

BitStreams

implementando los medio digitales

04-07-01

El Whitney Museum of American Art es uno de los museos de Estados Unidos que constantemente realiza esfuerzos para incluir dentro de su calendario, exhibiciones y programas que involucran proyectos realizados con los nuevos medios digitales. Comenzando el año pasado con la inclusión, por primera vez, de proyectos de net.art dentro de la Whitney Bienal 2000. Hoy el Whitney es responsable de la organización de dos nuevas exhibiciones que examinan el papel del arte en esta era digital, Data Dynamics y BitStreams ambas en exhibición hasta el 10 de Junio del corriente año.

BitStreams es una estimulante presentación que muestra un arte contemporáneo que aprovecha los medios digitales para lograr nuevas dimensiones de expresión artística a través de la transformación de imágenes, del espacio, de los datos y del sonido. La exhibición también ilustra como hoy en día los medios de expresión se entrelazan mutuamente para generar una nueva obra donde los "materiales digitales" tienen un papel preponderante.

El uso común de los softwares digitales sirve de conexión entre la fotografía, la pintura, la instalación y el sonido. La exhibición cuenta con cuarenta y nueve artistas, entre ellos: Jeremy Blake, Leah Gilliam, LOT/EK, Paul D. Miller (DJ Spooky That Subliminal Kid), Jim O'Rourke, Paul Pfeiffer, Marina Rosenfeld, Elliott Sharp, Diana Thater, and Pamela Z.

Por ejemplo el artista Jon Haddock realiza manipulaciones con conocidas fotografías periodísticas, tales como las fotos de la guerra de Vietnam en donde los niños están corriendo desesperadamente para salvarse de los ataques atómicos. En estas fotografías Haddock remueve digitalmente toda presencia humana. Al borrar los elementos esenciales que nos permiten reconocer la foto instantáneamente, el artista nos hace reflexionar sobre como estas imágenes están internalizadas en nosotros.

Tecnologías digitales

Las obras de Jordan Crandall y Lutz Bacher, ambas realizadas con video junto a diferentes tecnologías digitales nos hacen preguntar y reflexionar sobre el comportamiento humano en el espacio que nos rodea. Los seis videos que forman parte de la instalación de Crandall fueron realizados con diferentes tecnologías, incluyendo cámaras de vigilancia usadas por la Policía de Frontera de Estados Unidos que tratan de encontrar y capturar inmigrantes ilegales provenientes de México. El material obtenido con estas cámaras es editado y manipulado con efectos electrónicos.

Capturando eróticos y ocasionalmente violentos escenarios Crandall nos enfrenta con la estructura del ver, poniéndonos en contacto con el aspecto invasor de las nuevas tecnologías. Lutz Bacher, quien desde 1976 ha estado examinando la forma en que las personas son vistas y mostradas en el mundo, ha también utilizado las cámaras de vigilancia para su última obra, Closed Circuit.

Para este proyecto Bacher grabó más de 1200 horas en el transcurso de un año a través de una cámara de vigilancia colocada en el escritorio de la marchad Pat Hearn. Bacher editó estas 1200 horas convirtiéndolas en cuarenta minutos, en donde se ven fragmentos de Hearn almorzando, encontrándose con colegas o tan solo pensando. A través de las capacidades únicas de la edición digital la artista logra crear una sutil experiencia del tiempo, donde cada frame del video es sostenido en la pantalla de acuerdo al peso emocional deseado.

El dibujo y la pintura también se entrelazan con los medios digitales dando lugar a obras con fuertes características conceptuales y pictóricas. Los dibujos de Sally Elesby comienzan con la palabra line escrita con los diferentes tipos de letra disponibles en su computadora. A partir de allí Elesby dibuja con el mouse, sobre y alrededor de las letras de la palabra line hasta que una nueva y espontánea forma emerge. Elesby dice, "Estos dibujos demuestran como la tecnología de la computadora objetiviza el usualmente subjetivo proceso de dibujar ofreciendo al mismo tiempo evidencia de la mano humana".

Carl Fudge usa la tecnología digital como un paso intermedio, explotando las facilidades de la computadora para realizar sutiles controles en la composición y en el color, retornando luego a un medio mas tradicional para crear su trabajo final. In Untitled, Fudge le hace homenaje a Albrecht Dürer, tomando prestada la obra maestra del siglo dieciseis The Resurrection, y rehaciéndola como quiza el mismo Dürer la hubiera hecho si hubiera vivido en nuestra propia era digital.



[BitStreams es una estimulante presentación que muestra un arte contemporáneo que aprovecha los medios digitales para lograr nuevas dimensiones de expresión artística a través de la transformación de imágenes, del espacio, de los datos y del sonido.]

Artículos 



Por Luciana Sario

Luciana Sario es la editora de la revista Bistart.com una publicación electrónica que recoge las últimas tendencias del Arte Internacional.

¿Quieres mandarle un e-mail ?

El comienzo de un software

Otro de los aspectos mostrados en esta exhibición es la creación de softwares por los propios artistas, entre los que se encuentra John F. Simon, Jr. quien es uno de los tantos artistas contemporáneos que escribe sus propios programas de computación en vez de utilizar softwares comerciales. Programado para funcionar indefinidamente sin repetir el mismo modelo, el trabajo de Simon refleja las ideas formales de la abstracción moderna. "Mis héroes son Mondrian y Paul Klee", comenta el artista alegando que los escritos de Paul Klee eran el comienzo de un software.

La utilización del sonido fue una de las constantes en los trabajos seleccionados para esta exhibición, reflejando el preponderante papel que posee dentro de las creaciones digitales. Con obras que muestran diferentes acercamientos, el sonido tomó diferentes formas, apareciendo en instalaciones, performances y softwares. Gamper por ejemplo realiza instalaciones sonoras que tratan de mostrar las diferencias entre los sonidos de la naturaleza y los de la tecnología. Ann Hamilton y Andrew Deutsh a través de la grabación del sonido que produce el lápiz al dibujar exploran las características inherentes en el sonido del dibujo junto con las calidades del lenguaje.

El net.art también está presente en Bit Streams con la obra de John Klima, la cual expresa de manera tangible el intercambio de todas las formas de información digital. El ecosistema de John Klima es una representación animada, en tiempo real, de las fluctuaciones del mercado bursátil, las condiciones del tiempo y la actual concurrencia del website. Los índices de la bolsa están representados por hojas de árboles y la concurrencia por pájaros que suben y bajan de acuerdo a la actividad del momento. En el mundo virtual de Klima, en el cual los visitantes pueden viajar como pájaros, la economía está a la par de la naturaleza.