

# Karen Aune

kaune@uniandes.edu.co

## Ens.hist.teor.arte

Aune, Karen, "Neoptiks: visión desfragmentada / invasión espacial", *Ensayos. Historia y teoría del arte*, Bogotá, D. C., Universidad Nacional de Colombia, 2012, núm. 23, pp. 54-73.

## RESUMEN

Este artículo pretende reflexionar y enumerar los procesos creativos del proyecto *Neoptiks*. Este consistió en la creación de una instalación pictórica que toma el espacio como posibilidad de una experiencia de ficción, basado conceptualmente en los avances tecnológicos de nuestra era. El hecho de que cada nueva tecnología genera cambios en el aparato "tecnoestético" hace que la relación entre subjetividad del artista y el modo colectivo de percepción sufra una "nueva configuración" que corresponde a su momento.

## PALABRAS CLAVE

Investigación desde la creación, instalación, nuevas tecnologías, pintura, procesos digitales.

## TITTLE

*Neoptiks: Defragmented vision / Space Invasion*

## ABSTRACT

This article aims at discussing the creative processes of *Neoptiks*. This project consisted on the creation of a pictorial installation that assumes space as a possible fictional experience, conceptually based on technological advances of our era. Highlighting the fact that each new technology creates changes at the "tecnoesthetics" apparatus, this causes that the relationship between subjectivity of the artist and the collective mode of perception acquires a "new configuration" corresponding to its proper time.

## KEY WORDS

Research through creation, installation, New Technologies, Painting, Digital Processes.

## Afiliación institucional

Profesora asistente,  
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Universidad de Los Andes  
Bogotá

Doctoranda del programa: Estudios

Avanzados en Producciones Artísticas de

la Universidad de Barcelona. Ha realizado exposiciones Individuales y colectivas cómo:

"Neoptiks β" – Museo de Arte moderno de

Bogotá (2010), "Neoptiks α" - LA galería,

Bogotá (2009), "Neodynamics: Stem

Cells" – Galería Valenzuela y Klenner, Bogotá

(2006), "Neophytos 5:57pm\*Estratégias para

contemplar" - Espaço Cultural Sérgio Porto,

Rio de Janeiro, (2002), "Psicosexualidade"

Galeria do Centro Cultural Vicente do Rego

Monteiro, Recife (2001), "XV Salón de Arte

BBVA Bogotá, Cali, Medellín y Barranquilla

(2007-2008), "Niteroi Arte Hoje" - Museo

de Arte Contemporánea de Niterói (2002).

Ha sido premiada en el 57o Salón de Arte

Contemporánea de Paraná por el Museo

de Arte Contemporánea de Curitiba (2000)

y en el 26o Salón Nacional de Arte de Belo

Horizonte por el Museo da Pampulha,

Belo Horizonte (2000).

Recibido octubre 9 de 2012

Aceptado noviembre 5 de 2012

# Neoptiks: visión desfragmentada / invasión espacial<sup>1</sup>

Karen Aune

## Nota sobre “investigación desde la creación”

[...] una forma de investigar a través de la práctica de hacer arte. Tal “hacer” no es solo hacer, sino que es una actividad compleja informada, física, teórica e intelectual donde los mundos públicos y privados se reúnen. La práctica del arte es el resultado de procesos entrelazados objetivos, subjetivos, racionales e intuitivos. Considerado de esta manera, el arte es una disciplina, informada por convenciones conceptuales y lingüísticas de su cultura e historia (David Thomas).<sup>2</sup>

Este artículo tiene el objeto de compartir directamente la experiencia de un proceso de investigación desde la práctica creativa. En la actualidad existen varios cambios en la comprensión sobre la investigación desde el campo creativo en el ámbito académico, encontramos definiciones y prácticas de tipos específicos de investigación en el campo del Arte y del Diseño

---

<sup>1</sup> El proyecto *Neoptiks* fue ganador de la convocatoria para la financiación de proyectos de investigación y creación por el Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes en 2009 [*The project Neoptiks was granted by the Department of Design at the Universidad de los Andes in 2009 to the research and creation projects*].

<sup>2</sup> Danny Butt, *Thinking Through Practice: Art as Research in the Academy*, Lesley Duxbury, Elizabeth M. Grierson & Dianne Waite (eds.), RMIT Publishing, 2007, p. 85.

[...] a way of researching through the practice of making art. Such making is not just doing, but is a complex informed physical, theoretical and intellectual activity where public and private worlds meet. Art practice is the outcome of intertwined objective, subjective, rational and intuitive processes. Considered in this way, art is a discipline, informed by the conceptual and linguistic conventions of its culture and history (David Thomas).

como: “investigación en el arte”, “investigación para el arte” e “investigación a través del arte”, adoptados en la investigación y elaboración de proyectos por algunos programas de Maestría y Doctorado, sobre todo en Europa.

Mi propuesta para este artículo pertenece a la última categoría: “investigación a través del arte”, en la que haré el ejercicio de contar abiertamente desde mis referentes intereses conceptuales, experimentos formales y algunos detalles técnicos de mi proceso creativo.

En el ámbito académico, los artículos desde el campo del arte son en su mayoría escritos desde la historia, la teoría y/o la filosofía (“investigación en el arte y para el arte”), que normalmente excluyen la experiencia directa del mismo artista sobre su trabajo, teniendo como excepción las formas de arte que ya son teóricas en su propio lenguaje. Es raro encontrar información sobre la experimentación, referentes y procesos desde la práctica creativa; incluso, puede ser hasta “mal visto” que un artista escriba sobre su propia obra, ya que este espacio está destinado a los teóricos, críticos y/o curadores que validan de manera muy eficiente y generosa el trabajo de un artista.

Personalmente he sentido el vacío de información directa sobre los procesos creativos de artistas que me interesan, y comparto este vacío con colegas que buscan conocer más detalles desde referentes, conceptos, formas y técnicas de la concepción y realización de una obra de arte específica, ya que es muy raro encontrar tal material para investigar, y lo que existe ha pasado por una interpretación teórica de un tercero que la analiza, estudia e investiga desde otro punto de vista, dejando expuesto un campo de información que sería muy útil para quienes trabajan en la práctica creativa. Es importante entender los referentes, las inspiraciones, el momento histórico y el lugar en que se encuentra y desde el cual observa el artista, las preocupaciones y la fuente de la poética, o el análisis que hace desde su obra, así como las decisiones, formales o no, casuales, encontradas, accidentales o muy planeadas, relacionadas finalmente con algún recurso técnico específico y de experimentación implícita del proceso creativo.

Desgraciadamente en la academia, que podría ser el espacio ideal para “generar nuevo conocimiento” directamente desde la creación, esto no sucede en la práctica, ya que los espacios en las revistas académicas pertenecen tradicionalmente a estudiosos del arte que manejan eficientemente el lenguaje escrito y teórico; por otro lado, los artistas que manejan el lenguaje visual, en ocasiones no son expertos en el campo de la investigación desde la historia, la teoría y/o filosofía, y se intimidan cuando deben comunicar sus procesos.

En el campo de la creación, en general vivimos esta paradoja —considerando las distintas formas de creación como un “lenguaje” con objetivos no necesariamente “estéticos”— incluyendo otras áreas del campo creativo, pues es muy distinto crear y/o interpretar una pieza para violín, una poesía, una obra de arte o de teatro, una pieza cinematográfica, o un diseño, a analizarlos desde la teoría y/o historia, ya que son campos cuya exigencia demanda habilidades específicas, que se juntan, en algunas ocasiones, en un solo autor o propósito del mismo, pero en la mayoría de casos no es así.

Si ponemos más atención en la investigación desde la ciencia, es muy claro que esta se divide en investigación desde la teoría y la práctica, y sus investigadores cumplen distintos roles que generan “nuevos conocimientos” que enriquecen el estado del arte y la innovación en este campo.

Según lo anterior, el campo creativo no ha sido víctima de las reglas de la investigación desde la academia sino de su propio sistema de “validación”, secretos de “cocina”, y ansiedad de lo “original”, lo cual produce una enorme inseguridad en el momento de contar detalladamente los pormenores de la creación de una obra.

Infortunadamente, en el campo del arte, las entrevistas, y a veces las biografías de artistas, son la única fuente para entender la manera en que piensan y trabajan. Comparto con muchos este vacío de información directa desde la fuente creativa, en especial si son artistas vivos que aún no han alcanzado contar con una bibliografía detallada de su obra, pero que, en el presente, desde un proceso creativo, contribuyen al estado del arte actual con sus trabajos innovadores. Sería ideal tener un registro de esto y aprender desde los procesos de los demás.

Empezaré citando los referentes que delinear el flujo del texto, mis intereses conceptuales y momentos históricos específicos, las decisiones o experimentaciones formales con la obra y, finalmente, algunos *insights* técnicos que complementan el fin de la forma. Espero lograr que el Proyecto *Neoptiks* se entienda como una consecuencia de un todo basado en varias experiencias y que esta información sea útil para aquellos que comparten intereses comunes en estos procesos creativos.

### “La invención de *Neoptiks*”<sup>3</sup>

Esto es absurdo, pero creo poder justificarlo. ¿Quién no desconfiaría de una persona que dijera: Yo y mis compañeros somos apariencias, somos una nueva clase de fotografías? (Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*)<sup>4</sup>.

Cada vez nos acercamos más a los sistemas complejos de pensamiento que se distancian de los sistemas normativos predecibles, lo complejo no entiende de centralidad y se despliega creando rutas muchas veces laberínticas. La instalación *Neoptiks* se hace a partir de la estructuración de un génesis que desborda la pintura y cobra toda su dimensión en el anuncio de la creación de vida artificial<sup>5</sup>.

En los últimos años he desarrollado la reinterpretación visual de problemáticas actuales relacionadas con los encuentros entre lo virtual, lo orgánico y lo mecánico, y los acoplamientos entre lo digital, la biología y las prácticas médicas. Técnicamente he trabajado la apro-

---

<sup>3</sup> Título del texto curatorial de María Elvira Ardila, curadora del Museo de Arte Moderno de Bogotá para la exposición *Neoptiks* de Karen Aune, realizada en octubre de 2010 en este museo.

<sup>4</sup> Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*, Madrid: Alianza - Emecé, 2002.

<sup>5</sup> Fragmento del texto curatorial, escrito por María Elvira Ardila.

piación fotográfica y videográfica para la construcción de imágenes en pintura, valiéndome, entre otros recursos, del diseño digital, que utilizo para resaltar las traducciones del trabajo manual a las tecnologías reproductivas, de lo inmaterial a lo material, de crear a replicar y de la mente a la inteligencia artificial. A través del diseño de piezas pictóricas que asimilan procesos “naturales” de repetición y procreación, los cuerpos se descomponen en fracciones o fragmentos manipulados y recreados, donde los órganos —y los elementos pictóricos— se reducen aparentemente para convertirse en recurso de la mente —y la tecnología—.

Las imágenes trabajadas son apropiadas y manipuladas, aparte de provocar sensaciones estéticas, y se enfocan para estimular los sentidos y las emociones de manera racional. Representación, simulación, realismo, superficie, organismo, fisiología, sistemas de comunicación, perfección, construcción modular, reproducción, réplica y el rastro tecnológico son algunos de los recursos formales y conceptuales que articulan mi trabajo.

Paralelamente he desarrollado una investigación técnica en términos de formas, materiales y soportes, como superficies de impresión digital, tipos de pinturas y pigmentos, técnicas de aplicación e iluminación para el diseño de espacios sensoriales —donde, además de lo pictórico, opera lo tridimensional— en sitios específicos.

En síntesis, mi investigación en el campo de la creación tiene tres ejes, desde los cuales se pueden plantear a su vez varios interrogantes. El eje teórico-conceptual, que apoya las metáforas visuales sobre los temas del pensamiento tecnológico y sus efectos en la sociedad actual y futura; el eje formal, si consideramos que los problemas del arte se resuelven a través de la creación de elementos estéticos en una composición visual, y el eje técnico, que considera la necesidad de materializar adecuadamente las ideas y la experimentación y manipulación de nuevos materiales y técnicas, teniendo en cuenta que la materia tiene una diversidad de condiciones y particularidades que pueden explorarse abiertamente a través del arte sin la obligación de su funcionalidad específica, pero que sirva a un efecto o experiencia, donde el medio afecta directamente la forma y el discurso, y viceversa.

Los debates sobre ciber y tecno-cultura, la sociedad de la información, biotecnología, poshumanismo, mundos virtuales y universos digitales son relativamente recientes, y se centran en el desarrollo tanto de las tecnologías como de las disciplinas culturales desde los años sesenta, sin olvidar que son las primeras vanguardias del siglo xx las que delinear problemáticas muy actuales en la cultura, el diseño y el arte.

Para Couchot, el surgimiento de la fotografía representa una transformación crucial en la forma en la que se relacionan sujeto, objeto y técnica. En la creación de imágenes entran en juego técnicas y un sujeto que opera estas técnicas según un saber hacer (*Techné*) que imprime singularidad. La manipulación de estas técnicas hace que el sujeto transforme su percepción del mundo y el resultado de su trabajo a través de una experiencia *tecnostética*. A cada nueva tecnología surgen cambios en el aparato *tecnostético*<sup>6</sup> que harán que la relación entre la subjetividad del artista y el modo colectivo de la percepción sufra una nueva configuración, como hemos experimentado

---

<sup>6</sup> Edmond Couchot, *A tecnología na arte: da fotografia à realidade virtual*, Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003, p. 67.

desde la aparición de la cámara oscura, la fotografía y el cine, hasta la llegada y desarrollo de la televisión y las tecnologías de comunicación actuales<sup>7</sup>.

En mi investigación y propuestas creativas de los últimos años he trabajado a partir de un universo pictórico basado en la idea del cuerpo afectado por las tecnologías, traduciendo estos conceptos a través de una forma de pintar “mimético maquínica”. En el proyecto de creación *Neoptiks*, la propuesta se enfoca al diseño de espacios sensoriales pictóricos, creando universos “orgánicos luminescentes” que tienen como objetivo llevar al espectador a que perciba un espacio paralelo que quizás refleje nuestra condición actual, creando a la vez una “ficción ultra-real”.

Pensadores como Paul Virilio<sup>8</sup>, Jean Baudrillard<sup>9</sup>, Marshall Mc Luhan<sup>10</sup> dan cuenta en sus obras de estos debates que no son excluyentes a la teoría cultural. De hecho, el cine y la literatura de ficción, la animación, los cómics, la música pop y experimental, las series de televisión y los nuevos modelos de producción virtual han entrado de lleno a imaginar, construir, deconstruir, analizar, homenajear, soñar y temer a las realidades “tecnorgánicas” actuales. ¿Cuál es el lugar del cuerpo? ¿Cuál es el sitio de las tecnologías? ¿Cómo interpretar visualmente nuestra experiencia vital en un entorno dominado por una tecnología que nos desterritorializa y nos lleva cada vez más a la virtualidad? ¿Qué tan frágiles o tan inmersos estamos en este espacio paralelo que conquistamos y nos conquista cada día?

Mientras que arte, ciencia y tecnología —conceptualmente diferenciados en la modernidad, cuando las bellas artes se configuraron como un campo autónomo en relación con las artes liberales— están cada vez más imbricados, conceptos que tradicionalmente han hecho parte del campo del análisis estético como originalidad, autenticidad, contemplación, estilo y composición pasan a ser sustituidos por otros que se ajustan mejor al nuevo estatuto del arte: participación, proceso, *performance*, inmaterialidad, interactividad, interfaz, hipertexto, telepresencia e inmersión.

Las nociones de “tecnostética”<sup>11</sup> (Couchot), “cuerpo sin órganos”<sup>12</sup> (Deleuze y Guattari/Critical Art Ensemble), “el modelo protésico”<sup>13</sup> (Moles), “hiperrealismo y simulacro”<sup>14</sup> (Bau-

---

<sup>7</sup> Nina Velasco, “El Neófito tecnológico”, *Fabrikart - Arte Tecnología Industria Sociedad*, núm. 4, 2004, Bilbao: UPV-EHU, s.p.

<sup>8</sup> Paul Virilio, *El Procedimiento Silencio*, Barcelona: Paidós, 2001, y *A máquina de Visão*, Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, *A Arte da Desaparição*, Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

<sup>10</sup> Marshall Mc Luhan, *Media Research: technology, art, communication*, editorial: g+b, 2001.

<sup>11</sup> Edmond Couchot, *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*, Porto Alegre: UFRGS, 2003, p. 67.

<sup>12</sup> Critical Art Ensemble, *Distúrbio Eletrônico*, São Paulo: Conrad, 2001.

<sup>13</sup> Claudia Giannetti, *Estética Digital*, Barcelona: L'Angelot, 2002. pp. 37-40.

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairós, 2002.

drillard), “Cuerpo Cyborg”<sup>15</sup> (Haraway), “medios fríos y calientes”<sup>16</sup> (Mc Luhan), “tecnologías húmedas”<sup>17</sup> (Roy Ascott) se han vuelto claves para entender algunos movimientos de la cultura.

## De la cámara oscura al simulacro biotecnológico

Al surgir la imagen digital se crea por supuesto un universo al interior de la misma, que hace pensar en una nueva “anatomía de la imagen” desde donde es posible entender otros comportamientos en la estructuración visual del mundo, como el de las aproximaciones psicológicas y de conocimiento para el ser humano. En el campo del arte, por ejemplo, se abren nuevos escenarios de interdisciplinariedad, que ponen al creador en la rica posibilidad de re-definir el sentido de “pintar”, de componer, de percibir, de editar y emitir imagen y concepto, desde perspectivas que se dislocan de la realidad si el artista lo desea y permiten a la mirada asomarse a mundos artificiales e incluso umbrales de la realidad en hibridación con los universos virtuales. [...] *Neoptiks* aboca a esa nueva dimensión de la imagen, el primer impacto es el de un nuevo cuerpo de la imagen, auscultada, revisitada y diría, incluso, que diseccionada mediante el bisturí de los códigos de mapas de bits y vectoriales<sup>18</sup>.

La tesis del artista David Hockney y el físico Charles M. Falco sugiere que los avances en la perfección técnica del realismo en la historia del arte occidental desde el renacimiento fue primordialmente producto del apoyo de artefactos ópticos como la cámara clara, la cámara oscura y los espejos curvos. En su libro *El conocimiento secreto de la pintura*, Hockney y Falco realizaron una investigación muy bella y profunda sobre la historia técnica de la imagen, la pintura y la representación, dejando en claro la idea de un “rastros” tecnológico correspondiente a su época<sup>19</sup>.

La fotografía<sup>20</sup> y el cine<sup>21</sup> fueron algunos de los muchos inventos de la Era Industrial que no solo cambiaron la relación del ser humano con su cotidianidad sino que estimularon la

---

<sup>15</sup> Donna J. Haraway, *Ciencia cyborg y mujeres, La reinención de la naturaleza*, Madrid: Cátedra, 1995.

<sup>16</sup> Marshall Mc Luhan, *Comprender los Medios de Comunicación: las extensiones del ser humano*, Barcelona: Paidós, 1996.

<sup>17</sup> Roy Ascott, *Telematic Embrace: Visionary theories of art, technology and consciousness*, Berkley: California, 2003, p. 363.

<sup>18</sup> Fragmento del texto curatorial escrito por el artista y curador Germán Toloza, para la exposición *Neoptiks* de Karen Aune en la Alianza Francesa de Bucaramanga, Colombia, en Junio de 2009.

<sup>19</sup> La cámara oscura ejerció una gran influencia no solo en el campo de la representación sino como forma de pensamiento que proviene del campo de la ciencia. En el siglo XIII, el filósofo franciscano inglés, Roger Bacon, menciona el uso seguro de la cámara oscura para mirar los eclipses y la describe como una eficaz herramienta de dibujo. Leonardo Da Vinci (1452–1519) describe la cámara oscura con mucho detalle en el *Códice Atlántico*, publicada en 1685. Podemos mencionar al pintor Holandés Johannes Vermeer, conocido por su atención al detalle y por el uso de la cámara oscura como herramienta de apoyo al dibujo para elaborar sus impecables pinturas.

<sup>20</sup> La primera imagen “fotográfica” que se tiene registro fijada a partir de las experiencias es del químico y litógrafo francés Joseph Niepce en 1926, así como Louis Daguerre, pintor y diseñador de escenarios teatrales, que perfeccionó el proceso de fijar la imagen fotográfica y en 1938 realiza la primera fotografía en que aparece una persona.

<sup>21</sup> Las investigaciones y experimentos del fotógrafo e investigador inglés Eadweard Muybridge y el científico francés Étienne-Jules Marey contribuyeron a los avances del cine; los hermanos Lumière

creatividad de todos los que se dedicaban a la creación. Los avances de la industria química en el siglo XIX permitieron nuevos tipos de pinturas, nuevos colores y nuevos medios de empaque que cambiaron por completo la forma de trabajar de los pintores. El desarrollo de la ciencia y la tecnología abrieron posibilidades imaginarias estimulando la creatividad de muchos artistas. El futurismo con sus ciudades utópicas (*Antonio St'Elia, 1914*), imágenes pictóricas y escultóricas que comprimían el tiempo y el espacio como la idea de la imagen en movimiento, el dadaísmo con sus máquinas imposibles (*Rotary Demisphere, Marcel Duchamp, 1925*) y la participación del objeto fabricado industrialmente como obra de arte —los Ready Mades de Marcel Duchamp—, los objetos ensamblados de artistas como Picasso, Dalí, Meret Openheim, entre otros, y las experiencias fotográfica de Man Ray con sus *Rayogramas* dan buena cuenta de la realidad *tecnoestética* de este momento.

La guerra fría y la carrera al espacio que inicia el satélite ruso Sputnik 1 en 1957, que concluye con la llegada a la luna del Apolo 11 en 1969, abren la “especulación creativa” a una nueva utopía de ciudades fantásticas, la conquista del espacio y la telepresencia. En diseño, el *Space Age* invade la moda, los objetos, la televisión y el cine en los años sesenta.

Desde el cómic se manifiestan claramente los miedos, sueños y ambiciones de cada época, relacionados con los cambios tecnológicos como, por ejemplo, los cómics dedicados a los súper héroes o los utópicos y fantásticos mundos paralelos y futuristas creados por el excepcional dibujante Moebius (Jean Giraud) y el guionista Alejandro Jodorowsky, en la serie *El Incal* creada en los ochenta y *El Mundo de Edena* que han sido claves para el cine de ciencia ficción.

Entre la utopía y temor a lo nuevo y desconocido se abren espacio las distopías futuristas; un ejemplo de esto es *2001: A Space Odyssey*, en la que “HAL9000” el súper computador que controla la nave cuestiona la finalidad de la misión y amenaza a la tripulación al convertirse en un ser racional que piensa, ¿qué tanto poder puede dársele a una máquina?, ¿tendrá algún tipo de vida o sentimientos?

En la película *THX1138* (1971), el director George Lucas nos muestra un mundo totalitario enfocado en el consumo y la producción, no muy diferente de la novela *Un Mundo feliz* de Aldous Huxley (1932). El director Ridley Scott en su película *Blade Runner* (1982) —basada en la novela de Philip Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968)— nos presenta un planeta agonizante donde los “replicantes” demuestran ser más humanos que los propios hombres.

El cineasta David Cronenberg explora las implicaciones de las sociedades “hipermediatizadas” en *Videodrome* (1982) y *eXistenZ* (1999) en las que los personajes son transformados por la llegada de los nuevos medios tecnológicos. “Cronenberg se enfoca en cómo

---

patentaron en 1894 el Proyector cinematógrafo, pero fue Georges Méliès, dibujante, director y actor de teatro, quien exploró las posibilidades creativas del cinematógrafo, creando cerca de quinientas películas, (casi todas destruidas en la Primera Guerra Mundial), y creando el lenguaje de la fantasía y la ficción en el cine, como, por ejemplo, en la película *Viaje a la Luna* (1902).



las personas interactúan con el medio tecnológico, y cómo la forma del medio afecta la forma y los patrones de la existencia humana, representando el medio tecnológico como directamente ligado a los propósitos y funciones del cuerpo”<sup>22</sup>. En *eXistenZ*, *Pods* orgánicos se acoplan al cuerpo, controlando videojuegos, lo que redefine la noción de lo tecnológico, lo orgánico y del espacio real versus el virtual, lo que sugiere otros ambientes, realidades y formas de percepción; lugares como en la película *Matrix* en la que el *Pod* puede ser también una matriz-útero que alimenta un espacio virtual de energía humana que hace conexión con ambos a través de una especie de *Second life techo orgánico*.

“Las personas viven obsesionadas con la perfección, evitar el paso del tiempo y la objetivización del ser. Aún más, la autenticidad ha sido reemplazada por la copia (dejando así un sustituto para la realidad), nada es Real, y los involucrados en esta ilusión son incapaces de notarlo”. Esta frase del libro *Cultura y simulacro* de Jean Baudrillard, cuya carátula aparece brevemente en la película *Matrix* (1999), describe a la perfección el limbo entre el espacio virtual y real que experimentamos hoy, donde la realidad virtual es espacio “hiperreal”, e “hiperrealidad” la forma en que la conciencia define lo que es verdaderamente “real” en un mundo donde los medios de comunicación pueden modelar y filtrar de manera radical la manera en que percibimos un evento o experiencia.

La noción de habitar un espacio virtual, “numérico”, tiene como antecedente cinematográfico la película *Tron* (1982) en la que el cuerpo de Kevin Flynn se desmaterializa para habitar el mundo de un videojuego en el cual parece vivir atrapado hasta *Tron El Legado* (2010), esta última en formato 3D, muy “hiperreal”, que convierte la película en una “experiencia” similar a un videojuego.

Espacios que transitan de la literatura a la pintura, del cómic al cine especulan las posibilidades de una relación hombre máquina, tiempo y espacio, más allá de lo real, un mundo de ficción que expresa los miedos pasiones y obsesiones humanas reales.

Al inicio de los sesenta del siglo pasado, los científicos crearon gráficos por computador, y la curiosidad sobre la capacidad creativa en el uso de estas máquinas llevó a los primeros dibujos impresos en plóter. El matemático Georg Nees realizó la primera exposición de gráficos generados por computador en 1965, seguido del también matemático Frieder Nake, mientras que en Estados Unidos Michael Noll junto a Bela Julesz presentaron su primera exposición *Computer generated pictures* en Nueva York. Una de las primeras exposiciones colectivas de Arte Digital fue *Cybernetic Serendipity*, realizada en 1968 en el Institute of Contemporary Art de Londres; se exhibieron piezas elaboradas con el apoyo del computador, en las que se hacían presentes música, literatura, danza, escultura y animación. En los años setenta, el computador pasó a ser parte de la “caja de herramientas” del arte, y el interés de algunos artistas por el

---

<sup>22</sup> Rowan Laing, “A Comparison between the Theories of Marshall McLuhan and two films by David Cronenberg”, *Deep south*, 6(3), 2000, <[www.otago.ac.nz/DeepSouth/spring2000/laingone.html](http://www.otago.ac.nz/DeepSouth/spring2000/laingone.html)> (consultado: 10 de abril de 2011).

medio influyó en su desarrollo. Considerando esta época, el auge del Arte cinético, del Op y el Pop, artistas digitales como Kenneth Knowlton y Lee Harmon, en (*Studies in perception*, 1966), Masao Komura y Makato Otake (*Runnig Cola Is Afrika* y *Return to Square*, ambas de 1967-68) con sus imágenes impresas generadas por computador y las bellísimas películas y animaciones de Lillian Shwartz demuestran claramente su “rastros tecnológico” y pertenencia a esta época.

En el *Pop Art*, artistas como Andy Warhol, James Rosenquist, Jeff Koons y Takashi Murakami utilizan los medios y formas de producción en masa para cuestionar la sociedad de consumo, creando toda una nueva manera de hacer y entender el arte. En el mismo momento, los artistas hiperrealistas parecen tener la misma intención, no solo desde la técnica impecable de imitar la “realidad” a través de la utilización de fotografías, o moldes directos, sino desde la capacidad de mostrar estos elementos de lo “cotidiano” de una manera “artificial” o “forzada”, como en los paisajes urbanos generalmente vacíos mediados por el “ojo máquina” de 50 mm de Richard Estes, en los seres humanos que trabajan y consumen de las esculturas de Duanne Hansom y en los impresionantes retratos realizados por Chuck Close, en el que utiliza el conocimiento gráfico de la producción de imágenes para pintarlas manualmente por colores separados (CMYK), desde la exaltación de la escala que nos lleva a percibir la noción de “hiperrealidad” de Baudrillard: “la autenticidad que ha sido reemplazada por la copia”.

El Arte Digital, explorado en la década de los sesenta por científicos y artistas, toma más fuerza en los años noventa, cuando se conoce con el apelativo de Arte de “los nuevos medios”. En ese momento los computadores empiezan a hacer parte de la cotidianidad de muchas personas, y esto cambia de nuevo no solo la percepción y comprensión del mundo sino la el modo de representar, cuestionar y entenderlo, a través de las “nuevas” herramientas y sus posibilidades creativas más accesibles. El arte parece parar, observar y citar otras épocas; en el “Arte de los nuevos medios”, la noción de “nuevo” se diluye cada día por la misma aceleración y las conquistas recientes en el campo científico, las cuales hacen que experimentemos una sensación de “eterno presente”.

Hoy, temores y especulaciones, especialmente éticas, dan la apariencia de tener su procedencia del campo de las biotecnologías, la política y la ética. En este momento “ser máquina” parece más atractivo; las oportunidades de diseño parecen infinitas ante cualquier discapacidad humana, y es posible volvernos ultracapaces, buscando la perfección a través de la ciencia, el arte y el diseño, como la bellísima modelo y atleta Aimee Mullins<sup>23</sup>, que entiende el hecho de no tener un par de piernas como una oportunidad para la poética del diseño, lo que la hace una “ultramujer”.

---

<sup>23</sup> La modelo y atleta Aimee Mullins participó en la película *Cremaster 3* del artista Mathew Barney. Ha desfilado para el diseñador Alexander McQueen, además de tener marcas mundiales como atleta paraolímpica y haber trabajado para el Pentágono a los 17 años <[aimeemullins.com](http://aimeemullins.com)> (consultado: 15 de abril de 2011) y <[www.ted.com/talks/aimee\\_mullins\\_prosthetic\\_aesthetics.html](http://www.ted.com/talks/aimee_mullins_prosthetic_aesthetics.html)> (consultado: 15 de abril de 2011).

Artistas como Patricia Piccinini “cuentan” la historia de un futuro no muy lejano, que apunta a temas como la clonación y los experimentos de vida artificial en laboratorio, creando criaturas “quiméricas” que sugieren la posibilidad de que podrían ser parte de nuestras vidas. Las preguntas ahora parecen ser: ¿quién se hará responsable de esto?, ¿cuáles serán las consecuencias?, ¿cómo nos afecta directamente esta “fusión quimérica” realizada por la ciencia, que intenta prolongar el tiempo de nuestras propias vidas?

La “condición humana”, ante los avances tecnológicos del siglo XX y XXI, ha sido objeto de reflexión para artistas como Sterlac que desde los años setenta trabaja sobre conceptos de la fusión del cuerpo con la máquina y, actualmente, sobre una evolución del cuerpo desde los avances de la biotecnología, apuntando hacia a un hombre multifuncional y omnipresente. La posibilidad del abandono total del cuerpo orgánico original la sugiere el grupo “Extropy” que, en distintas formas de creación e investigación, especulan la posibilidad de perpetuar la vida cambiando de cuerpo, manteniendo la memoria intacta, renunciando al cuerpo como medio de existencia eterna o habitando nuevos cuerpos orgánicos y “maquínicos”.

Eduardo Kac, en su investigación, y en obras como *GFP Bunny* o *The eighth day*, reflexiona sobre la posibilidad de la vida transgénica y piensa sobre los límites de la vida desde las posibilidades de la ciencia y la telepresencia. Los hermanos Dinos & Jake Chapman en la obra *Zygotic Acceleration Biogenetic Desublimated Libidinal* (1995) y *DNA Zygotic* (1997) ilustran de forma burlesca y perversa esta aceleración humano-mediática-digital. El artista Mathew Barney en algunas de sus obras de los inicios de los noventa nos muestra un cuerpo mediado por máquinas que construyen cuerpos perfectos, creando un ser híbrido ultrahumano lleno de posibilidades en su poética que habita universos fantásticos, resultado de una impecable dirección de arte en su ciclo *Cremaster*.

Hoy las herramientas digitales son esenciales para muchos artistas, diseñadores y arquitectos, y los trabajos interdisciplinarios son cada vez más comunes.

El fotógrafo Erwin Olaf, por ejemplo, ha creado una fotografía de moda en la que los efectos logrados producen un lenguaje particular y bizarro provocado por la manipulación del medio. El artista y fotógrafo alemán Andreas Gursky ha dado un salto en su obra donde muestra espacios muy amplios, que enfoca cada detalle gracias a las técnicas y herramientas de posproducción fotográfica. El artista Martin Liebscher juega como un “DJ” de su propia imagen y, a partir de un exhaustivo trabajo de digitalización y composición, se clona miles de veces en distintas actividades en un mismo ambiente.

William Latham genera modelos en 3D o formas orgánicas de vida, a través de técnicas que se basan en algoritmos genéticos para mutar formas básicas en creaciones artísticas, así como el artista Yoichiro Kawaguchi crea mundos y seres a partir de imágenes generativas para posteriormente realizar algunas de ellas en formato tridimensional. El arquitecto Hernán Díaz Alonso realiza *renders* de mundos utópicos, y sus esculturas metálicas matemáticamente diseñadas digitalmente parecen ser los habitantes de estos mundos, con una precisión casi quirúrgica. La arquitecta Zaha Hadid es uno de los ejemplos más claros de la creación de

construcciones planeadas, visualizadas y en algunos casos ejecutadas digitalmente, y su forma responde a la tecnología que usa en el proceso creativo y viceversa.

Artistas y diseñadores se unen en proyectos híbridos relacionados con el espacio utilizando la planeación y construcción digital; esto se puede ver en las obras del artista Matthew Ritchie con Aranda \Lasch & Arup AGU, o la unión de las imágenes digitales intervenidas pictóricamente de Fabián Marcaccio que asocia las formas orgánicas plásticas de Greg Lynn. La plasticidad de los espacios diseñados por Karim Rashid, así como sus objetos son una respuesta clara a la planeación en digital que muchas veces se confunde con lo real. Por último hay que citar a Neri Oxman y su investigación en el MIT quien, desde la arquitectura, experimenta con la fabricación digital de prototipos con materiales diversos y posibles formas de entender y predecir las formas de construcción en un futuro no muy lejano y entiende la experimentación y la creación como la forma más efectiva de llegar a una solución científica innovadora efectiva y sostenible.

¿De qué manera la evolución constante de las tecnologías ha cambiado la manera de vivir, percibir, entender y representar el mundo, y las problemáticas del mismo? y ¿cómo afecta esto directamente los procesos de creación conceptual y formal afectada muchas veces por los recursos técnicos de cada época?

## Construyendo a *Neoptiks*

*Neoptiks* comunica extrañeza, secuencias que por todo su desarraigo crean un corto circuito frente a cualquier esfuerzo para tratar de comprenderlas. La obra se construye desde patrones visuales extraídos como órganos autónomos que a través del software repite, escala y traslada de una obra a otra. *Neoptiks* no tiene un sentido de comienzo ni final, sus elementos fluyen paradójicamente en el espacio aunque la sugerencia de una narrativa de vagas formas familiares persiste en esta obra. La manipulación del programa —acto intermedio entre la imagen original y el prototipo base de la pintura— tiene consecuencias directas en su apariencia final; la escala infinita en que las imágenes pueden reproducirse a partir del computador parece diluir en apariencia el volumen, el espacio, y la perspectiva sobre la superficie pictórica. Los colores a veces son planos y otras contaminados, saturados y vibrantes. La imagen digital no deja de existir implícitamente dentro de la pintura y por tanto funciona como aparato de recreación “espectacularizada”, como simulador de una realidad por venir<sup>24</sup>.

El proyecto *Neoptiks* consiste en la creación de una instalación pictórica, creada específicamente para dos espacios físicos distintos, técnicamente realizadas a partir de imágenes digitales, lienzos, pigmentos fluorescentes, objetos en acrílico termoformado e intervenciones

---

<sup>24</sup> Fragmento del texto curatorial realizado por el curador Carlos Betancourt para la exposición *Neoptiks - en.light.en* de Karen Aune y Hernando Barragán en LA galería, Bogotá, 2009



FIGURA 1. Neoptiks α - La galería Bogotá, 2009. Foto William Aparicio.

en pintura fluorescente aplicadas directamente sobre el espacio. Las imágenes y los elementos que participan en estas instalaciones (pared/piso/techo) reflejan los temas ya mencionados, que hacen parte de mi investigación desde los últimos diez años: las tecnologías de la información, la telepresencia, la biotecnología, la ciencia, lo poshumano y la fusión de estos universos. Las opciones y decisiones formales del proyecto van de acuerdo al eje conceptual y sus referentes, sumado a los materiales experimentados y escogidos dando coherencia y unidad al proceso creativo como un todo (figura 1).

La primera intervención: *Neoptiks α* se planeó sobre maqueta para el espacio de LA galería, en Bogotá; posteriormente ocupó otros espacios expositivos, en distintas adaptaciones, con un promedio entre 50 m<sup>2</sup> y 70m<sup>2</sup> en general. La pintura principal midió 1,90 x 6,30 m, elaborada en módulos de 190 x 104 cm, se complementa por los demás elementos elaborados con relación al espacio expositivo. Fluyen sobre este espacio, a partir de la pintura principal, intervenciones realizadas directamente sobre la pared con pintura vinílica fluorescente amarilla, que continúan sobre el piso desde formas orgánicas cortadas en MDF de 4 mm. Finalmente se desplaza en las paredes laterales siete pinturas, montadas en semiesferas termoformadas de acrílico, con dimensiones variables de 10, 20, 30 y 45 cm (figuras 2 y 3).

En la segunda intervención, *Neoptiks*, la obra se planteó sobre maqueta, específicamente para la Sala múltiple del Museo de Arte Moderno de Bogotá, que tiene en promedio 100

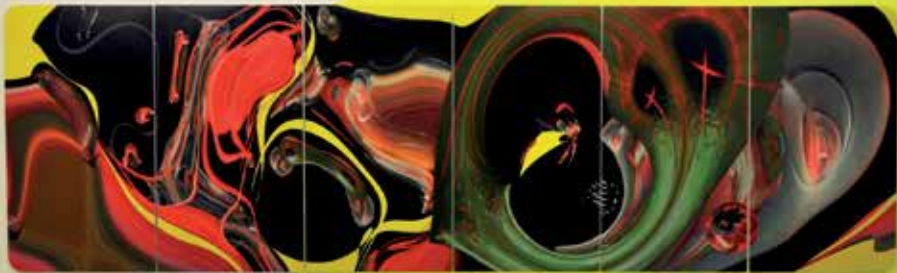


FIGURA 2. Neoptiks α, LA galería Bogotá, 2009 (Foto William Aparicio)

m<sup>2</sup>. Consiste en una pintura dividida en módulos de 105 x 105 cm con un total de 2,10 x 18,9 m. Se complementa con una intervención en el espacio, realizada directamente sobre la pared con pintura vinílica fluorescente amarilla como base, con patrones en gamas de naranjas, rosas y rojos, y puntos de verdes azules y negro, que continúa sobre el piso con formas orgánicas y cúbicas, cortadas en MDF de 4 mm. Se desplazan en las paredes un grupo de quince pinturas, montadas en semiesferas termoformadas en acrílico, con dimensiones variables de 15, 25, 35 y 45 cm (figura 4).

Las instalaciones. *Neoptiks α* y *Neoptiks β* se construyeron a partir de imágenes de cirugías oculares en las que encuentro un punto de fragilidad en el cuerpo mediado por la máquina, en este caso la visión “*Neoptiks*”, *Neos/νέος*: nuevo, *Optics /ὀπτική*: apariencia (siendo la óptica el estudio del comportamiento y propiedades de la luz). Se realizaron apropiaciones de imágenes de seres abisales bioluminescentes, buscando en conjunto un punto común entre lo biológico y lo electrónico, y me valí de artefactos tecnológicos y texturas digitales pixeladas, reforzando la idea de la máquina como órgano. Las obras se elaboraron con medidas específicas del espacio donde se va exponer, siempre apoyadas en fotografías y maquetas. Planeadas y diseñadas inicialmente para espacios específicos y posteriormente adaptadas a otros espacios. En el caso de *Neoptiks β*, algunos módulos tienen la posibilidad de ser retirados por completo de la composición o recombinarse conforme al espacio.





FIGURA 3. Neoptiks β, Museo de Arte Moderno de Bogotá, 2010. Foto William Aparicio.





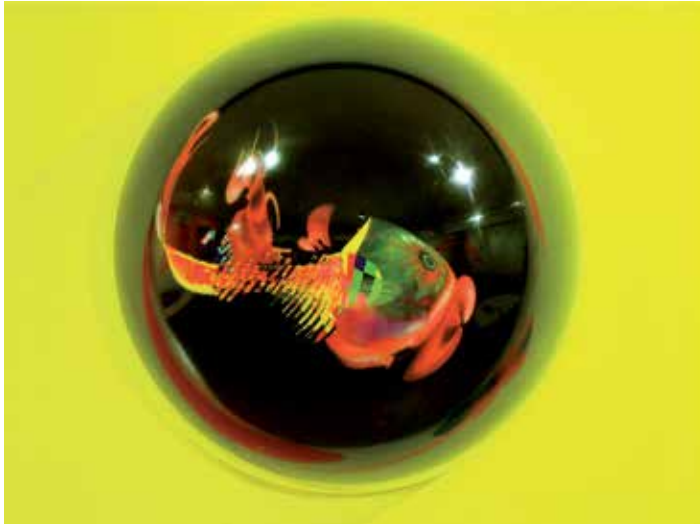


FIGURA 4. Detalle: Neoptiks β, Museo de Arte Moderno de Bogotá, 2010. Foto William Aparicio.

A pesar de que la obra se basa conceptualmente en el campo del Arte, Ciencia y Tecnología, el resultado no siempre se asocia directamente a este campo, ya que la resolución final es bastante “análoga” y “pictórica”, desde un proceso de pintura y de “formato” que “distrae” al espectador de todo el proceso digital desarrollado para la planeación del espacio y producción directa de las piezas, tanto conceptual como técnicamente influyendo en su resultado formal, excluyéndose directamente de las muchas formas de representación vinculadas a lo que se considera perteneciente al campo del “Arte, Ciencia y Tecnología”, como video-arte, interacción, *net art*, *bio art*, ambientes inmersivos, arte generativa, *games*, etc.

El simulacro de “pintura” es intencional, y es suficiente para “confundir” a los que buscan una respuesta en la obra desde la “técnica”, encasillando la idea en uno u otro medio específico. La idea es utilizar todos los recursos técnicos y formales disponibles que apoyen el objetivo creativo, en este caso van desde la herramienta al soporte, dando como resultado un espacio “tecnopictórico” en donde lo análogo, lo manual y lo digital se complementan, que incluyen la digitalización y procesamiento de imágenes en formato digital, distintos procesos de pintura, iluminación, hasta la posibilidad de la animación e interacción quizás en proyectos futuros. El procedimiento de la pintura ocurre con la finalidad de resolver problemas literalmente “escenográficos” con un fin “hiperrealista” que tiene que ver con la escala y la ilusión sobre el espacio. El procedimiento digital lleva las imágenes a una precisión “maquínica” imitando el “proceso” de pintura y viceversa.

La problemática del cuerpo-ficción, cuerpo-máquina se subraya en esta instalación y se hace evidente que el computador es un dispositivo programable para algún propósito, en este caso podríamos pensar que lo deseado es un cuerpo inorgánico e ignorar cuáles son las moscas verdaderas y las artificiales<sup>25</sup>, y penetrar el esquema divino del universo, como lo enfatizó Borges<sup>26</sup>.

La digitalización tiene un papel primordial en la planeación del espacio sobre maqueta y en toda la composición que ocurre en el proceso de *collage digital* de formas preexistentes, que es muy similar al de un DJ. La apropiación se basa en imágenes de elementos que corresponden conceptualmente a lo que se quiere lograr; estas van desde *video stills* de cirugías oculares, en las cuales se siente una enorme fragilidad del cuerpo ante la máquina que lo interviene, imágenes de seres abisales encontradas en internet o escaneadas desde un libro, ya que estos seres emanan luz propia por su bioluminescencia, y se reconocen visualmente como algo biológico, pero sus formas causan extrañamiento y se perciben como “electrónicas”; también se ha coleccionado, fotografiado y apropiado todo el tipo de “vísceras” de artefactos electrónicos para crear una especie de “órganos” artificiales de los cuerpos “biológicos” presentes en la obra, esto con el objeto de crear un universo quimérico entre el cuerpo y la máquina.

---

<sup>25</sup> Adolfo Bioy Casares, *La invención de Morel*, Madrid: Alianza - Emecé, 2002.

<sup>26</sup> Fragmento del texto curatorial escrito por María Elvira Ardila, curadora del Museo de Arte Moderno de Bogotá para la exposición Neoptiks b de Karen Aune, realizada en octubre de 2010 en este museo.

Las imágenes son apropiadas, fotografiadas y escaneadas en sus distintas resoluciones dejando en evidencia el aspecto “*tecnoestético*” de la obra: el rastro del medio se trabajan desde distintos *plugins* en *photoshop*; la idea es mantener en la imagen algo “vivo” y “húmedo” reconocible, que esté presente entre formas generadas numéricamente en patrones de distorsión repetitivas y dinámicas. El reto es encontrar el punto medio entre lo que reconocemos como “natural” y “artificial”, y que las imágenes conduzcan en cierta forma a una sensación de “espacio electrónico-biológico”. La generación de imágenes desde el computador es aleatoria y la combinación se controla (como el acto fotográfico de captura y selección de imagen). El proceso de selección y composición en el *collage* digital es exhaustivo, y depende de muchas pruebas y combinaciones hasta obtener una forma coherente a la sensación de la idea, y volverla integrar con todo el universo pictórico. Con el tiempo va acabando la sensación de novedad que produce el medio de fusión de imágenes: el *plugin*, de forma que un camino por investigar sería el aprendizaje de *Processing* para un mayor control y posibilidades en resultado desde las formas generativas. Las imágenes finales “emulan” un *render* en 3D, pero hasta la fecha no se han utilizado programas de efectos 3D para su elaboración, lo que podrá ocurrir en una nueva etapa del proyecto que incluya animación.

El procedimiento de la ejecución pictórica empieza sobre el lienzo (*Canvas Canson XP*) previamente impreso y montado sobre placas de poliestireno con soporte en aluminio (teniendo en cuenta la durabilidad y el transporte de las piezas). Es necesario intervenir el lienzo impreso a través de varias veladuras de pintura óleo fluorescentes (pigmentos fluorescentes y medio *Liquin* de *Windsor & Newton* para pintura óleo), así como la utilización de aerógrafo, que dan el brillo y el control, un efecto “fluo”, y la sensación de pantalla que emite luz propia. También hay un trabajo detallado en “claroscuro” que resalta los puntos de luz y sombra para dar un efecto más dramático en el volumen generando así un “hiperrealismo” eficaz según el espacio, ya que es menos posible trabajar en escala 1:1 en la imagen y su totalidad desde la pantalla del computador. La imperfecciones en el proceso de pintura versus la precisión del proceso digital traen esta contradicción en la imagen que busco, y una unión entre lo “artificial” y lo “humano”. El “rastro” del software utilizado, el tipo de escáner e impresión, más la calidad de la imagen original, así como las pinceladas y máscaras del aerógrafo sobre la superficie dejan en evidencia el “momento *tecnoestético*” de la obra.

El manejo del espacio se planea desde el comienzo, sin embargo ocurren muchos cambios en el proceso según los resultados de la pieza principal, y la relación con el espacio real, de cualquier forma trata de controlarse al máximo para tener una planeación eficaz en el presupuesto, por tanto puede recombinarse a partir de los mismos elementos.

Me interesa una sensación de expansión “tecno-orgánica” en el espacio pictórico, la relación entre la obra y el espacio, el flujo de una experiencia dinámica y el paso de lo bidimensional a la tridimensionalidad del ambiente/paisaje, “[...] porque la tecnología es fluida y los seres humanos, orgánicos”<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> (5 de agosto de 2010) Karim Rashid, <karimrashid.com> (consultado: 5 de agosto de 2010).

La superficie del espacio interior se interviene con pinturas vinílicas fluorescentes, se proyectan algunas imágenes previamente diseñadas, que se dibujan, se enmascaran y se pintan directamente sobre el espacio. Luego se ubica un grupo de piezas pictóricas independientes en forma de medias esferas (esporas), que son fragmentos de la imagen principal, las cuales complementan la composición dando la sensación de un espacio “desfragmentado”, según la intervención directa en el espacio. Ambas instalaciones originalmente se pensaron para exhibirlas en un ambiente iluminado con luz negra permanente junto a las luces alógenas controladas digitalmente por un *dimer* temporizado, para crear dos ambientes distintos, siendo los pigmentos fluorescentes sensibles a la luz negra, que generaría un cambio lumínico a la manera de los minimalistas, el cual podría potenciar la sensación de un “mundo inmersivo” en sus distintos estados. El experimento con la iluminación aún está en proceso, y podría aplicarse en proyectos futuros, cuando puedan resolverse problemas relacionados con las texturas presentes en el proceso de la pintura con óleo, que hasta el momento no da el resultado esperado.

Como obra/ambiente, el proyecto *Neoptiks* opera como un simulacro de un crecimiento invasivo “orgánico y tecnológico” de imágenes y superficies hacia espacios no delimitados por el *canvas*/pantalla (soporte inicial) dando “vida” a organismos “artificiales”.

La idea es unir formas dinámicas y fluidas con conceptos de “tecnocultura” y “biotecnología” en los cuales la máquina y el cuerpo parecen estar unidos en una distinta dimensión que forma un nuevo mundo.

La experimentación con modelos digitales, revisitados por la pintura, y otros elementos evidencian la mimesis humano-tecnológica, y buscan simular la luz virtual en la pintura como una gran pantalla y controlar la sensación de los volúmenes a escala 1:1, llevando imágenes, sensaciones e ideas a otros niveles de experiencia, comunicación, interacción y participación que se realizan desde varios recursos del diseño con una poética articulada a partir del universo del arte.

Espero haber contestado las diversas preguntas realizadas en algunas ocasiones en las exposiciones y sobre todo después de las conferencias sobre *Neoptiks*, en las cuales he enfocado mayormente los referentes como parte del proceso de construcción de ideas, incluyendo, en esta ocasión, los procesos técnicos derivados de los formales, para que exista un intercambio de ideas en esta parte del proceso, con colegas y estudiantes desde el campo del arte y del diseño.