

El arte y los nuevos medios: Maquinas y Almas, la Exposición

Contributed by El primo de Fleischmann
Wednesday, 20 August 2008
Last Updated Monday, 25 August 2008

Recomendamos a nuestros lectores la Exposición Máquinas& Almas en el Centro de Arte Reina Sofía. Imprescindible para que los que piensan que existe un arte diferente con diferentes fórmulas y formatos. En el Siglo XXI se incorpora definitivamente la ingeniería al mundo del arte desde una interactividad provocativa y en algunos casos realmente inquietante. Arte que cura, sorprende, nos sumerge en mundos de luz móvil, imita al observador y repito, en algunas ocasiones realmente inquieta. Imprescindible para tomar el pulso al arte que dominará el milenio que acaba de empezar y algo muy interesante en lo que a arte se refiere, es para todos los públicos y especialmente recomendable para los visitantes mas jóvenes. La exposición les habla en el lenguaje que mas entienden, arte digital escrito con tecnología. Mas ciberpunk de lo que parece.

La exposición comisariada por Montxo Algora y José Luis de Vicente mantendrá sus puertas abiertas hasta el 13 de Octubre en el Centro de Arte Reina Sofía, pudiendo visitarse en la 1ª planta de la ampliación y en la 1ª planta del Edificio Sabatini. El escenario tecnológico imbricado profundamente con nuestra humanidad en las redes, donde replicamos nuestras personalidades como si de un espejo digital se tratara. El visitante pasea rodeado por los nuevos medios y soportes: robótica, Software art, redes sociales, interactividad, etc. En este escenario, donde el espectador interactúa realmente con la obra de arte, y no es una impostura, la voz del artista-tecnólogo crece en la misma medida que el espacio digital donde viven. En las relaciones entre arte y ciencia se encuentra el trabajo de Sachiko Kodama, realizado con ferrofluidos que responden a campos magnéticos vibrando y de forma cambiante. Esculturas líquidas cuya forma responde a los sonidos producidos por los visitantes. Formas que nos remiten a las imágenes sintéticas En el caso de Paul Friedlander sus esculturas cinéticas tratan a la luz como si se tratara de una materia susceptible de ser moldeada. Nombres como "Ecuación de onda" o "Núcleo de Energía" nos indican cómo la investigación científica puede ampliar la expresividad del artista, creando imágenes imposibles anteriormente salvo en el terreno del mundo de los sueños. Daniel Rozin desarrolla sistemas físicos que cambian su forma interpretando la silueta o el retrato del espectador de la obra. Interactividad total con la obra de arte, que cambia según cambia el entorno de la propia obra. Esta interactividad se refleja igualmente en la obra de Canogar, en "Palimpsesto" se proyectan en una pantalla realizada con bombillas fundidas haces de luz, que parecen volver a dar luz a las bombillas fundidas. El efecto interactivo se hace patente por el agrupamiento de los haces al acercarse el espectador. Fantasmas digitales. "Listening Post", obra de Ben Rubin y Mark Hansen es la obra mas inquietante de la exposición. Da forma a lo que se denomina "La voz de la Colmena", internet. La obra recoge en tiempo real fragmentos de textos de chats, foros, blogs y correos electrónicos en una rejilla de mas de 200 pequeñas pantallas de LEDs, mientras un sintetizador de voz lee en voz alta estos fragmentos en un ambiente de oscuridad iluminado unicamente por las pequeñas pantallas. Las "Bestias de la Playa" (Strandbeest) de Theo Jansen representan inmensas criaturas robóticas que evocan el movimiento de grandes bestias prehistoricas, imagen de vida orgánica construida con elementos tan vulgares como tubos de plástico y cinta aislante. Es una de las mejores representaciones de la convergencia entre arte, ciencia y tecnología. Como curiosidad conceptual se puede añadir que la longitud y disposición de los tubos que permite un movimiento mas eficaz juega el papel de ADN de las generaciones siguientes de "Bestias" en una evolución de corte darwiniana. Acuñador del término postdigital, John Maeda, fundador del Grupo de Computación y Estética del MediaLab del MIT, promueve un acercamiento humanista a la tecnología. Artista-Programador, John Maeda defiende el dominio de los lenguajes de programación sobre los softwares comerciales. La serie "Nature" de la exposición incorpora al mundo digital elementos orgánicos presentes en los procesos de la Naturaleza. Evru desde 2001, anteriormente Alberto Porta trae a la exposición TECURA, donde se propone utilizar el software para adentrarse en las capacidades terapéuticas del acto creativo. Los visitantes pueden intervenir y modificar digitalmente obras clave del Reina Sofía. Auténtico taller de trabajo donde numerosos ordenadores invitan a los espectadores a crear su propia obra y dejar de serlo por unos minutos. Otros creadores presentes en la exposición son David Byrne y David Hanson con su "Julio el Sinistro". El colectivo Zexe.net y su proyecto de creación de comunidades digitales a través del uso de teléfonos móviles con cámara integrada. VluZ Cosic, acuñador del término net.art. Harum Farocki y sus videoinstalaciones con múltiples pistas donde poder observar un único evento. Pierre Huyghe, el cual a través de un personaje manga llamado Ann Lee se exploran diferentes actividades del personaje entre diferentes artistas, a quienes es ofrecido el personaje. Natalie Jermijenko y Angel Borrego, en los que la salud medioambiental es perseguida a través de proyectos entre la ingeniería y la arquitectura; para terminar con el artista electrónico Rafael Lozano-Hemmer y los robots amorfos de Chico MacMurtrie. Totalmente recomendable. Os animamos desde Central de Clases a no perderos este acontecimiento artístico y tecnológico.