

El medio es el mensaje (otra vez...)

Cyberia 02

Fundación Marcelino Botín (Villa Iris)
Santander. C/ Pérez Galdós, 47.
Comisario: José Miranda
Hasta principios de septiembre

Si McLuhan levantara la cabeza, se llenaría de satisfacción de ver que el tiempo le da la razón... una vez más. El medio vuelve a ser el mensaje, y los últimos derroteros del arte -si por «últimos» entendemos la aplicación de las nuevas tecnologías a la creación, dado que tan «últimos» son los avances que se hayan dado en pintura- así lo confirman. Baste la siguiente afirmación de José Miranda, coordinador del proyecto sobre arte digital ahora en la Fundación Marcelino Botín: «El medio en el arte tiene una importancia básica. El artista que es capaz de utilizar la tecnología para crear su propia obra -dado que crear para los nuevos tiempos exige pilotar la tecnología de un modo inteligente- nos demuestra que sabe usar su capacidad intelectual para enriquecer su vida y sus relaciones humanas. También nos da a entender que si no controlamos la tecnología, ésta nos controlará a nosotros». Sobre decir que hay que tener algo que contar.

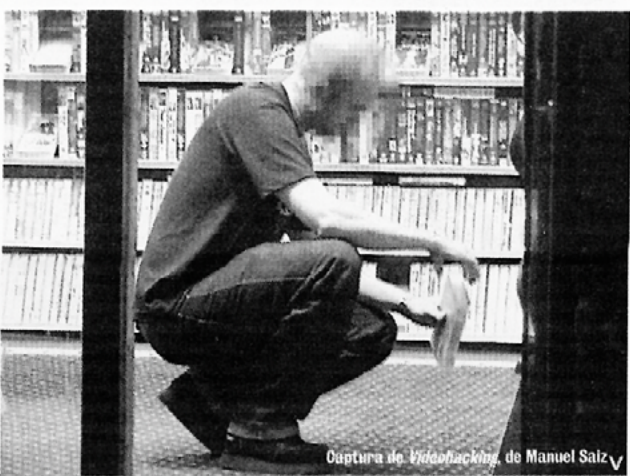
Existe un cierto recelo a acercarse a las obras surgidas de la fusión del arte y las tecnologías, por considerarlas demasiado complejas o dirigidas a un público muy concreto (el joven, manera eufemística de decir que son superficiales). Por esta razón, es muy loable la iniciativa de la Fundación Botín que se atreve a exhibir un buen número de instalaciones, robots, videos digitales y piezas de *net.art*, sacándolos de sus guetos de rigor (la universidad y las ferias de postin) para acercarlos al gran público, ya que, lo quiera éste o no, es parte de la creación que le ha tocado vivir y que, por tanto, debería conocer.

La importancia del fin

La obra presente en Santander no es nueva. Muchos de los artistas estuvieron en el último ARCO -como Roberto Aguirrezabala o Carlos Corpa; otros han pasado por la galería May Moré, una de las que más impulsa desde Madrid este tipo de manifestaciones (Pistolo Eliza, Pepe Murciego & Diego Ortiz, etc); algunos han convertido sus proyectos en clásicos (Dora García, Marcel.li Antúnez, Mashica). No obstante, esto puede ser lo menos importante si tenemos en cuenta que lo que la exhibición pretende es poner al espectador en contacto con unos modos de hacer. Asimismo, la muestra permite contemplar una vez más piezas que por su complejidad técnica o por cuestiones presupuestarias han visto la luz en contadísimas ocasiones, como ocurre con el *Réquiem* de Antúnez o los *Argonautas* de Ricardo Iglesias y Gerald Kogler. Por último, los organizadores no han tendido a la espectacularidad, sino que lo que les guía es que el receptor entienda por qué debe conocer este tipo de arte, disertar sobre cómo afecta



El cambista o la nueva economía (2002), pieza de *net.art* de Tete Álvarez



Captura de Videohacking, de Manuel Saliz

Los organizadores no han tendido a la espectacularidad, sino que les guía que el receptor entienda por qué debe conocer este arte y cómo afecta a la sociedad

-tanto para bien como para mal- la aplicación de las tecnologías a la creación artística y, por ende, a la sociedad.

Para facilitar la digestión, las obras no se disponen cronológicamente, sino que se reúnen por apartados. Entre las instalaciones y los robots destacan los mencionados *Réquiem* de M. Antúnez, reflexión sobre la redefinición del cuerpo ante la irrupción imparable de las tecnologías, y la *Machina Artis 3.0* de Corpa, Martí y Cabellos, crítica a la dimensión finalista y económica que la sociedad actual otorga a todo lo que produce. Pistolo Eliza llena con las tecnologías vacíos espirituales, mientras Victoria Lavín y Murciego/Ortiz increpan con su *Metróli.es* y su *Bellamatic*,

respectivamente, sobre la rapidez con la que las máquinas quedan obsoletas.

Un segundo apartado lo configura el *net.art*. Aquí, Dora García se centra en el concepto de hipertexto, vinculando la realidad a un relato preestablecido cuyos capítulos son diferentes *performances*. Mashica vuela los contenidos del oráculo milenario *I Ching* en la Red para desmitificar cualquier facultad adivinatoria y reducirla a una herramienta más de Internet. El *Badplayer* de Aguirrezabala fuerza los límites de los *chats* para hablar de identidad. Por su parte, los *e-works* de Tete Álvarez desconectan las obras de arte para, presentadas en tiempo real, cambiar su valor representacional.

El último ámbito viene protagonizado por el video digital, un ambiente en el que se llega a mascar un pesimismo acuciante. Neus Buira ve al individuo digitalizado, inscrito en una pantalla. Con *Videohacking*, Manuel Saliz saca a la luz las grietas del sistema. Xavi Hurtado cree irreversible el fenómeno tecnológico y se obsesiona por la lógica ilógica de los ordenadores. Carlos Tmori advierte de los peligros de una fe ciega en la tecnología...

En definitiva, un acierto que las instituciones se familiaricen con este tipo de creación (*Cibervisión*, en el madrileño Conde Duque, dejó el listón muy alto, aunque nada tienen que envidiar en Santander) y doblemente loable que *Cyberia* acompañe la muestra con todo un ciclo de actividades complementarias en torno a la creación digital, que rellena, desde otros flancos, otras lagunas en torno a este ámbito.

Javier Díaz-Guardiola