

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Título:

“RYOJI IKEDA, CHRIS CUNNINGHAM Y HEIDI KUMAO. Reflexiones en torno al campo expansivo de la hiperrealidad, el espacio/cuerpo virtual y su estética”

Autora: Mtra. Karina Erika Rojas Calderón

Dependencia de adscripción: Escuela Nacional de Artes Plásticas

Profesora de Asignatura

Introducción

A través de la siguiente ponencia se propone hacer una reflexión en torno a la imperceptible línea que existe entre la realidad y la multi-presencia de los espacios virtuales y de cómo la variedad de aplicaciones de los medios digitales en la cultura visual y el arte, con frecuencia, han borrado los límites, que antes nos hacían distinguir, entre lo real y lo virtual, direccionado hacia un ejercicio de apreciación visual en la expresión de tres artistas que se desarrollan en el arte digital: Ryoji Ikeda, Chris Cunningham Y Heidi Kumao.

Exponiendo así, la “visualidad” de lo virtual como un halo de vacío; un hueco. En el que vivimos inmersos en lo cotidiano, aceptándolo al grado de ser un remplazo de la realidad sin impedimentos, saltando de un mundo al otro constantemente, al provocar la confusión entre lo real y lo virtual o viceversa. Para así, trasladarnos a la escena de retroalimentación entre la cultura visual, el arte contemporáneo y la reflexión estética.

Por lo que para esta lectura inicio señalando el año de 1994 como un momento clave en la historia de la tecnología mediática y la cultura digital, al generarse el término “nuevos medios” aplicado a cualidades y aspectos concernientes a la red y objetos de apoyo y fundamento tecnológico, surgiendo las categorías de arte digital, arte electrónico, arte multimedia, arte interactivo, entre otros. Así, el universo que los reunía era el del arte de los nuevos medios, en una aplicación a proyectos emergentes hacia una exploración de las posibilidades culturales, políticas y de estudio estético.

El arte de los nuevos medios se concibe como la intersección entre el arte y la tecnología, englobando también a aquellas actividades como el videoarte, el arte de transmisión y el cine experimental; expresiones artísticas basadas en las tecnologías de los medios masivos de comunicación, y que ya en la década de los noventa no podían ser consideradas nuevas. Sin embargo, este arte no surge a

partir de la novedad tecnológica, sino que se adentra en las raíces del dadá, dando paso a numerosas estrategias que afloran en el arte de los nuevos medios, entre ellas el fotomontaje, el collage, el ready-made, las acciones políticas y la performance.

Ya para 1970, el arte se define en movimientos y tendencias (arte conceptual, arte procesual, land art, arte del cuerpo, situacionismo, etc.), como acciones de confrontación previas al surgimiento del posmodernismo y de las teorías de la estética relacional. Así, se diseñan nuevos modelos y propuestas en el arte en los que se entremezclan los análisis antropológicos, el uso de nuevas tecnologías, el modelo empresarial de producción, las estrategias del marketing, la inserción de la crítica a los mecanismos económicos y políticos, el desafío a la concepción institucionalizada del arte y, sobretodo, la exploración de un modelo interdisciplinario en el que dialogan los ejemplos visuales con la arquitectura, el diseño, la música, la danza y la literatura.

En la escena del mundo global y tecnologizado, las expresiones no tardaron en mezclarse y hacer más delgadas las líneas de las diversas culturas, el contexto urbano es pluricultural, multi-fenotípico y multiétnico, propiciando nuevas convergencias entre el arte, la tecnología y la comunicación, creando nuevas reglas que permitan “definir” la cultura contemporánea, así como el arte de la “nueva” era.

La preeminencia indiscutida durante mucho tiempo de la sociedad como generador de cambios frente al individuo, se pone en cuestión, pues comienza un nuevo individualismo. Hoy en día, los artistas contemporáneos desarrollan su trabajo encontrando su unión, comunicación e integración con el mundo partiendo de imágenes/objeto/paisaje re-creados dotados de autenticidad, en razón del camino expansivo del espacio/cuerpo virtual, la hiperrealidad y su poética.

Así, esta reflexión se dirige a la propuesta de tres artistas contemporáneos: Ryoji Ikeda, Chris Cunningham Y Heidi Kumao, cuyas propuestas son parte de la era

tecnologizada, dirigiéndonos a una particular percepción del tiempo y el espacio como un síntoma común de la experiencia estética expansiva a través de la hiperrealidad y la estética de la simulación.

Primera reflexión / el espacio-cuerpo virtual y alteración de la imagen como reflejo

En la actualidad la imagen existe no sólo para ser vista, sino para establecer un contacto físico y de experiencia de sensaciones múltiples a través de ella, de este fenómeno se deriva el contacto mental y vivencial con la *postfotografía*, término que Joan Fontcuberta menciona en el *Manifiesto Postfotográfico* y define como la fotografía adaptada a nuestra vida *on line*. Integrando en la misma descripción, la posibilidad que posee la fotografía digital como transformadora de la imagen a través de las manipulaciones técnicas o de intervenciones en la misma.

La fotografía digital puede reproducirse tanto como se desee al contar siempre con un respaldo –la imagen digital–. Puede corregirse y aumentarse –intervenirse– tantas veces como se quiera, sin que esto tenga que ver con la desaparición o alteración de la fotografía original, la fotografía digital representa la posibilidad de reproducción *infinita* de una misma imagen intervenida o no.

El ser humano en su materialidad posee un cuerpo, es la parte física de la interfaz constitutiva de nuestro ser, el cual nos permite la conexión con la exterioridad, es decir, que por medio de nuestros sentidos está capacitado para conectarnos con el mundo físico que conocemos como realidad. El cerebro a partir de todos estos elementos hace la interpretación debida para transformar el conjunto de impulsos eléctricos, enviados por los órganos sensoriales, y los evalúa por medio de las convenciones establecidas ya en su carga de conocimientos; ésta es a grandes rasgos la forma como se produce la percepción del mundo tal como lo conocemos: el cuerpo, los sentidos, las convenciones sociales y el interpretante son los cuatro elementos fundamentales y constitutivos de la *realidad*.

El elemento interfaz es el cuerpo como conexión directa con lo exterior del yo que constituye al ser consiente; los otros tres elementos están contenidos dentro de él, si bien, la convención se ha formado a partir de la interacción con otros seres sociales y ha pasado a formar parte del amasijo de conocimientos almacenados en el cerebro.

Así, pensamos que el conocimiento que parte del mundo sensible, es tangible y está a nuestro alcance en todo momento, sin embargo, en los últimos años se ha constituido una nueva realidad de capacidades virtuales; lo que implica que esta nueva realidad extendida posee efectos sensibles, de percepción y aprehensión del mundo en nosotros.

Estas capacidades se han manejado siempre con un cierto temor, generando preguntas referentes a un apocalipsis en torno al dominio de la tecnología sobre la humanidad, en este sentido, una de las preguntas que surge es sobre la constitución del cuerpo virtual, específicamente ¿cómo siento y percibo el cuerpo virtual a partir del cuerpo físico?, varias especulaciones han surgido al respecto, y en realidad es éste el objetivo que busca el desarrollo tecnológico: conjuntar las dos partes de esta realidad, eliminar la ventana por la que se ven mutuamente.

Es necesario mencionar que, ya a partir de su libro “El crimen perfecto” Jean Baudrillard nos plantea una reflexión metafórica de la realidad, aceptando la alteración de un mundo que seduce a través de las apariencias, mismas que presumen ser apariencias o ilusiones materiales del mundo en su versión definitiva.

Por ello, Baudrillard menciona que surge la necesidad de descifrar el mundo en su aniquilación primigenia, ya que no soportaríamos ni aceptaríamos su verdad radical y transparencia. La verdad nos seduce al ofrecerse transparente y desnuda de forma desesperanzada, misma que no es suficiente ya que tenemos que someterla, y para recuperar su impronta es necesario suprimir la acumulación de la realidad y de lenguaje, de tal forma que la aniquilación de la realidad permite el

surgimiento de la potencia de la ilusión y del encanto del enigma: El encanto y la seducción a través de la pantalla y de las imágenes, así, finalmente Baudrillard genera una reflexión desde la exploración social y en su impacto en la esfera de lo psicológico.

Segunda reflexión / la hiperrealidad y lo imaginario en la simulación

El proceso de generación de una pieza artística desde la imagen, exige un trabajo exhaustivo, ya que detrás de cada proceso existe una ardua investigación de conceptos, análisis de ecos de diversas corrientes y sobre todo un contexto filosófico en que este basada y fundamentada la obra. De esta manera se ilustrará como la autenticidad del arte digital y el uso de la post fotografía se convierte en el punto de partida, ya sea de una manera real o fantástica, creando una serie de relaciones abstractas del mundo exterior con un mundo espiritual interno.

Es así, como se mezcla una mirada fantástica, fotográfica y teatral, que expresa una fusión de matices, colores y juegos, desarrollándose en un tiempo y espacio dramatizado, donde lo principal de las obras es la libertad de expresión propia del artista. Llevando a cabo situaciones concretas ilógicas, que son puestas y representadas en un imaginario visual dejando entrever ese mundo mágico posible.

Es la presencia del nuevo surrealismo digital, el cual consta de un movimiento artístico que busca descubrir y promover su verdad, con escrituras automáticas, sin correcciones racionales, utilizando imágenes para expresar sus emociones, es decir, sin ser resultado de un razonamiento lógico.

Así, se detona una nueva relación interdisciplinaria; esta nueva alianza, ha dado lugar a una especie de surrealismo, que se considera el punto de partida para una

serie de manifestaciones de lo Espiritual, lo cual provocará cambios profundos en lo cotidiano, en una dinámica de flujo, direccionado hacia la planeación y producción artística.

Dicho movimiento intenta buscar y representar una creación y realidad subconsciente, onírica, imaginaria e irracional más allá de la realidad física. El mundo de los sueños, y los mensajes del subconsciente, han despertado el interés en todos los tiempos y en todas las culturas, se esfuerzan para sobrepasar la realidad, por medio de lo imaginario y lo irracional, brindando nuevas interpretaciones de esta visión irreal.

El hombre fortalece la mentira en su fragmentación que la consolida como hiperrealidad; la creación como el exterminio con una mera ilusión. Así, se traslada al espectador al interior de la pantalla, confundiendo en su naturaleza ambigua la distinción en el arte entre lo virtual y lo real.

El espectador se ha vuelto actuante, activador y medio de la hiperrealidad, de manera simultánea. Así, es necesario mencionar que, ya a través del simulacionismo, tendencia artística generada en la década de los ochenta, se planteaba la posible confrontación con la irrealidad del mundo como espectáculo, sin embargo, nos hallamos indefensos ante la extrema realidad de este mundo, ante esta perfección virtual. En cierto modo, este exceso de perfección técnica nos protege y a la vez nos arrebató la posibilidad de introducirnos a la dimensión de lo real.

Ahora bien, la realidad virtual podría ser concebida como todo lo que nos rodea, es decir, que la virtualidad está integrada a cada uno de los elementos que componen nuestro entorno o mundo real en tanto estos poseen la capacidad de generar un efecto, que será captado por el cerebro, el cual está en calidad de interpretante más que de interactuante.

Luego, la realidad artificial esta en virtud de la mano del hombre como hacedor,

creador imparable de cosas, sean éstas cuales sean, esta realidad extendida es una alternativa construida a partir de lo posible, ahora el cuerpo virtual es un ente constituido en espera de ser realizado. Así, de nuevo nos intrsducimos en el campo de la interpretación de la realidad, él la “mente” de un ordenador-máquina que transforma la realidad en pantalla-imagen-realidad. Tomando como ejemplo a Erick Johansson, Chris Cunningham y Heidi Kumao, en razón del camino expansivo del espacio- cuerpo virtual y su poética.

Un ejercicio de apreciación de la pieza “Datamatics” de Ryoji Ikeda

Para una primera integración del paisaje y el cuerpo en un espacio construido, el artista desarrolla la interacción, a un nivel de participación de los usuarios al modificar la forma y contenido de un ambiente mediado.

Ryoji Ikeda es una artista versátil que realiza arte multimedia, instalación y proyecciones en tiempo real. Al proyectarse desde la intersección de la instalación, la ingeniería y la investigación científica, su trabajo demuestra como los pequeños gestos, incluso lo más *privado y poético*, puede convertirse en *experiencias excepcionales*.

La instalación audiovisual de Ikeda, *Datamatics* es una abstracta representación proveniente de un procesado matemático de datos científicos reales, tales como coordenadas astronómicas de estrellas en el universo, estructuras de proteínas, entre otros. Se proyecta en el suelo y paredes del espacio expositivo, envolviendo al espectador en una experiencia inmersiva y sensorial. Las imágenes proyectadas en bi-dimensión se combinan para crear visiones en 3D.

Ikeda nos muestra un mundo virtual en un espacio real, que pareciera la simulación de una inmersión en una computadora, juega con la percepción

del espectador enfrentándolo a una virtualidad que interactúa entre la sensorialidad y la mente.

La interacción es ahora la condición auténtica de una experiencia real, la cual se desarrolla en el espacio y en el tiempo, así, en este trabajo vemos como un espacio es modificado en su expectativa de visualización y como éste afecta la forma en que vemos a las personas, las cuales son una presencia física, es decir, son cuerpo.

Ahora bien, el efecto ilusorio se rompe al cambiar de la posición correcta el efecto interactivo como un acto incompleto o frustrado, aún así, el interactuante se encuentra justo en el espacio que lo afecta, sin percibir en absoluto esta ilusión. Si bien esto ya se había hecho por medio de procesos “análogos” por artistas que dibujan con tizas en el piso, el logro aquí radica en el uso del ordenador y la post fotografía los cuales otorgan esa carga de simulación a la realidad visible.

Como tal, para el público es un acercamiento más hacia los efectos ilusorios y resulta en algo aún más definido, como una realidad artificial similar a la presentada en el ordenador, sobre todo, por el hecho de la inmovilidad del usuario ante la pantalla, concretada en los espacios de ilusión mental, es decir, desemboca en la forma en que la mente lee lo que los sentidos le envían sobre información del exterior, fluyendo como virtualidad a través del cuerpo en el espacio.

El cuerpo expandido en el video “Come to daddy” de Chris Cunningham

Chris Cunningham a través de su trabajo en videos musicales realizados durante la última década del siglo XX, explora en primera instancia, la relación entre el cuerpo real con el virtual. Como previo a la idea concreta que presenta Cunningham se observa el video “Come to daddy” que dirigió para el compositor de

música electrónica conocido como Aphex Twin.

En el video se aprecia cómo, a través de una televisión, un ser se comunica con el mundo que se encuentran fuera de su realidad. Finalmente este ser sale de la televisión como un embrión aun desarrollándose hasta crecer y erguirse gritando estremecedoramente a una anciana que queda impactada por tal presencia.

“I will eat your soul” grita a lo largo del video remitiéndonos a través del miedo a un mecanismo de control que surge de lo incierto y desconocido; el fenómeno se materializa saliendo de este espacio virtual adquiriendo un poder completo ya que ahora está en “mi” plano de realidad.

Así, la pantalla representa esta ventana que da acceso a la visualización y presentación inmediata de otro mundo, una ventana a una historia ficticia. Uniéndose estos dos elementos en una primera constitución de un cuerpo virtual, en una conexión hacia un mundo *intermediario* como dice Philippe Quéau ¹

La negación total es la verdad auténtica en su presencia permanente, nos auto engañamos inconscientemente, en una credulidad eficiente, transitando entre una ilusión y una verdad, la primera encubriendo a la segunda. Debajo de la cual no hay nada, no sirve para nada y no podemos añadir nada.

La ilusión es revelada en su ironía, la ilusión es indestructible. La simulación o simulacro es lo único verdadero, la ilusión proviene de su imperfección radical, y de la fe que surge del desencantamiento. De tal forma que estructuramos una fantasía para enmascarar la nada, creyendo nuestra propia ilusión que se fragmenta a gran velocidad, enmascarando la verdad de la que es fácil escapar.

Ahora bien, veamos el segundo ejemplo, que aunque desde una estética totalmente distinta, se observa en el video “All is full of love” dirigido para la

¹ . Philippe Quéau, *Lo virtual: virtudes y vértigos*, Barcelona, México, Paidós, 1995, p 20

cantante irlandesa Björk, una especie de robot, emulador del cuerpo de una mujer, siendo construido por otras máquinas. Este “robot” parece tener conciencia de sí mismo.

El momento culminante del video es cuando otro “robot” se acerca y ambos se unen en un acto erótico que insinúa una práctica sexual.

Es aquí donde se aprecia una desdoblamiento de lo humano, de nuevo, a través de la ventana que se construye de sensaciones artificiales apreciadas sólo por medio de la virtualidad vaciada en un cuerpo: Lo virtual como realidad independiente, es decir, una realidad inserta en la hiperrealidad, otorgando a lo artificial una consciencia de sí, consciencia de lo real que ya ha perdido el hombre frente a la ventana-pantalla, que transmite impulsos generando sensaciones que provocan la idea de reflejo-verdad trasmitiendo, como menciona Michel Onfray “...la erección genealógica [que] otorga a la materia un destino informado y esculpido por los accidentes existenciales que permiten obtener un temperamento sexual, una naturaleza “²

Un tercer ejemplo de lectura y apreciación a través de Heidi Kumao en su pieza “Protest”

Heidi Kumao es una artista versátil que realiza vídeo, usa las máquinas y las instalaciones comunes para explorar las interacciones sociales y sus componentes psicológicos. Al salir de la intersección de la escultura, el teatro y la ingeniería, su trabajo demuestra cómo los pequeños gestos, incluso lo más *privado, nimio y poético*, puede convertirse en *actos políticos que encuentran su vía en lo visual como presencia de lo hiperreal*.

² Michel Onfray, Teoría del cuerpo enamorado: por una erótica solar, Valencia, Pretextos, 2002, P. 25

Con la pieza “*Protest*”, Kumao representa las piernas de una niña; son las piernas robóticas de una niña con zapatos que tienen tachuelas en el tacón, el mecanismo tiene sensores de temperatura que activan el movimiento de la pieza, el cual varía en rapidez según la temperatura de la sala y sus visitantes, así el sonido de los zapatos también cambia en su ritmo, la artista hace una metáfora de las emociones del visitante traduciéndolas en la temperatura , a través de los sensores, y la reacción en la velocidad de las piernas robóticas de niña, que producen sonido por medio de los tacones denotando una expresión de la niña representada, así, la reacción del espectador y el robot evocan lo activo-pasivo en la conducta, es decir, la máquina opera en protesta de lo que “percibe” su sensor de “emociones”.

Las piezas de la artista exploran así los espacios íntimos de la conducta, el pensamiento y la cultura como una extensión de nuestras sensaciones. A diferencia de las máquinas industriales o del trabajo que se desempeña en tareas que requiere alta precisión, estas máquinas no siguen una línea precisa, reaccionan por medio de sensores a su entorno.

De tal forma que la virtualidad en el caso de las piezas de Heidi Kumao no radican en la imagen como representación sino como la presentación de una realidad que se genera desde la inmediatez del estímulo. En efecto, el objeto se vuelve imagen y deja de lado su carácter antropológico y social adoptando un carácter único e independiente, que se desarrolla en un espacio que no es el nuestro, es decir, se genera en un híbrido espacio-temporal que vive más allá de nuestros juicios, prejuicios y deseos. Es simplemente una respuesta fisiológica post humana a partir de una conducta aprendida del humano que observa la pieza a través de una ventana artificial.

Conclusiones

En el mundo tecnologizado de la era global, las culturas no tardaron en mezclarse, el contexto urbano es pluricultural, propiciando nuevas convergencias entre el arte, la tecnología y la comunicación, creando y promoviendo nuevas reglas que permitan “definir” la cultura contemporánea, nuevos valores que permitan una mejora en la comunicación entre los individuos, las sociedades y sus formas de organización.

Los artistas que se mencionaron en el análisis, exponen de manera reiterativa lo artificial y manipulado, como metáfora de la sociedad autómatas en donde un robot nos señala nuestra limitada manera de pensar, en un mundo generado y vivido a partir de la hiperrealidad. Es la expresión que radica en la creación de cuerpos virtuales, inmersos también en la misma virtualidad artificial, creados explícitamente para confundir entre una experiencia real con una re-creada por esos medios, en razón del camino expansivo de la realidad- espacio-cuerpo virtual y su poética vista a través de la simulación.

Se toma como vehículo-estrategia la realidad virtual, pues estas piezas están programadas para variar su comportamiento, es decir, darle la oportunidad al post-humano y al espacio virtual, la posibilidad de generar una decisión-reacción de acuerdo a su contexto, al contrario de la metáfora del humano robot que ha dejado de auto gobernarse en su humanidad y ha pasado a ser un humano gobernado en sociedad.

Siendo así, el objetivo final es lograr que se mantenga la naturaleza artificial de ese segundo mundo sin que existan intermediarios. Cuestionando cómo aún en la actualidad, no se ha podido concretar una total convivencia con la realidad tangible pues existe una necesidad de relacionarnos con esta realidad atractiva, desconocida y artificial para sentir que somos y vivimos, y que a pesar de las limitantes que conlleva, estamos ante la pantalla de un ordenador *mirando* y tratando de colocarnos dentro de esta realidad modificada constantemente.

Así, en la actualidad la imagen se ha volcado en ser parte de la vida misma, ya que no solo representa o hace distinción entre el individuo y la sociedad. El valor supremo de la imagen, su valor estético, lo alcanza el artista en la medida en que es capaz de imprimir una forma determinada a una materia, para objetivar un determinado contenido ideológico y emocional humano, dando como resultado final la extensión de su propia realidad.

Bibliografía

- Baudrillard, Jean, **El Complot del Arte**, Amorrortu: Madrid, 2006.
- , **El Crimen Perfecto**, Anagrama, Barcelona, 1996.
- Diodato, Roberto, **Estética de lo virtual**, Ciudad de México, Universidad Iberoamericana, 2004
- Marchán Fiz, Simón, **Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual** en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2004
- Oliveras, Elena, **Arte desde la pantalla: la imanten de síntesis del net art**, en *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona, Paidós, 2004
- Onfray, Michel, **Teoría del cuerpo enamorado: por una erótica solar**, Valencia, Pretextos, 2002
- Quéau, Philippe, **Lo virtual: virtudes y vértigos**, Barcelona, México, Paidós, 1995