo como generador de un nuevo estatus visual y hacia una dimensión del uso y del ocio que conforman un poderoso elemento de cultura popular; curiosamente, en cuanto se trata de la penetración del espacio y de la profundidad mediante la imagen en movimiento o semi-estática, *Voyeur* se relaciona con la percepción occidental, con la que está intrincadamente imbricada. A la vez linda y traspasa el territorio del arte, en términos de una distancia que ha permanecido culturalmente inmóvil durante siglos.

A través de la elegante manipulación espacial, este producto estandarizado estalla la estática de la distancia cercada, tal como la formuló la cultura romana y helenística, cuando, según la observación de Alois Riegl, la ilusión irrumpió en el arte bajo forma del espacio y la línea conectora de la imagen pintada, suministrando aquellos hilos narrativos que permitieron al hombre morar en el espacio pictórico. Al principio del juego un potente objetivo enfocando una mansión que está al otro lado de una calle nos incita al voyeurismo de una intimidad desconocida y precintada. Como relato, como literatura, resulta completamente inerte y muerto. Trama y dramatismo se han sometido a una barata sustancia informática que alimenta una excitante travesía visual. La consecuencia es que este relato criminal gira en una órbita moribunda, atrapado en la electrónica luminosidad de la imagen. La historia mala es un vacío visual.

Esto no le resta ni un ápice de complejidad a la composición de su realidad telemática. Los actores que vemos en el juego son hombres y mujeres reales, filmados y después digitalizados en imágenes; ellos se mueven en fondos de nítidos perfiles com-



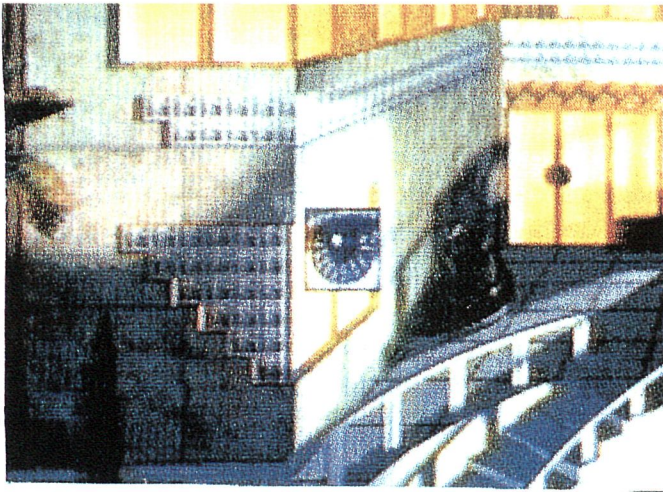
Caspar David Friedrich, *En el velero*, h. 1818.

puterizados. Las complejidades perceptuales que implica tal tecnología de alto vuelo no son preocupación para las compañías de producción audio-visual, que sencillamente perfeccionan y empaquetan el producto. De los actuales escarceos con la interactividad a la alucinación consensual del cyberspacio no podemos advertir grandes y deslumbrantes progresos, pero aun así, la psicología visual de juegos como *Voyeur* constituye un territorio virgen, completamente inexplorado. El laberinto perceptual de Hollywood y Silicon Valley es, en este momento, el privilegio autónomo de la máquina, y de la presión determinante del mercado que busca perfeccionar la travesía visual más fascinante, de máxima seducción sensorial, reemplazando la gratificación que nos proporciona la pequeña o la gran pan-

talla, con el éxtasis de la incipiente experiencia virtual y simuladora.

Hace siglos, los patricios que perdían la mirada en las suaves y virgilianas escenas de sus frescos en Pompeya intentaban con su mente realizar la hazaña que un juego como *Voyeur* realiza a velocidad luz. Los video juegos, especialmente aquellos creados con pretensiones artísticas o que muestran cierto grado de sensibilidad estética, usurpan la impenetrable tierra sagrada del gran arte (aunque la historia haya, en diversas ocasiones, agujereado su integridad), epicentro del humanismo, de la fe en la belleza y a través de la belleza entendida como verdad que aún, débilmente, conservamos en la memoria. El descubrimiento que hizo el Renacimiento de la proporción clásica llevó a una intensificación de la profundidad representada en el medio de la pintura, que desde entonces jamás ha abandonado la tradición del arte occidental, apareciendo en el Romanticismo, el Manierismo de los siglos XVIII y XIX y el Surrealismo, para escoger algunos ejemplos someros. Cuando nos metemos en el fondo de las ruinas marinas de Claude Lorrain, o intentamos figurarnos las fugas espaciales de De Chirico, o al seguir la mirada de Caspar Friedrich que avanza hacia la fantasmagórica y pulida inmensidad del Báltico, realizamos juegos virtuales que son esencialmente inmóviles, animados solamente por el peculiar espacio-tiempo de la imaginación, que progresa mediante ritmos asociativos.

A través de un circuito cerrado invisible, nos empuja hacia la emoción y el símbolo implícito en la distancia construida por el arte y así, directamente, hacia nosotros mismos. La distancia



es el viaje iniciático que garantiza la integración del ser. Los vídeo-juegos y los vídeo-filmes descartan las implicaciones profundas de este atajo del arte que conduce a un circuito positivo de la identidad. Dinamizan los elementos compositivos de la profundidad y de la perspectiva que, si no, son meros sostenes en la pintura y deben permanecer quietos; mientras, el cuerpo está congelado en una concentración tensa, atravesando el espacio sin sentir esfuerzo físico alguno. El espíritu está ausente de este escenario, porque lo que se pide es la participación de las sensaciones. El marco estático de la vídeo-pantalla, sin embargo, sigue conectando la experiencia con nociones clásicas de la percepción, ahora convertidas en único fin, llevando la participación sensorial a una insospechada cúspide. La travesía de la profundidad en *Voyeur* es un mero juego perspectivista, y esta exclusión y poda del símbolo presente en la distancia como estímulo espiritual es lo que actúa como factor absoluto de diferencia respecto al arte.

Formas tentativas de arte telemático, que surgen continentes, no dejan de ser actualmente modelos teóricos. Algunos, como Roy Ascott, han sugerido lo que podría ser alguna de las activi-

dades “arte-relacionadas” a escala de la red global. Un tecnoartista diseña una matriz, una estructura de contenido que permitirá al usuario modificar la forma y el tamaño. La creación de un objeto artístico puramente sintético será como la recepción de una carta encadenada, activando la espontaneidad inspirada, o la destrucción. Los usuarios pasivos tejerán el tapiz visual, inerte, de la imagen; “afinidades electivas” se encontrarán en *nanosegundos* y dedicarán fragmentos de un tiempo inconmesurablemente pequeño de la imagen-objeto. Esta obra de arte virtual sigue nutriéndose de la perspectiva clásica, pues concierne al pensamiento dentro de los parámetros de la penetración de la profundidad. A mí me suena a buena ciencia-ficción parte del morbo cyberespacial, este holograma anónimo viajando supersónicamente a través del *network* global, prisionero del vacío neutral y luminoso que carece de materia.

En el centro de un debate sobre la viabilidad de tal forma nueva de arte, está el banal argumento del contenido sólido, de la propia materialidad. La materia, en gran medida, es una parte sustancial de nuestro amor por el arte; es un requisito fundamental y nuclearizante. Estamos muy imbuidos de la idea de la capacidad transformadora del individuo sobre la materia como paradigma del arte. La rebelión descentralizadora de Vattimo, donde la intersección y la contaminación generan un *continuum* abierto para la creatividad, podría ser base teórica para tales conspiraciones idealistas que tienen por meta la desmaterialización del arte. Sin embargo, el cercar la comunicación con el objeto visualmente estable, la localidad y la materialidad son aún factores determinantes de nuestra relación antropológica con el arte.