

Para cualquier artista en un contexto globalizado, un hecho recurrente es recibir con cierta regularidad—por parte de amistades y otras personas que cohabitan las mismas redes sociales— imágenes que aluden a obras que estamos creando o exhibiendo. Es un gesto curioso y con un cierto grado de ambivalencia; en algunas ocasiones acompañado de notas personales (“esto me recordó a ti”), y la mayoría de las veces con la ambigüedad propia de una imagen enviada sin contexto o vinculada a nuestra presencia en redes sociales a partir de un impersonal “@”. Con este gesto, un símbolo se convierte en puente: se une nuestra identidad virtual—el perfil de Facebook o Instagram—con el perfil desde donde proviene la imagen. Y la ambigüedad del gesto—elocuente en su mudez—, es también plena en sus posibilidades: oscilando su significado desde un cariñoso #meacordédetí, hasta un ofensivo #copióntepillé.

Es significativo como la mudez de un signo, en este caso una imagen devenida en mensaje, opera como un troyano que oculta el sentido explícito del texto: lo que queda es que alguien piensa en ti, pero resulta difícil entender qué fue lo que pensó y cuál era la intención del mensaje. Supongo que esas reflexiones quedan para los grupos privados de Whatsapp y otros contenedores de paranoia cibernética.

A partir de esta reflexión, que de por sí transparenta mi relación con hábitos de comunicación en redes sociales, me gustaría—valga la redundancia—transparentar algunos temas relativos a ser artista y trabajar en un contexto globalizado, probablemente como resultado de una progresiva digitalización y consecuente homogeneización de nuestro entorno social y cultural.¹

Abordaré esta situación “ambiental”—la de hacer arte en un contexto digitalizado— a partir de dos puntos: primero, preguntándome por la posible relación entre el surgimiento de imaginarios y estéticas visuales globales con determinados eventos técnicos que los posibilitan. Y a partir de este último aspecto, me gustaría abordar la pregunta principal: ¿de qué forma se manifiesta la

idea de autoría y autenticidad en un contexto de creación homogeneizado por la digitalización? Sin querer arruinar el desarrollo de estas conjeturas—ilustradas con ejemplos de artistas contemporáneos y medios masivos de comunicación online—, creo que la respuesta a esta última pregunta es compleja; claramente la autoría existe, pero paradójicamente ésta parece manifestarse desde el ejercicio de una transparencia radical—vinculada a lo performativo—que apunta a consolidar nuevas nociones de autenticidad emancipadas de la idea *Benjaminiana* de “aura”.

DETERMINISMO TECNOLÓGICO

Las imágenes anteriores (Fig.1, 2 y 3) son solo algunos ejemplos de obras de arte o *motion graphics* que he recibido por redes sociales en el contexto de un imaginario global. En este caso, el fantasma de Instagram. La mayoría de quienes realizan estas animaciones utilizan procedimientos que están relativamente estandarizados en el contexto de la gráfica computacional: la simulación de telas, fluidos y otros fenómenos suelen proceder de *papers científicos* que describen este y otros fenómenos físicos en términos matemáticos, los cuales al cabo de un par de años son implementados en software de animación; tal es el caso de las *Olas Tessendorf*² o el *Ruido Perlin*.³

El caso particular que estoy ejemplificando, es el de una simulación de tela. En este tipo de procedimiento se selecciona un plano virtual, compuesto por una gran cantidad de vértices y, resumiendo groseramente el proceso: se hace *click* en el botón que dice “convertir este objeto sólido en una tela” y listo. Este proceso tan simple, hace pocos años solía ser extraordinariamente costoso en términos de tiempo y dinero: la mayoría del software utilizado—Cinema4D, Maya, etc.—era de difícil acceso, y los procesadores y tarjetas gráficas necesarios para realizar estas animaciones en minutos, tenían un costo prohibitivo; hoy en día un equipo para videojuegos básico tiene las prestaciones de lo que hace 10 años era un supercomputador, y el acceso a este software

3. Código de Fuente de la descripción de ruido aleatorio desarrollado por Ken Perlin. Véase: <https://www.mrl.nyu.edu/~perlin/doc/oscar.html> - noise

2. Jerry Tessendorf describió—en el paper *Simulating Ocean Water* del año 2001—una serie de procedimientos matemáticos para que artistas y programadores simulasen océanos fotorrealistas. La implementación masiva de estos algoritmos se dio alrededor del año 2012 en programas como Cinema4D y SideFX Houdini.

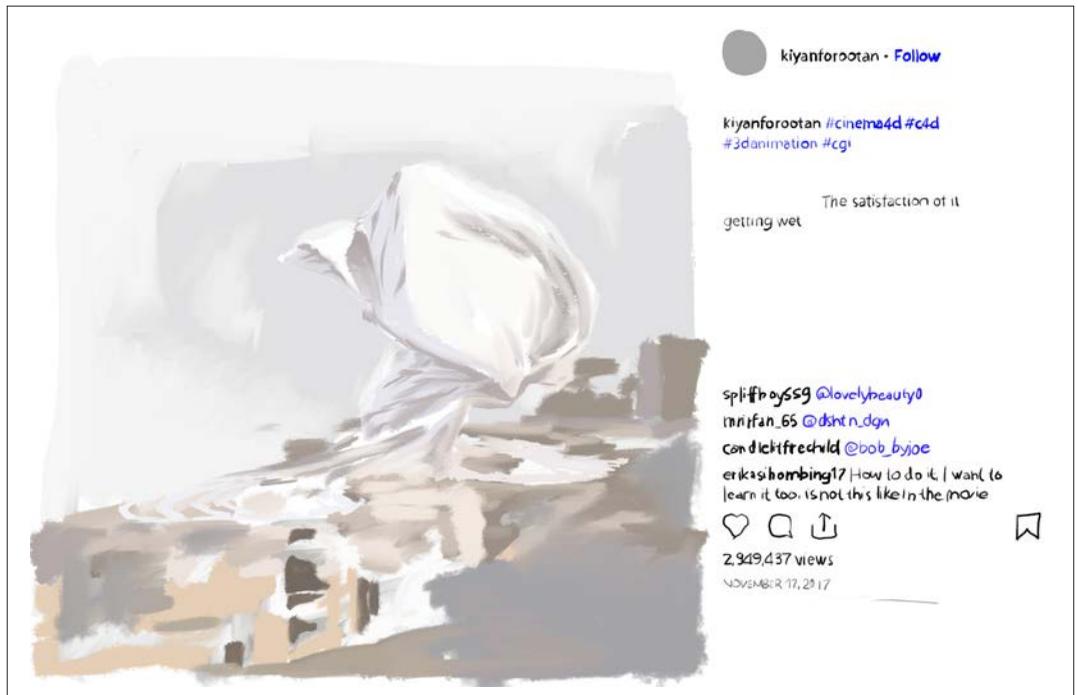
1. Es pertinente hacer esta última precisión, pues, la digitalización de formas sociales y culturales que define el contexto de producción actual, es una característica que diferencia marcadamente lo que es el arte digital de los 80's versus lo que es el arte digital actual.



Fig. 1. Georg Getksts, *Slow Install / Fake Art*, (2018)

Fig. 2. Kiyan Forootan, *Dancing Phantoms*, (Noviembre 2017)

Derecha. Fig. 3. Cristóbal Cea, *Ghosts of Concordia* (Marzo de 2016). Registro de un detalle de la videoinstalación, (Diciembre de 2016)



se ha facilitado enormemente gracias a programas de acceso para estudiantes y usuarios aficionados, entre otros avances.

A estas circunstancias técnicas, se le suman también determinados eventos de la llamada industria creativa: hace algunos años se empezaron a masificar clips de “captura de movimiento”: archivos digitales del movimiento de un actor —generalmente anónimo—, convertidos en datos que luego pueden aplicarse a una marioneta digital. Cinema4D, software de Maxon, fue pionero al incorporar este tipo de archivos en su software de acceso libre para estudiantes. En conjunto con lo anteriormente descrito, esto provocó que el año 2015 se desatase una verdadera explosión en clips de corta duración y alto coeficiente hipnótico, que se adaptan perfectamente al formato de economía atencional demandado por redes sociales como Instagram.

La mayoría de los clips de este tipo que se encuentran en Internet, ya sean cuerpos que caen y rebotan, formas humanoides surrealistas, caras que se derriten y —por supuesto— fantasmas que bailan, son en gran medida el resultado de los procesos anteriormente descritos. Al aplicar

funciones de simulación a estos archivos de captura de movimiento, si se dan el tiempo, verán que muchas de estas animaciones —a pesar de verse diferentes—, representan el mismo movimiento, porque su origen es un mismo archivo de captura de movimiento.

En este contexto, creo que vale la pena hacer una pregunta sobre determinismo técnico: no es mi ánimo descalificar el oficio de quienes se dedican al *Motion Graphics*, ni caer en el cinismo de plantear que las imágenes producidas en este contexto no son más que el resultado de las circunstancias en que se produjeron. Sin embargo, me parece importante revelar el papel que las circunstancias técnicas, anteriormente descritas, juegan en la aparición de ciertos imaginarios visuales, y que rara vez son validados en el llamado “mundo del arte”.

Este es el caso del *mapping*, cuya popularidad está correlacionada con la masificación de proyectores de bajo costo y computadoras portátiles, y que por lo general se ha limitado a cubrir fachadas de museos en instancias como fiestas y festivales que se desarrollan fuera de éstos, siendo muy excepcional que estas manifestaciones



puedan entrar al ámbito museal: el artista Pablo Valbuena (Madrid, 1978), sería una de las poquísimas excepciones. En este sentido, me pregunto por qué algunas manifestaciones visuales derivadas de estas circunstancias—como Valbuena—, son aceptadas por instancias artísticas validadoras—galerías, museos, residencias, revistas de investigación, etc—, mientras la inmensa mayoría no corre la misma suerte. Me lo pregunto bastante seguido. Especialmente tomando en cuenta que una parte importante de mi propio cuerpo de obra son “fantasmitas de Instagram”, y he tenido la oportunidad de mostrar este trabajo en espacios que tienen cierta aptitud validadora en el contexto artístico.

Creo que en mi caso tuve la suerte de adelantarme algunos meses a la “mimetización” de este problema, y que—por otra parte— el procedimiento de captura de movimiento que empleo tiene ciertas particularidades respecto a los contenidos que me interesa trabajar, cuyo hincapié está en la mediación de cuerpos ausentes. De todas formas es una pregunta que—confieso— me produce incomodidad.

Me formé como pintor, en un medio de procesos y temporalidades específicas y muchas veces de largo aliento. En contraste con esto, hoy en día me dedico principalmente a trabajar con temáticas relativas a la cultura, la digitalidad y las herramientas específicas asociadas a estos temas. A diferencia de la pintura, en el ámbito de lo digital el avance vertiginoso de la técnica, en conjunto con la homogeneidad del medio—en donde resulta difícil diferenciar una animación hecha en Taiwan de otra hecha en Canadá—, hace que el resultado de cualquier procedimiento pueda reproducirse con exactitud sin siquiera verlo en vivo, transformándose en efecto con asombrosa velocidad.

Para mí, como artista, me parece compleja esta relación entre velocidad, técnica y reproductibilidad en un contexto de creación tan apresurado como el de la cultura digital. Creo que en este sentido resulta urgente preguntarse por las estrategias necesarias para que los procesos de creación empleados se cristalicen en obras, y no en meros efectos desprovistos de una perspectiva crítica respecto al medio en el cual se desenvuelven.

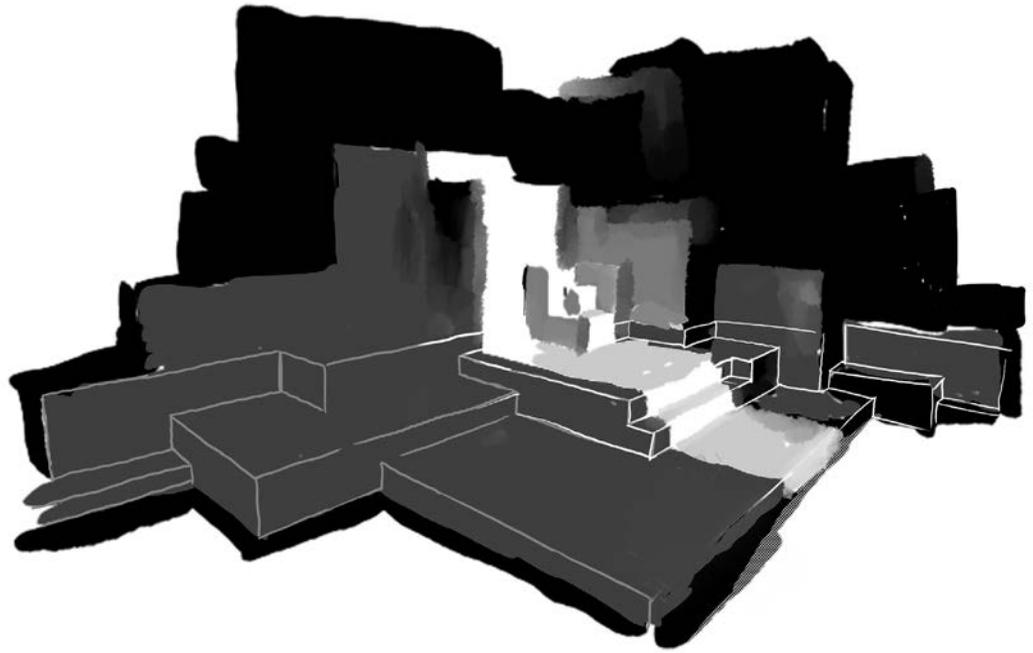


Fig.4. Pablo Valbuena, *Augmented* (2007-2011)

Derecha. Fig. 5. Cartucho de Nintendo modificado por Cory Arcangel para Super Mario Clouds (2002)

AUTORÍA

Cory Arcangel (New York, 1978), pionero del arte post-internet, es un ejemplo bastante claro de esta necesidad de conciliar la facilidad del efecto digital como medio masivo de producción de imágenes, con el planteamiento de obras de gran espesor crítico: su serie “Photoshop Gradients” (2009), consiste en grandes impresiones donde se despliegan coloridas gradientes en una variedad de formatos y colores. Las gradientes, todas sospechosamente familiares, son ajustes pre-establecidos del *software Adobe Photoshop*. Y el título de cada obra es una descripción exacta de los procedimientos necesarios para dar con una copia indistinguible de las gradientes colgadas en los muros del New Museum, o el Whitney Museum of American Art.

Supongo que una de las razones por las que esta obra de Arcangel se instala con tanta facilidad en el mundo del arte, particularmente en la escena norteamericana, es la relación que establece simultáneamente entre arte pop, minimalismo y fluxus: las gradientes de Arcangel son un ejercicio de transparencia radical, un conjunto de instrucciones para un software de uso masivo

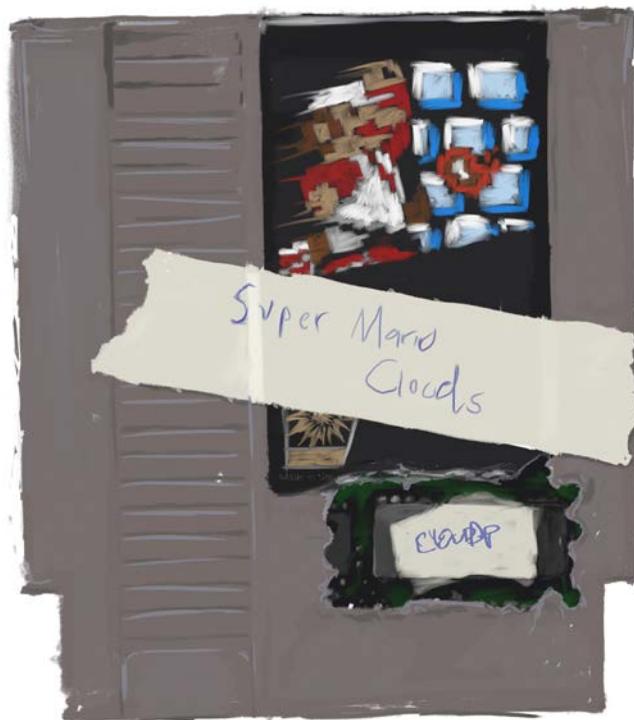
como Photoshop, que resulta en una versión digital de los murales de Sol LeWitt o las instrucciones de Yoko Ono.

Y es esta transparencia radical la que se ha transformado en un aspecto fundamental de la autoría artística dentro del formato digital: donde cualquier forma *novedosa* parece condenada a transformarse en *App*, efectos de SnapChat o meme. Arcangel revierte este problema al trabajar con un *software* de uso masivo, utilizando procedimientos que tienen poco y nada de novedosos, y aludiendo a corrientes artísticas de los 60s y principios de los 70s.

La estética de lo abierto está presente en obras emblemáticas de su autoría como “Super Mario Clouds” (2002): un cartucho del videojuego Super Mario Bros⁴ modificado para eliminar todo excepto el cielo y las nubes; la alteración física del cartucho expuesta, con cinta de enmascarar y la inclusión de un texto cursivo, declarando que aquí no hay nada que ocultar.

Sin embargo, la obra es cerrada; transparente en las formas de su modificación, pero profundamente opaca en su funcionamiento tanto a nivel de *hardware*, como a nivel institucional: el

4. Nintendo, 1985.



cartucho está abierto, expuesto, transparente, pero no se puede tocar y hasta el día de hoy existen dudas relativas a la veracidad de la modificación realizada por Arcangel.⁵

La transparencia radical —lejos de sus aspiraciones de *copy-left* y código abierto— se instala entonces como una forma de instaurar autoría en un contexto donde la posibilidad de generar autenticidad y originalidad son, por decirlo menos, asuntos discutibles. Paradojalmente, es la imposibilidad de distinguir una imagen digital de otra, la que parece promover este énfasis en declarar explícitamente el *origen* de la forma visual, y con ello, configurar una noción de autoría que no se encuentra atada a un objeto particular. Algo a lo que David Joselit se refiere cuando argumenta que el modelo de *aura* Benjaminiano, resultado de la especificidad espacio-temporal de un objeto, se disuelve con la reproductibilidad técnica, volviéndose “nomádico” (Joselit, 2013, pág. 14).

Luego, Joselit sostiene que en un contexto como el actual, donde la reproductibilidad digital no requiere originales para reproducirse, lo que

dota de *valor* a un objeto u obra es su ubicuidad y no su pertenencia a un lugar particular:

Es la saturación a partir de la circulación masiva el estatuto de estar en todas partes en vez de pertenecer a un lugar particular— lo que hoy produce valor para y a través de las imágenes. En vez de una irradiante nube de autenticidad y autoridad sostenida por la especificidad, tenemos el valor de la saturación, de estar en todas partes a la vez. En lugar de aura, tenemos un zumbido (Ídem).

Desde esta noción —el *zumbido*—, Joselit elabora algunos conceptos interesantes sobre la arquitectura de la autoría en este nuevo contexto de ubicuidad. La mayoría de estos, vinculables a nociones de actor-red —como los propuestos por Bruno Latour—, en donde lo que configura el *zumbido* no es la agencia de un objeto específico —como sucede con el *aura*—, sino la coordinación de múltiples agentes coordinados (Ibid, pág. 16).

Tengo la impresión de que muchos artistas contemporáneos que trabajan con temáticas y medios referidos a lo digital tienen plena

5. Patrick LeMieux en un video-ensayo publicado el año 2017, sostiene que *Super Mario Clouds* está basado en una versión pre-modificada del cartucho de Nintendo y no, como sostiene Arcangel, en el cartucho original. Véase Patrick LeMieux, *Everything but the Clouds* (2017) en el siguiente link: <https://vimeo.com/241966869>



Fig. 6. Ed Adkins

Derecha. Fig. 7. Ejemplificación de la expresión facial traducida por un Animoji

conciencia de este problema de circulación y autoría.

Tomemos el caso de Ed Adkins: artista inglés de 36 años que goza de un amplio reconocimiento e importantes exhibiciones a nivel mundial —ICA Boston, Moma PS1 y Serpentine Gallery entre otras—, y quien representa también un caso paradigmático en esto que podríamos denominar *la administración del zumbido*.

Adkins comenzó a trabajar con captura de movimiento alrededor del año 2014. Sus obras, consistentes en animaciones donde actuaba a través de avatares virtuales que remiten a *hooligans* y otros estereotipos, utilizaban el software de captura de movimiento *Faceshift* y modelos adquiridos en Internet como herramienta de trabajo.

Debe haber sido decepcionante para Adkins, cuando un año después de comenzar a obtener notoriedad, Apple adquirió *Faceshift*,⁶ descontinuo rápidamente su venta, e integró al equipo de esta naciente empresa en el desarrollo de avanzadas tecnologías para su ecosistema informático: *Animojis*.

El año 2017 Apple introduce los “Animojis” como una función exclusiva de sus teléfonos de

alta gama —iPhone x. Los Animojis utilizan un sensor de profundidad para detectar expresiones faciales, y así traducir expresiones y movimientos faciales a Animojis (Fig. 7). Así, la misma tecnología que Adkins utilizó para desarrollar una propuesta artística innovadora el año 2014, es hoy una *app* para teléfonos Apple —de gama alta por supuesto— a través de la cual se pueden enviar divertidos mensajes animados, en donde los usuarios actúan a través de chimpancés, fantasmas, chanchos, ositos panda y por supuesto “caquitas” —fecas—, que replican sus expresiones faciales en tiempo real.

En este contexto de rápida masificación de la técnica, obras como las de Adkins corren cierto riesgo de convertirse en anécdotas dentro del zumbido de la captura facial y los avatares 3D. Lo que hace Adkins, enfrentado a esta situación, es producir la exhibición *Performance Capture*⁷ para el Festival de Manchester en 2015 y para *The Kitchen* el año 2016.

En este proyecto, es el proceso mismo de captura de movimiento —con todo el software y equipo técnico visible al público— el que se transforma en obra artística. Con este gesto

6. Para un desarrollo más detenido sobre la noticia, véase el siguiente link: <https://techcrunch.com/2015/11/24/apple-faceshift/>

7. Información sobre la exhibición *Performance Capture* en el siguiente link: <http://thekitchen.org/event/ed-adkins-performance-capture>



alonsaguevara • Follow
Brooklyn, New York

alonsaguevara Time to prime th
Here I'm using white acrylic gess
small amount of red, brown and
acrylic painting to make a light
add colors of
wedge tool to make a

second layer after the
ready to be

👉👉👉👉
get this round stretchers, check
@cronescustom
info@cronewoodworking.com

#instavideo #artvideo #video of
#paintingvideo #timelapsevideo
#handmade #makingcanvas
#oilpainting #art_f_u #art_daily
#art_sharing #arts_realistique

♡ 🔍 ↗

44,158 views

JUNE 8

Add a comment...

CRISTÓBAL CEA

(Santiago, Chile, 1981) trabaja con desplazamientos de medios digitales en animación, video encontrado y escultura, donde busca problematizar las dinámicas de percepción de un mundo hiper-mediatizado. Cristóbal es profesor de Artes Mediales en la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica, y de Fabricación Digital en la Universidad Diego Portales. Asimismo, ha sido profesor en el Programa IDM de NYU, FAV de RISD,

Digital Media de RISD, Diseño de Juegos Digitales en Campus Creativo y por un semestre en Merrimack College. Su trabajo ha sido exhibido en algunas exposiciones individuales y colectivas en Chile y el extranjero, dentro de las cuales le gustan mucho las muestras realizadas en MAVI, Microscope Gallery, BRIC Arts Media, Ars Electrónica, Galería NAC, Kohler Arts Center, Galería Nemesio Antunez y Museo Nacional de Bellas Artes (Chile).

BIBLIOGRAFÍA

Galloway, Alexander. *The Interface Effect*. Malden: Polity press, 2012.
Joselit, David, *After Art* (POINT: Essays on Architecture). Princeton: Princeton University Press, 2013.