

Bienales de Arte Coltejer También una convergencia entre arte y tecnología

ISABEL
RESTREPO
ACEVEDO

A finales de los años sesenta, y muy particularmente durante los setenta, la ciudad de Medellín fue testigo de una serie de exposiciones artísticas bastante novedosas, que sirvieron de referencia fundamental para el desarrollo posterior de propuestas artísticas locales, que se insertaron, con gran fuerza y pertinencia, en las dinámicas de exploración estética establecidas por el arte contemporáneo global. Me refiero a las Bienales de Arte Coltejer, Medellín, las cuales lograron reunir obras de artistas nacionales e internacionales, que daban cuenta de indagaciones y rupturas disciplinares al interior del arte. Estas rupturas han sido entendidas por algunos críticos y teóricos como una suerte de derramamiento formal, es decir, como una serie de disoluciones de los límites convencionales de medios como la pintura, la escultura y el grabado —límites determinados bajo las consideraciones del arte moderno—. En este sentido, las bienales, especialmente las de 1970 y 1972, sirvieron de puerta de entrada a exploraciones artísticas desarrolladas bajo otros medios, como instalaciones, arte óptico y cinético, video, arte tecnológico y computarizado, entre otros.

Como elementos comunes de gran parte de las obras de dichas bienales, se encuentran el carácter híbrido de los medios seleccionados, y la expresión de nuevas dinámicas en su producción y recepción. Es importante señalar también que muchas de las obras allí expuestas implicaban la integración del espectador o de los dispositivos tecnológicos como elementos activos en su conformación. De esta forma se rompía con la fijeza de la obra acabada y se introducía el aspecto procesual, en virtud de lo cual la obra deviene experiencia interactiva. En este sentido las experiencias se convertían en enunciados formales de nuevas dinámicas artísticas, en las cuales el acto creativo del artista se abría a la emergencia de acciones creativas compartidas con los espectadores o con los dispositivos o medios. Esta apertura es de vital importancia para el análisis y comprensión de las prácticas digitales y tecnológicas posteriores.

El interés particular del presente texto es mostrar que muchas de las características que asumimos como propias de las prácticas artísticas digitales y tecnológicas actuales estaban ya presentes en algunas exploraciones artísticas desde la segunda mitad del siglo xx, y Medellín pudo presenciarlas en el marco de las bienales. Con esto propongo que la reflexión sobre la convergencia entre arte y tecnología, y particularmente sobre las prácticas artísticas digitales actuales, conlleva una serie de relaciones históricas, que no solo responden a desarrollos tecnológicos sino también a exploraciones estéticas desarrolladas por el arte.

Pero ¿de dónde viene este planteamiento? Para responder esta inquietud, me gustaría hablar de la exposición que visité en el año 2012 en el New Museum, de Nueva York, titulada *Ghosts in the machine* (Fantasmas en la máquina). Allí se hizo explícito el interés por facilitar un espacio de exposición y reflexión histórica sobre la convergencia entre arte, tecnología y cultura. La variedad de medios de las obras que constituían la muestra incluía el arte óptico y cinético —Jesús Rafael Soto, Victor Vasarely, Julian Stanczak, Julio Le Parc, entre otros—; películas y dibujos computarizados —Lillian F. Schwartz, David R. Garrison, George Nees, Sylvia Roubaud, etc.—; dispositivos tecnológicos —instalaciones y, muy particularmente, videoinstalaciones, como

las de Stan van der Beek, Otto Piene y Aldo Tambellini—. Finalmente, cabe resaltar la presencia de dibujos, esquemas y diagramas que se alimentan del lenguaje proyectual de las ciencias y la ingeniería. En muchos casos las obras de la exposición mostraban una integración de la tecnología con el arte, sobrepasando su utilización como herramienta e incluyéndola como elemento formal o medio de expresión. En otros, las obras insinuaban búsquedas que más tarde serían potenciadas por la utilización de nuevas tecnologías.

La experiencia de primera mano frente a las obras seleccionadas en *Ghosts in the machine*, sumada a la indagación sobre las Bienales de Arte Coltejer, Medellín (1970 y 1972), me permitió descubrir grandes similitudes entre ambos eventos, sobre todo en lo referente a las experimentaciones artísticas y tecnológicas. De las bienales puede decirse que han servido de referente en el desarrollo y reflexión sobre el arte contemporáneo en Medellín, y para la experimentación e inclusión de la tecnología en el arte. En ellas el público asistente tuvo contacto con obras de arte óptico y cinético —Luis Tomasello, Jesús Rafael Soto y Rogelio Polesello—; instalaciones —Julio Le Parc, Carlos Colombino, Ruben Gerchman, entre otros—; obras mecánicas, lumínicas o tecnológicas —Gyorgy Kepes, Lygia Clark, Feliza Bursztyn, etc.—; propuestas de arte computarizado —Charles Csuri, William Allan Fetter—, así como con las obras de la exposición *Arte y cibernética*, incluida como un módulo expositivo paralelo a la bienal de 1970. Finalmente, hay que señalar las producciones de videoarte realizadas por Les Levine y Earl Reibak.

Llama la atención que las obras que pueden ser ubicadas en la convergencia entre arte y tecnología enfatizaban la participación activa del espectador o de los dispositivos. Eran obras dinámicas y procesuales que posibilitaban múltiples configuraciones, y que sirven de antecedente para entender la emergencia de acciones creativas en los espacios de interacción digitales y tecnológicos actuales.

A pesar de que las bienales constituyeron un espacio introductorio en la ciudad, con gran influencia y resonancia en los desarrollos posteriores del arte local, su importancia como antecedente

fundamental para el análisis de la convergencia entre arte y tecnología en nuestro medio no ha sido abordada. Esta situación ha generado que las bienales se conviertan en una especie de antesala silenciosa, aspecto que no les quita su relevancia. Al contrario, este aspecto justifica la necesidad de iniciar estudios serios que permitan medir su importancia, no solo como activadoras de experimentaciones artísticas innovadoras en nuestro medio, sino también como acontecimientos esenciales para el análisis histórico sobre la convergencia entre arte y tecnología.

Entonces, con el presente análisis planteo algunas características que encuentro comunes entre algunas de las obras de estas bienales y las prácticas culturales desarrolladas actualmente a través de la integración tecnológica. En particular, propongo un puente analítico que conecte prácticas artísticas que, aunque distanciadas temporalmente, se relacionan en el tipo de inquietudes generadas sobre la relación entre arte y tecnología. Para construir esta conexión establezco los siguientes paralelos iniciales:

I. Variabilidad en la percepción de la obra y modularidad formal

Si bien es cierto que el arte digital contemporáneo, en general, ha detonado la explosión de un sinnúmero de propuestas que implican el movimiento del espectador como agente activo, es posible advertir este tipo de inclusión en obras provenientes del arte óptico. En el marco de la bienal de 1970, por ejemplo, los asistentes a la exposición pudieron visualizar de forma activa y lúdica exploraciones ópticas bidimensionales, dotadas de un gran dinamismo, que expresaban una especie de búsqueda de espacialidad de las unidades discretas constitutivas, permitiendo múltiples lecturas, dadas por la relación entre el movimiento corporal del espectador en el espacio y la composición modular de dichas obras. Por ejemplo *Atmosphère cromoplastique*, del artista Luis Tomasello, dejaba entrever una invitación a la experiencia corporal del espectador, aspecto que también constituye un elemento fundamental en muchos de los espacios de interacción digital propuestos por el arte actualmente (ver Imagen 1). Por otro lado, en la condición modular de este tipo de obras ópticas

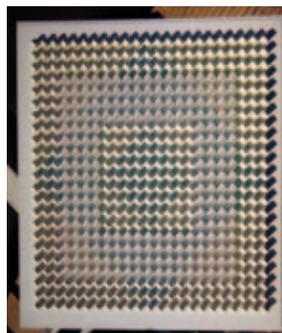


Imagen 1. Luis Tomasello, *Atmosphère cromoplastique*, 1970 II Bienal de Arte Coltejer Medellín, 1970 Fotografía: León Ruiz Cortesía: Biblioteca Pública Piloto de Medellín



```
case 18:
    choque[0].loadObj("PANTALLA1/ESCENA18/bus.png", "PANTALLA1/ESCENA18/mask_bus.png",
                    cvPoint(460,200), &escenario1);

    choque[1].loadObj("PANTALLA1/ESCENA18/moto.png", "PANTALLA1/ESCENA18/mask_moto.png",
                    cvPoint(0,200), &escenario1);

    video1.loadVideo("PANTALLA1/ESCENA18/choque.avi");

    //chroma fondo video, persona + interactividad choque
    if(scene.frame!=NULL){
        scene.persons.SearchPerson(image);
        for(int i=0; i<scene.persons.numPersons; i++){
            scene.persons.objPerson[i].move();
            scene.persons.objPerson[i].realDisplacement();
            scene.persons.objPerson[i].drawObj(scene.frame1);

            interact.personVSobjs(&scene.persons.objPerson[i], scene.choque, image, 2);

            scene.persons.objPerson[i].releaseObj();
        }
        scene.persons.deletePersons();
        scene.choque[0].drawObj(scene.frame1);
        scene.choque[1].drawObj(scene.frame1);
        interact.objsVSobjs(scene.choque, scene.frame1, 2);
        cvShowImage("w6", scene.frame1);
    }
    break;
```

Imagen 2. Ejemplo de la modularidad del código de programación digital de la propuesta interactiva *Entránsito*. Grupos de investigación Hipertrópico y Gepar, Universidad de Antioquia, 2007-2011. Imágenes cortesía del Grupo de Investigación Hipertrópico

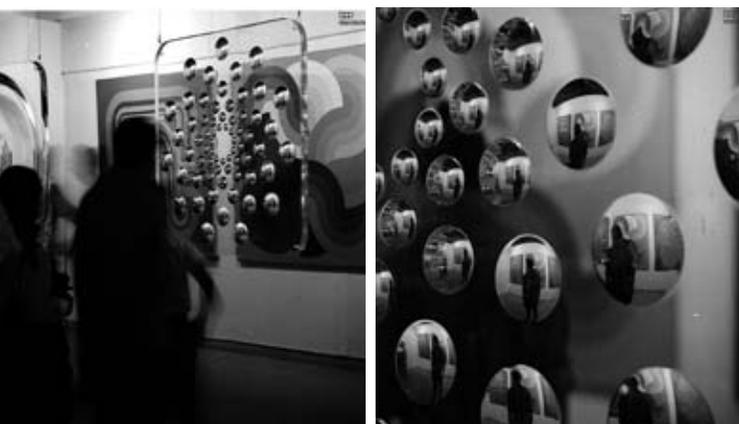


Imagen 3. Rogelio Polesello, *Dioxazine*, obra en lámina de acrílico II Bienal de Arte Coltejer, Medellín, 1970
Fotografía: León Ruíz
Cortesía: Biblioteca Pública Piloto de Medellín

se advierte un proceso formal que antecede las lógicas de programación requeridas por las prácticas artísticas digitales (ver Imagen 2).

2. El espectador en la obra

Uno de los efectos más atractivos de las prácticas digitales contemporáneas tiene que ver con la forma como posibilitan la creación de espacios de interacción que no solo incluyen al espectador activamente, sino que generan en él un sentido de presencia en la pantalla. Esta posibilidad de integración tiene antecedentes importantes en exploraciones como las realizadas en el marco de la bienal de 1970 por el artista Rogelio Polesello, quien, al utilizar pantallas y lentes acrílicos como elementos intermediarios entre el espectador y la obra, implicaba al espectador a través de su reflejo. La obra *Dioxazine* estaba constituida por tres pinturas y tres paneles especulares, que no solo permitían ver las pinturas a través de ellos —dinamizando de esta forma la experiencia perceptiva—, sino que también generaban un juego de reflejos del espectador, que de cierta forma lo convertían en parte de la obra (ver Imagen 3).

En el ámbito de los espacios de interacción digital actuales, este sentido de integración y presencia del espectador en la pantalla, posible



Imagen 4. Arriba (izquierda): Lina Crespo, *Inmersión*, 2004; arriba (derecha): Mauricio Velásquez, *Skins*, 2010; abajo (izquierda): Isabel Restrepo, *Atandocabos*, 2010; abajo (derecha): Jorge Ocampo, *El olor de la piel es como el olor del papel*, 2013.
Imágenes cortesía de los artistas

gracias a la utilización de sistemas de monitoreo remoto digitales, ha sido trabajado por artistas de Medellín como Lina Crespo, Jorge Ocampo, Isabel Restrepo y Mauricio Velásquez (Ver Imagen 4).

3. La interacción del espectador en la (re)configuración de la obra

La posibilidad de brindar al espectador un potencial activo en la (re)configuración de la obra es un aspecto que ha estado presente en distintos medios del arte contemporáneo. En este tipo de exploraciones se proponen espacios de interacción que remplazan el rol contemplativo de la recepción por uno más protagónico y, de cierta forma, más creativo. Desde esta perspectiva, surgen otras denominaciones para el receptor, como interactivo, participante, actuante, navegador, entre otros. Ejemplos de este tipo de propuestas tuvieron presencia en nuestra ciudad en el marco de las bienales. Por ejemplo, la artista Lygia Clark presentó, en la II Bienal de Arte Coltejer, en 1970, una obra interactiva denominada *Bichos*, en la que, como señala la artista, no existía pasividad entre el espectador y el bicho. Los bichos eran unas figuras realizadas en placas metálicas que podían tener múltiples configuraciones, como resultado de

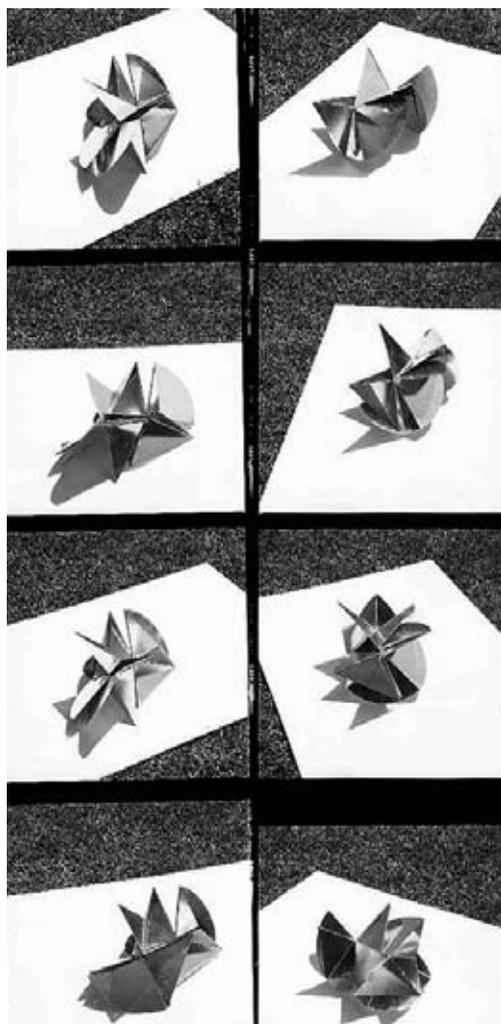


Imagen 5. Diferentes configuraciones de los bichos. Lygia Clark, *Bichos*, II Bienal de Arte Coltejer, Medellín, 1970. Fotografía: León Ruíz
Cortesía: Biblioteca Pública Piloto de Medellín

la manipulación del espectador y de la estructura base del bicho; de este modo se integraban el gesto del espectador y el del bicho (ver Imagen 5).

Esta posibilidad interactiva ha sido desarrollada con tal fuerza en el ámbito de la producción digital, que el término ha sido asimilado como si fuese una característica propia de su medio, y se ha convertido en una de las formas de exploración estética entre artistas, colectivos y grupos de investigación. Su fuerza ha implicado que se piense en su adición a los currículos de formación de artistas en las universidades. Obras como *Terror nocturno*, de Julián Bedoya, implican al espectador activamente en la construcción narrativa y la

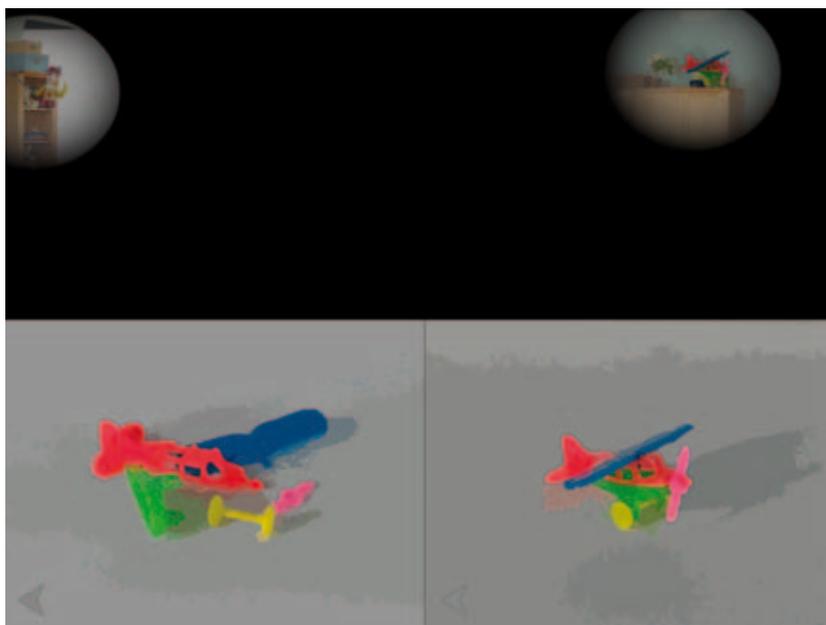


Imagen 6. Arriba: imágenes de las opciones visuales facilitadoras de la interacción. Abajo: ejemplo del contenido generado a partir de la selección de una de las opciones gráficas. Julián Bedoya, *Terror nocturno*. Galería virtual Hipertrópico, 2007. Exposición alterna al 12.º Salón Regional de Artistas. Imágenes cortesía de la artista

visualización de los elementos, a partir de la selección y activación de distintos objetos gráficos que invitan a la interacción (ver Imagen 6).

4. La autonomía de los dispositivos

Llama la atención que en 1972 la artista colombiana Feliza Bursztyn introduce un dispositivo mecánico en la obra *Construcción en movimiento*, presentada en Medellín en el marco de la bienal. En esta obra se le adjudica al dispositivo tecnológico cierta vitalidad, dado que la pieza escultórica está dotada de un movimiento constante y autónomo, generado por un dispositivo eléctrico escondido debajo de una manta. La obra de Bursztyn introduce posibilidades de interacción con la tecnología, mediante la generación o modificación de contenidos artísticos (ver Imagen 7).

Un uso posterior de los dispositivos tecnológicos que parecen integrarse autónomamente en el proceso creativo, aparece en las experimentaciones tituladas *Naturalezas móviles*, realizadas por el artista Yosman Botero en el año 2009. La reapropiación que el artista hace de un dispositivo



Imagen 7. Feliza Bursztyn, *Obra en construcción*. Tercera Bienal de Arte Coltejer, Medellín, 1972.
Fotografía: Gabriel Carvajal Pérez
Cortesía: Biblioteca Pública Piloto de Medellín

Uno de los efectos más atractivos de las prácticas digitales contemporáneas tiene que ver con la forma como posibilitan la creación de espacios de interacción que no solo incluyen al espectador activamente, sino que generan en él un sentido de presencia en la pantalla.



Imagen 8. Yosman Botero, N.º 2, de la serie *Naturalezas móviles*, 2009. Dibujo con hilo y reloj de cuerda. Dimensiones variables.
Imagen cortesía del artista

de reloj de cuerda en la obra número 2 de la serie da cuenta de cierta autonomía del dispositivo, no solo por su movimiento sino también por la forma como este se convierte en el agente activo que propicia el desdibujamiento del elemento gráfico (una silla), esbozado con un hilo rojo (ver Imagen 8).

5. El uso de los computadores como herramienta para la creación audiovisual

El protagonismo de dispositivos tecnológicos para la generación de contenidos artísticos tiene otra posibilidad de análisis cuando se piensa en la utilización de computadores, aspecto que en las artes se conoce con denominaciones emergentes como “arte digital” o “nuevos medios”. A pesar de que este tipo de experimentaciones comienzan a darse en nuestra ciudad en la última década del siglo xx, y adquieren mayor auge en los últimos años, la ciudad tuvo una referencia inicial de este tipo de exploraciones en las bienales, mediante el trabajo de artistas como Charles Csuri y de la exposición *Arte y cibernética*, ambos en el marco de la bienal de 1970. Asimismo, en la bienal de 1972 se expuso la obra de uno de los pioneros de lo que en su momento se llamó “gráficas computarizadas”. Me refiero al artista estadounidense William Allan Fetter, cuya obra *Animación humana por computador* consistía en la impresión de una serie de gráficos modulares, en los cuales

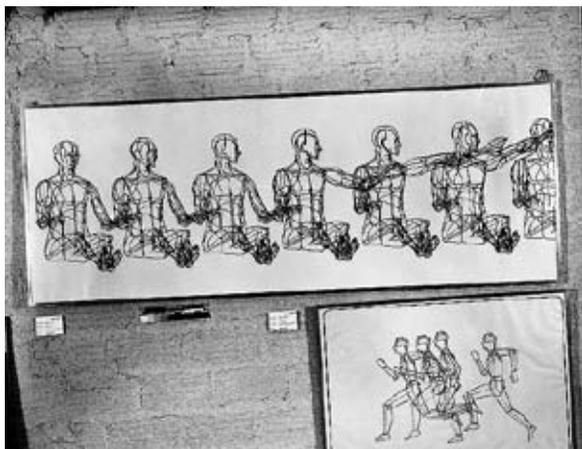


Imagen 9. William Allan Fetter, *Animación humana por computador*. Tercera Bienal de Arte Coltejer, Medellín, 1972.
Fotografía: Gabriel Carvajal Pérez
Cortesía: Biblioteca Pública Piloto de Medellín



Imagen 10. Lindy María Márquez, *Nieve blanca*, 2011
Imagen cortesía de la artista

parecían acoplarse en un mismo plano los fotogramas requeridos para un segmento de la animación de un cuerpo (ver Imagen 9).

En las bienales, los ejemplos de gráficos computarizados requerían el trabajo colaborativo entre artistas e ingenieros. Más tarde, con los avances en computación se popularizaron una serie de programas para la creación y manipulación de imágenes digitales, que le daban autonomía al artista en la utilización del computador. Como resultado de esto emergen varios artistas que utilizan el computador para realizar procesos audiovisuales bastante diversos. La artista Lindy María Márquez, por ejemplo, genera narrativas autobiográficas en formatos diversos, que integran múltiples estrategias gráficas provenientes de medios como la fotografía, la pintura, el collage, el dibujo, etc., aspecto que se evidencia en la imagen gráfica *Nieve blanca*, realizada en 2011 (ver Imagen 10).

Con los paralelos y anotaciones expuestos anteriormente, espero contribuir a la construcción de un análisis sobre la convergencia entre arte y tecnología en nuestro medio, a partir de la relación entre dos momentos históricos. A pesar de la distancia temporal entre los procesos digitales y tecnológicos en el arte local actual y las obras tecnológicas expuestas en las bienales, es fundamental señalar las resonancias, influencias y paralelos entre las obras desarrolladas en ambos momentos. De esta forma deseo subrayar la importancia de

las bienales como acontecimientos seminales para la inclusión de la tecnología en el arte. Aunque el objetivo explícito de estas exposiciones no fue el de contribuir a la construcción de una perspectiva histórica sobre la integración entre arte, tecnología y sociedad —como fue el caso de la exposición *Ghosts in the machine*—, sí abonaron el terreno para desarrollos posteriores, pues brindaron elementos y referencias importantes en la apertura hacia una producción artística más experimental e interdisciplinar. Por tanto, es posible decir que en las Bienales de Arte Coltejer, Medellín, encontramos no solo las primeras referencias de asuntos que muchos han denominado como *nuevos medios* en el arte actual, sino también ejemplos de exploración en los que emergen cuestionamientos similares a muchas de las exploraciones artísticas y culturales actuales, respecto a esa convergencia entre arte y tecnología. Este análisis apenas comienza en nuestro medio, y son muchas las reflexiones por desarrollar. ■

Isabel Restrepo Acevedo (Colombia)

Profesora asociada de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Líder del grupo de investigación Hipertrópico: convergencia entre arte y tecnología, de la misma institución. Es candidata a doctora en Artes de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, magister en Multimedia de San Diego State University, USA, (MFA in Arts), y maestra en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, sede Medellín. En sus investigaciones y propuestas artísticas se articulan cuestionamientos artísticos, tecnológicos y sociales.