

NEOPTIKS: VISIÓN DESFRAGMENTADA / INVASIÓN ESPACIAL¹

Artículo de investigación artística

SECCIÓN
TRANSVERSAL

Karen Aune

Universidad de los Andes / kaune@uniandes.edu.co

Brasília, 1971. Es profesora asistente de planta en el Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes desde el 2008. Tiene una Maestría en Arte por la Universidad de Barcelona desde el 2005. Ha realizado exposiciones individuales y colectivas como: "Neoptiks b" – Museo de Arte moderno de Bogotá (2010), "Neoptiks a" - LA Galería, Bogotá (2009), "Neodynamics: Stem Cells" – Galería Valenzuela y Klenner, Bogotá (2006), "Neophytos 5:57pm * Estratégias para contemplar" - Espaço Cultural Sérgio Porto, Rio de Janeiro, (2002), "XV Salón de Arte BBVA Bogotá, Cali, Medellín y Barranquilla (2007-2008), "Niteroi Arte Hoje" - Museo de Arte Contemporánea de Niterói (2002). Ha sido premiada en el 57° Salón de Arte Contemporánea de Paraná por el Museo de Arte Contemporánea de Curitiba (2000) y en el 26° Salón Nacional de Arte de Belo Horizonte por el Museo da Pampulha, Belo Horizonte (2000).

¹ El proyecto *Neoptiks* fue ganador de la convocatoria para la financiación de proyectos de investigación y creación por el Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes en 2009.

RESUMEN

El proyecto de investigación desde la creación *Neoptiks: Visión desfragmentada/Invasión espacial*, consistió en una instalación pictórica que toma el espacio como posibilidad de una experiencia de ficción conceptualmente basada en los avances tecnológicos de nuestra era. Evidenciando el hecho de que cada nueva tecnología genera cambios en el aparato "tecnoestético",² la relación entre la subjetividad del artista y el modo colectivo de percepción sufren una "nueva configuración" correspondiente a su momento. El artículo pretende contar los procesos creativos de la obra.

PALABRAS CLAVES

investigación desde la creación, instalación, nuevas tecnologías, pintura, procesos digitales

NEOPTIKS: DEFRAGMENTED VISION / SPATIAL INVASION

ABSTRACT

The research-through-creation project *Neoptiks: Defragmented vision/Spatial Invasion*, consisted in a pictorial installation that takes on space as the possibility of a fictional experience that is conceptually based on the technological advances of our era. Bringing to light the fact that each new technology creates changes in the "techno-aesthetic" device, the relationship between the subjectivity of the artist and the collective mode of perception goes through a "new configuration" that corresponds to its moment in time. This article aims to tell the creative processes of the work.

KEY WORDS

Research through creation, installation, new technologies, painting, digital processes

"NEOPTIKS: VISION DÉFRAGMENTÉE / INVASION SPATIALE"

RÉSUMÉ

Le projet de recherche à partir de la création *Neoptiks: Vision défragmentée / invasion spatiale* consiste en une installation picturale qui utilise l'espace comme possibilité d'une expérience de fiction, conceptuellement basée à partir des avancées technologiques de notre ère. Démontrant le fait que chaque nouvelle technologie génère des changements dans l'appareil "technoesthétique",² la relation entre la subjectivité de l'artiste et le mode collectif de perception est affectée par une "nouvelle configuration" correspondant à ce même moment.

MOTS CLÉS

Recherche depuis la création, installation, nouvelles technologies, peinture, processus digitaux

“NEOPTIKS: VISÃO DESFRAGMENTADA / INVASÃO ESPACIAL”

RESUMO

O projeto de pesquisa desde a criação Neoptiks visão desfragmentada/invasão espacial³, consistiu numa instalação pictórica que toma o espaço como possibilidade de uma experiência de ficção, conceitualmente baseada nos avanços tecnológicos de nossa era. Evidenciando o fato de que cada nova tecnologia gera câmbios no aparato “tecno-estético”⁴, a relação entre a subjetividade do artista e o modo coletivo de percepção sofrem uma “nova configuração” correspondente ao seu momento. O artigo pretende contar os processos criativos da obra.

PALAVRAS-CHAVE

Pesquisa desde a criação, instalação, novas tecnologias, pintura, processos digitais

“NEOPTIKS: VISIÓN DESFRAGMENTADA / INVASIÓN ESPACIAL”

PISIIYACHISKA

Proyecto de investigación creación urramanda Neoptiks: Visión desfragmentada/ Invasión espacial, karrkami sug instalación pictórica, apiska sug ñugpamanda kaugsaisina kunapunchaurramanda iuiaiua rurraska. Kauachispa musu tecnología trrukami aparato tecnoestetikupi. Kai artistapa subjetividad y modo colectivo de percepción auantami sug “musu allichí” chi puncha urramandallatata. Kilkaska munami parrlangapa obramanda musu rrigsiikuna

RIMAYKUNA NIY

Rrurranakuskaurramandata maskai, churrai, musu tecnológíakuna, churrai, llunchii procesos digitales

3 Couchot, Edmond (2003). A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual, Porto Alegre: UFRGS Editora, p.67

4 Couchot, Edmond (2003). A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual, Porto Alegre: UFRGS Editora, p.67.

Nota sobre “investigación desde la creación”

“... una forma de investigar a través de la práctica de hacer arte. Tal “hacer” no es solo hacer, sino que es una actividad compleja informada, física, teórica e intelectual donde los mundos públicos y privados se reúnen. La práctica del arte es el resultado de procesos entrelazados objetivos, subjetivos, racionales e intuitivos. Considerado de esta manera, el arte es una disciplina, informada por convenciones conceptuales y lingüísticas de su cultura e historia.(David Thomas) “. ”⁵

Este artículo tiene como objetivo compartir la experiencia de un proceso de investigación generado desde la práctica creativa. La comprensión de la investigación desde el campo creativo en el ámbito académico ha sufrido varios cambios en los últimos años. Encontramos definiciones y prácticas de tipos específicos de investigación en el campo del arte y del diseño como “investigación en el arte”, “investigación para el arte” e “investigación a través del arte”, adoptados en la investigación y elaboración de proyectos por algunos programas de maestría y doctorado, sobre todo en Europa.

Mi propuesta para este artículo pertenece a la última categoría, investigación a través del arte, y en él haré el ejercicio de contar abiertamente esa experiencia, desde mis referentes, intereses conceptuales, experimentos formales, y algunos detalles técnicos de mi proceso creativo.

En el ámbito académico, los artículos en el campo del arte son en su mayoría escritos desde la historia, la teoría y/o la filosofía (“investigación en el arte y para el

5 “...a way of researching through the practice of making art. Such making is not just doing, but is a complex informed physical, theoretical and intellectual activity where public and private worlds meet. Art practice is the outcome of intertwined objective, subjective, rational and intuitive processes. Considered in this way, art is a discipline, informed by the conceptual and linguistic conventions of its culture and history” (BUTT, 2007: 85).

arte”), normalmente excluyendo la experiencia directa del mismo artista sobre su trabajo, con excepción de las formas de arte que ya son teóricas en su mismo lenguaje propositivo. Es raro encontrar información sobre la experimentación, referentes y procesos desde la práctica creativa como tal. Incluso, puede ser hasta “mal visto” que un artista escriba sobre su propia obra, ya que este espacio está destinado a los teóricos, críticos y/o curadores que validan de manera muy eficiente y generosa el trabajo de un artista.

Personalmente he sentido el vacío de información directa sobre los procesos creativos de artistas que a mí me interesan, y comparto esta sensación de vacío con colegas que buscan saber más detalles sobre la realización de una obra de arte específica, ya que es muy raro encontrar tal material, y el que existe ha pasado por una interpretación teórica de un tercero que la estudia desde otro punto de vista, dejando expuesto un campo de información que sería muy útil para quienes trabajan en la práctica creativa. Es importante entender los referentes, las inspiraciones, el momento histórico y lugar en que se encuentra y desde el cual observa el artista; las preocupaciones y las fuentes de su poética, el análisis que hace a través de su obra, así como las decisiones, formales o no, casuales, encontradas, accidentales o muy planeadas, relacionadas finalmente a algún recurso técnico específico y experimentación implícita en el proceso creativo.

En la academia, que podría ser el espacio ideal para “generar nuevo conocimiento” directamente desde la creación, esto prácticamente no sucede, ya que los espacios en las revistas académicas pertenecen tradicionalmente a estudiosos del arte que manejan de manera eficiente el lenguaje escrito y teórico; por otro lado, los artistas, que manejan directamente el lenguaje visual y muchas veces no son expertos en el campo de la investigación desde la historia, teoría y/o filosofía, se intimidan en el momento de comunicar sus procesos.



"Neoptiks β ", Museo de Arte Moderno de Bogotá 2010. Fotografía: William Aparicio.

En la segunda intervención, *Neoptiks β* , la obra fue planeada sobre maqueta específicamente para la Sala Múltiple del Museo de Arte Moderno de Bogotá, que tiene como promedio 100 m². Consiste en una pintura dividida en módulos de 105 x 105 cm con un total de 2,10m x 18,9 m. Se complementa con una intervención en el espacio, realizada directamente sobre la pared con pintura vinílica fluorescente amarilla como base, con patrones en gamas de naranjas, rosas y rojos, y puntos verdes, azules y negros, continuando sobre el piso formas orgánicas y cúbicas, cortadas en MDF de 4mm. Finalmente, se desplazan en las paredes un grupo de 15 pinturas montadas en semiesferas termoformadas en acrílico, con dimensiones variables de 15, 25, 35 y 45 cm.



En el campo de la creación en general vivimos esta paradoja —considerando a las distintas formas de creación como un “lenguaje” con objetivos no necesariamente “estéticos”—, incluyendo otras áreas del campo creativo. Es muy distinto crear y/o interpretar una pieza para violín, una poesía, una obra de arte o de teatro, una pieza cinematográfica, o un diseño, a interpretarlos o analizarlos desde la teoría y/o historia, considerando que son campos que exigen habilidades específicas, que afortunadamente a veces se juntan en un solo autor o propósito del mismo, pero muchas veces no es el caso.

Si ponemos más atención en la investigación desde el campo de la ciencia, es muy claro que esta se divide en investigación desde la teoría y desde la práctica, y sus investigadores cumplen con distintos roles generando “nuevos conocimientos”, contribuyendo a la innovación en su campo.

Teniendo esto en cuenta, creo que el campo creativo no ha sido víctima de las reglas de la investigación desde la academia, sino que más bien ha sido víctima de su propio sistema de “validación”, “secretos de cocina”, y ansiedad de lo “original”, lo que produce una enorme inseguridad al momento de contar de forma más detallada, los pormenores de la creación de una obra.

Desafortunadamente, en el campo del arte, las entrevistas y las biografías de artistas son la única fuente para entender la manera en que piensan y trabajan. Comparto con muchos este vacío de información directa desde la fuente creativa, en especial si son artistas vivos que aún no han alcanzado a tener una bibliografía detallada sobre su obra, pero que están actuando en el presente desde un proceso creativo que contribuye al estado actual del arte y quizás es innovador.

Empezaré, en el ejercicio de este artículo, citando los referentes que van delineando en el flujo del texto mis intereses conceptuales y momentos históricos específicos, las decisiones o experimentaciones formales con la obra y finalmente algunos atisbos más técnicos que complementan el fin de la forma. Espero que se entienda el Proyecto *Neoptiks* como una consecuencia de un todo basado en varias experiencias y que esta información sea útil al que comparta intereses en común en estos procesos creativos.

“La invención de Neoptiks”⁶

“Esto es absurdo, pero creo que puedo justificarlo. ¿Quién no desconfiaría de una persona que dijera: Yo y mis compañeros somos apariencias, somos una nueva clase de fotografías?”

Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*)

Cada vez nos acercamos más a los sistemas complejos de pensamiento que se distancian de los sistemas normativos predecibles, lo complejo no entiende de centralidad y se despliega creando rutas muchas veces laberínticas. La instalación *Neoptiks B* se hace a partir de la estructuración de un génesis que desborda la pintura y cobra toda su dimensión en el anuncio de la creación de vida artificial.”⁷

En los últimos años he desarrollado la reinterpretación visual de problemáticas actuales relacionadas con los encuentros entre lo virtual, lo orgánico y lo mecánico, y los acoplamientos entre lo digital, la biología y las prácticas médicas. Técnicamente, he trabajado la apropiación fotográfica y videográfica para la construcción de imágenes en pintura, valiéndome, entre otros recursos, del diseño digital, que utilizo para resaltar las traducciones del trabajo manual a las tecnologías reproductivas, de lo inmaterial a lo material, de crear a replicar y de la mente a la inteligencia artificial. A través del diseño de piezas pictóricas que asimilan procesos “naturales” de repetición y procreación, los cuerpos se descomponen en fracciones o fragmentos manipulados y recreados, donde los órganos (y los elementos pictóricos) son aparentemente reducidos a ser un recurso de la mente (y la tecnología).

Las imágenes trabajadas son apropiadas y manipuladas para, además de provocar sensaciones estéticas, estimular los sentidos y las emociones de manera racional. Representación, simulación, realismo, superficie, organismo, fisiología, sistemas de comunicación, perfección, construcción modular, reproducción, réplica y el rastro tecnológico son algunos de los recursos formales y conceptuales que articulan mi trabajo.

Paralelamente he desarrollado una investigación técnica en términos de: formas, materiales y soportes, como superficies de impresión digital, tipos de pinturas y

6 Título del texto curatorial escrito por María Elvira Ardila, curadora del Museo de Arte Moderno de Bogotá para la exposición *Neoptiks B* de Karen Aune, realizada en octubre de 2010 en este museo.

7 Tomado del texto curatorial de María Elvira Ardila.

pigmentos, técnicas de aplicación e iluminación para el diseño de espacios sensoriales —donde, además de lo pictórico opera lo tridimensional— para sitios específicos.

En síntesis, mi investigación en el campo de la creación tiene tres ejes, desde los cuales pueden plantearse a su vez varios interrogantes. El eje teórico-conceptual, que apoya las metáforas visuales sobre los temas del pensamiento tecnológico y sus efectos en la sociedad actual y futura. El eje formal, si consideramos que los problemas del arte se resuelven a través de la creación de elementos estéticos en una composición visual; y el eje técnico, que considera la necesidad de materializar adecuadamente las ideas y la consiguiente experimentación y manipulación de nuevos materiales y técnicas, teniendo en cuenta que la materia tiene una diversidad de condiciones y particularidades que pueden explorarse abiertamente a través del arte sin la obligación de su funcionalidad específica, pero sirviendo a un efecto o experiencia, donde el medio afecta directamente la forma y el discurso y viceversa.

Los debates sobre ciber y tecno cultura, la sociedad de la información, biotecnología, pos-humanismo, mundos virtuales y universos digitales son relativamente recientes, y se centran en el desarrollo tanto de tecnologías como de disciplinas culturales desde los años sesentas, sin olvidar que son las primeras vanguardias del siglo XX las que delinear problemáticas muy actuales aún hoy en la cultura, el diseño y el arte. "Para Couchot el surgimiento de la fotografía representa una transformación crucial en la forma en la que se relacionan sujeto, objeto y técnica. En la creación de imágenes entran en juego técnicas y un sujeto que opera estas técnicas según un saber hacer (*techné*) que imprime singularidad. La manipulación de estas técnicas hace que el sujeto transforme su percepción del mundo y el resultado de su trabajo a través de una experiencia *tecnoestética*. A cada nueva tecnología surgen cambios en el aparato *tecnoestético* que harán que la relación entre la subjetividad del artista y el modo colectivo de la percepción sufra una nueva configuración, como hemos experimentado desde la aparición de la cámara obscura, la fotografía y el cine, hasta la llegada y desarrollo de la televisión y las tecnologías de comunicación actuales" (Velasco, 2004).

En mi investigación y propuestas creativas de los últimos años he trabajado a partir de un universo pictórico basado en la idea del cuerpo afectado por las tecnologías, traduciendo estos conceptos a través de una

forma de pintar *mimético-maquínica*. En el proyecto de creación *Neoptiks*, la propuesta se enfoca al diseño de espacios sensoriales pictóricos, creando universos "orgánicos luminescentes" que tienen como objetivo llevar al espectador a percibir un espacio paralelo que quizá refleje nuestra condición actual y cree a la vez una "ficción ultra-real".

Pensadores como Paul Virilio (2001), Jean Baudrillard (1997), Marshall McLuhan (2001), dan cuenta en sus obras de estos debates, que no excluyen la teoría cultural. De hecho, el cine y la literatura de ficción, la animación, los cómics, la música pop y experimental, las series de TV, y los nuevos modelos de producción virtual han entrado de lleno a imaginar, construir, deconstruir, analizar, homenajear, soñar y temer a las realidades "tecno-orgánicas" actuales. ¿Cuál es el lugar del cuerpo? ¿Cuál es el lugar de las tecnologías? ¿Cómo interpretar visualmente nuestra experiencia vital en un entorno dominado por una tecnología que nos desterritorializa y nos lleva cada vez más a la virtualidad? ¿Qué tan frágiles o tan inmersos estamos en este espacio paralelo que conquistamos y nos conquista cada día más?

Mientras que arte, ciencia y tecnología (conceptualmente diferenciados en la modernidad, cuando las bellas artes se configuraron como un campo autónomo en relación con las artes liberales), están cada vez más imbricados, conceptos que tradicionalmente han hecho parte del campo del análisis estético, como originalidad, autenticidad, contemplación, estilo y composición pasan a ser sustituidos por otros que se ajustan mejor al nuevo estatuto del arte: participación, proceso, performance, inmaterialidad, interactividad, interfaz, hipertexto, tele-presencia e inmersión.

Las nociones de "tecnoestética" (Couchot, 2003), "cuerpo sin órganos" (Deleuze y Guattari/Critical Art Ensemble, 2001), "modelo protésico" (Moles en Gianetti, 2002), "hiperrealismo y simulacro" (Baudrillard, 2002), "cuerpo cyborg" (Haraway, 1995), "medios fríos y calientes" (Mc Luhan, 1996), "tecnologías húmedas" (Ascott, 2003) se han vuelto claves para entender algunos movimientos de la cultura.

De la cámara oscura al simulacro biotecnológico

“Al surgir la imagen digital se crea por supuesto un universo al interior de la misma, que hace pensar en una nueva “anatomía de la imagen” desde donde es posible entender otros comportamientos en la estructuración visual del mundo, como el de las aproximaciones psicológicas y de conocimiento para el ser humano. En el campo del arte, por ejemplo, se abren nuevos escenarios de interdisciplinariedad, que ponen al creador en la rica posibilidad de re-definir el sentido de “pintar”, de componer, de percibir, de editar y emitir imagen y concepto, desde perspectivas que se dislocan de la realidad si el artista lo desea y permiten a la mirada asomarse a mundos artificiales e incluso umbrales de la realidad en hibridación con los universos virtuales. (...) *Neoptiks* aboca a esa nueva dimensión de la imagen, el primer impacto es el de un nuevo cuerpo de la imagen, auscultada, revisitada y diría, incluso, que diseccionada mediante el bisturí de los códigos de mapas de bits y vectoriales”.⁸

La tesis del artista David Hockney y el físico Charles M. Falco, sugiere que los avances en la perfección técnica del realismo en la historia del arte occidental desde el Renacimiento, fueron primordialmente el resultado del apoyo de artefactos ópticos como la cámara clara, la cámara oscura y los espejos curvos. En su libro *El conocimiento secreto de la pintura*, Hockney y Falco hacen una investigación bella y profunda sobre la historia técnica de la imagen, la pintura y la representación, dejando en claro la idea de un “rastreo” tecnológico correspondiente a su época.⁹

8 Fragmento del texto curatorial escrito por el artista y curador Germán Toloza, para la exposición *Neoptiks* de Karen Aune en la Alianza Francesa de Bucaramanga, Colombia, en junio de 2009.

9 La cámara oscura, ejerció una gran influencia no solo en el campo de la representación, sino como una forma de pensamiento que proviene del campo de la ciencia. En el siglo XIII el filósofo franciscano inglés Roger Bacon menciona el uso seguro de la cámara oscura para mirar los eclipses y la describe como una eficaz herramienta de dibujo. Leonardo Da Vinci (1452–1519) describe la cámara oscura con mucho detalle en el Códice Atlántico publicado en 1685. Podemos mencionar al pintor Holandés Johannes Vermeer, conocido por su atención al detalle y por el uso de la cámara oscura como herramienta de apoyo al dibujo para la realización de sus impecables pinturas.

La fotografía¹⁰ y el cine¹¹ fueron algunos de los muchos inventos de la era industrial que no solo cambiaron la relación del ser humano con su cotidianidad, sino que estimularon la creatividad de todos los que se dedicaban a las artes. Los avances de la industria química en el siglo XIX permitieron nuevos tipos de pinturas, nuevos colores y nuevos medios de empaque que cambiaron por completo la forma de trabajar de los pintores. El futurismo con sus ciudades utópicas (Antonio St’Elia, 1914), imágenes pictóricas y escultóricas que comprimían el tiempo y el espacio como la idea de la imagen en movimiento; el dadaísmo con sus máquinas imposibles (*Rotary Demisphere*, Marcel Duchamp, 1925), y la participación del objeto fabricado industrialmente como obra de arte —los readymades de Marcel Duchamp—, los objetos ensamblados de artistas como Picasso, Dalí, Méret Oppenheim, entre otros, y las experiencias fotográficas de Man Ray con sus *Rayogramas* dan buena cuenta de la realidad *tecnoestética* de este momento.

La Guerra Fría y la carrera al espacio, que se inicia con el satélite ruso Sputnik 1 en 1957 y concluye con la llegada a la luna del Apollo 11 en 1969, abren la “especulación creativa” a una nueva utopía de ciudades fantásticas, la conquista del espacio y la tele-presencia. En el diseño el “space age” invade la moda, los objetos, la televisión y el cine en los sesentas.

Desde el cómic se manifiestan claramente los miedos, sueños y ambiciones de cada época, relacionados a los cambios tecnológicos, como por ejemplo los cómics dedicados a los superhéroes o los utópicos y fantásticos mundos paralelos y futuristas, —creados por el excepcional dibujante Moebius (Jean Girot) y el guionista Alejandro Jodorowsky, en la serie *El Incal* creada en los ochenta y *El Mundo de Edena*— han sido claves como referencia para el cine de ciencia ficción hasta la fecha. Entre la utopía y el temor a lo nuevo y desconocido se abren espacio las distopías futuristas, un ejemplo de esto es *2001: A Space Odyssey*, en la que HAL9000,

10 La primera imagen “fotográfica” de que se tiene registro fue fijada por el químico y litógrafo francés Joseph Niepce en 1926; Louis Daguerre, pintor y diseñador de escenarios teatrales, perfeccionó el proceso de fijar la imagen fotográfica y en 1938 realizó la primera fotografía en que aparece una persona.

11 Las investigaciones y experimentos del fotógrafo e investigador inglés Eadweard Muybridge y el científico francés Étienne-Jules Marey contribuyeron a los avances del cine; los hermanos Lumière patentan en 1894 el proyector cinematógrafo, pero fue Georges Méliès, dibujante, director y actor de teatro, quien exploró las posibilidades creativas del cinematógrafo, creando cerca de 500 películas (casi todas destruidas en la Primera Guerra Mundial), con las que gestó el lenguaje de la fantasía y la ficción en el cine, como por ejemplo en *Viaje a la Luna* (1902).

el súper computador que controla la nave, cuestiona la finalidad de la misión y amenaza a la tripulación al convertirse en un ser racional que piensa. ¿Qué tanto poder se le puede dar a una máquina, tendrá algún tipo de vida o sentimientos?

En la película *THX1138* (1971) el director George Lucas nos muestra un mundo totalitario enfocado en el consumo y la producción, no muy diferente de la novela *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932). El director Ridley Scott en su película *Blade Runner* (1982) —basada en la novela de Philip Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968)— nos presenta un planeta que agoniza, donde los “replicantes” demuestran ser más humanos que los propios humanos.

El cineasta David Cronenberg explora las implicaciones de las sociedades “hipermediatizadas” en *Videodrome* (1982) y *eXistenZ* (1999) en las que los personajes son transformados a través de la llegada de los nuevos medios tecnológicos. “Cronenberg se enfoca en cómo las personas interactúan con el medio tecnológico, y cómo la forma del medio afecta la forma y los patrones de la existencia humana, representando el medio tecnológico como directamente ligado a los propósitos y funciones del cuerpo” (Laing, 2000). En *eXistenZ*, “pods” orgánicos se acoplan al cuerpo para ingresar a un videojuego lo que redefine la noción de lo tecnológico, de lo orgánico y del espacio real versus el virtual, lo que sugiere otros ambientes, realidades y formas de percepción. Lugares como los de la película *Matrix*, donde el “pod” puede ser también una matriz-útero que alimenta un espacio virtual de energía humana haciendo ambos la conexión a una especie de “second-life-techo-orgánico”.

“Las personas viven obsesionadas con la perfección, evitar el paso del tiempo y la objetivización del ser. Aún más, la autenticidad ha sido reemplazada por la copia (dejando así un sustituto para la realidad), nada es Real, y los involucrados en esta ilusión son incapaces de notarlo”. Esta frase del libro *Cultura y simulacro* de Jean Baudrillard, cuya carátula aparece brevemente en la película *Matrix* (1999), bien describe el limbo entre el espacio virtual y real que experimentamos hoy, donde la realidad virtual es espacio “hiperreal” e “hiperrealidad”, la forma en que la conciencia define lo que es verdaderamente “real” en un mundo donde los medios de comunicación pueden modelar y filtrar de manera radical la manera en que percibimos un evento o experiencia.

La noción de habitar un espacio virtual, “numérico”, tiene como antecedente cinematográfico la película

Tron (1982), en que el cuerpo de Kevin Flynn se desmaterializa para habitar el mundo de un videojuego, donde queda atrapado hasta *Tron: El Legado* (2010), esta última en formato 3D, “hiperreal”, lo que convierte la película en una “experiencia” similar a un videojuego.

Espacios que transitan de la literatura a la pintura, del cómic al cine, que especulan sobre las posibilidades de una relación hombre-máquina, tiempo-espacio más allá de lo real, un mundo de ficción que expresa los miedos, pasiones y obsesiones humanas, que son, finalmente, reales.

Al inicio de los sesentas, los científicos crearon gráficos por computador, y la curiosidad sobre la capacidad creativa en el uso de estas máquinas llevó a los primeros dibujos impresos en un plotter. El matemático Georg Nees realiza la primera exposición de gráficos generados por computador en 1965, seguido del también matemático Frieder Nake, mientras que en Estados Unidos Michael Noll, junto a Bela Julesz, realiza su primera exposición, *Computer generated pictures* en Nueva York. Una de las primeras exposiciones colectivas de arte digital fue *Cybernetic Serendipity* realizada en 1968 en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres. En ella se exhibieron piezas realizadas con el apoyo del computador, donde se hacían presentes música, literatura, danza, escultura y animación. En los setentas, el computador pasa a hacer parte de la “caja de herramientas” del arte y el interés de algunos artistas por el medio informático influyó en su desarrollo profesional. Esta época ve el auge del arte cinético, del op y el pop: artistas digitales como Kenneth Knowlton y Lee Harmon (en *Studies in Perception*, 1966), Masao Komura y Makato Otake (*Runnig Cola Is Afrika* y *Return to Square* ambas de 1967-68), con sus imágenes impresas generadas por computador y las bellísimas películas y animaciones de Lilian Shwartz, demuestran claramente ser parte de una nueva era y de su “rastros tecnológico”.

En el arte pop, artistas como Andy Warhol, James Rosenquist y, posteriormente Jeff Koons y Takashi Murakami, utilizan los medios y formas de producción en masa para cuestionar la sociedad de consumo, creando toda una nueva manera de hacer y entender el arte. En el mismo momento, los artistas hiperrealistas parecen tener la misma intención, no solo desde la técnica impecable de imitar la “realidad” a través de la utilización de fotografías, o moldes directos, sino desde la capacidad de mostrar estos elementos del “cotidiano” de una manera “artificial” o “forzada”, como en los paisajes urbanos generalmente vacíos mediados por el