

TECNO-REVOLUCIÓN: ¿FALSA EVOLUCIÓN?*

José-Carlos Mariátegui Ezeta

HACIA UNA NUEVA REVOLUCIÓN SOCIAL

LA COMPLEJIDAD en los desarrollos de la últimas décadas nos ha ayudado a comprender la verdadera síntesis de las cosas. El arte y la ciencia han vuelto a converger gracias a la tecnología, que ha hecho de esta síntesis una nueva forma de creación: las artes mediáticas han florecido debido a la tecnología electrónica. El arte electrónico, en todas sus manifestaciones posibles, se ha convertido en el eje central de la creación artística actual. La imagen electrónica no sólo ha transformado la comunicación sino también la estética. Como todos sabemos, estos avances han sido inicialmente experimentados en naciones desarrolladas, donde existe un interés económico, político y social en la creación de nuevas formas de comunicación. La verdadera experimentación es, desde luego, un medio apropiado para la creación en permanente lucha. Pero, ¿acaso esta experimentación necesariamente significa que

* Presentado inicialmente en el International Symposium on Electronic Arts (ISEA98), Revolution Conference, John Moores University, Liverpool, Inglaterra, Setiembre, 1998. Publicado en versión ampliada en *Third Text: Third World Perspectives on Contemporary Arts & Culture*, N° 47, verano de 1999, Londres. La presente versión, traducida al español, amplía la información sobre el contexto peruano. El autor desea agradecer a Carlos Letts por su cuidadosa revisión de la traducción al español.

nosotros vivimos una verdadera revolución? ¿Acaso cada “cambio” significativo en nuestro modo de vida constituye una revolución?

Resulta difícil explicar qué significa la tecnología en el presente en comparación a lo que significó en el pasado. Hoy en día el léxico tecnológico evoluciona constantemente; sería inútil definir, entre las distintas maneras de interpretación, qué es lo que la tecno-revolución realmente significa. Lo que tratamos de decir con el término “revolución” es no solamente un cambio político, sino también social. El pensamiento científico y crítico, aplicado al más reciente análisis de cómo la tecnología cambia nuestras vidas, necesita identificar algún salto radical que no puede ser confundido con nuestra normal comprensión de la evolución. Nuestro análisis tiende más hacia la necesidad de cambios prácticos que conceptuales en torno al pensamiento. Las revoluciones tecnológicas e industriales son simplemente el inicio de este gran espectro de cambios científicos, que terminará en una revolución social, una revolución que busca nuevos individuos y, a su vez, una nueva sociedad.

Sin duda existe un triunfalismo equivocado en torno a las tecnologías de información, que toma por sentado el que éstas permitirán una mejora en la calidad de vida de los países del Tercer Mundo. Este análisis se fortalece con la idea de la integración a otras realidades de tecnologías eficientes ya probadas que deberían, por lo tanto, ser simplemente *calçadas* de países desarrollados para que de esa forma los países pobres, tarde o temprano, lleguen al nivel de los desarrollados. Frente a esta visión podemos preguntarnos si pueden hacer algo bueno las tecnologías de información en países donde es necesario solucionar problemas sociales antes que desarrollos computacionales. Además, es fundamental el crecimiento económico. No hay que creer que la tecnología es la gran solución a todos los problemas. La gran mayoría de nuevas tecnologías no harán mayor diferencia en los países pobres. Son muchas las cosas que se necesitan antes de desarrollar una estructura verdaderamente operativa de información, como son la educación, la salud, el crecimiento de las industrias básicas, entre otras.

Sin embargo, también entre nosotros hemos podido presenciar, con el crecimiento de la computación personal, la aparición de estos individuos que usan la tecnología para crear, trayendo además nuevas maneras de comprender la economía, en el marco del llamado

“libre mercado” y las estrategias globales. Entre ellos están el joven empresario –asociado principalmente con la tecnología y las comunicaciones– y el *cyberpunk*, cuyas características aún no han sido bien definidas, pero se encuentra asociado con el uso de la tecnología dentro de una nueva cultura. Pero más allá de estos habitantes innovadores del mundo tecnológico, el nuevo ciudadano –aquella persona que usará estas tecnologías como las herramientas ordinarias de su vida diaria– ejecuta un papel fundamental.

La tecnología ha cambiado también la manera en que nosotros miramos la ciencia y el arte. El uso combinado de arte, ciencia y tecnología como una manera de interpretar fenómenos ha ayudado en el desarrollo de un verdadero análisis de nuestro mundo desde puntos de vista multidisciplinarios. Por ejemplo, las complejas teorías de sistemas de vida artificial utilizan la computadora y los conceptos de información que ésta modela para estudiar la vida en los espacios virtuales, apelando a principios evolutivos para programar sistemas que se desarrollan por sí mismos mediante la auto-organización. Tal programación evolutiva también ha sido utilizada en el arte por computadora, animación conductual, diseño de software y mundos virtuales. Resulta interesante ver cómo la vida artificial cuestiona –nuevamente– muchos problemas filosóficos (y políticos), incluyendo la naturaleza misma de la vida. Mientras el número de interacciones entre máquinas y personas aumente, la vida artificial indudablemente será el nexo entre computadoras y seres humanos. Pero la vida artificial (también conocida como *a-life*) debe también plantear la pregunta en torno al sentido de individualidad (llamada a veces *liberación* o *independencia*) que se atribuye al trabajo intelectual dentro de esta nueva estructura que nos ha traído la computadora y que ha definido también un nuevo tipo de identidad en el trabajo creativo.

La creación constante es una manera de conocimiento que cubre un dominio cultural específico en una sociedad. Probablemente a causa de la escala y rapidez del desarrollo económico y tecnológico, nosotros no hemos dedicado mayor reflexión a los países que se quedan detrás. Pero después de dos tipos de “revoluciones” –la computación como tal y luego las comunicaciones en red, como internet– nosotros encaramos una manera nueva de pensar que usualmente se asocia no solamente a los países desarrollados, sino también a los de me-

nor desarrollo. El uso aumentado de la tecnología computacional en naciones menos desarrolladas ha conducido a la aparición de un nuevo grupo de gente que también mira hacia metas de desarrollo similar a las de las naciones del primer mundo. Estos países en desarrollo miran a otras naciones pequeñas que se han desarrollado por sí mismas en la economía global de tecnologías de información, tales como Israel, Singapur, India o Hong Kong, países que han encontrado nichos en la producción de equipo y software así como también en la exportación de productos de infraestructura de información y servicios. Las nuevas formas de comunicación han conducido a estos grupos no solamente a expresarse por sí mismos, sino también a demostrar a los países desarrollados, los llamados “padres de la tecnología”, que son responsables de sus obsequios tecnológicos recibidos por nosotros, los “atrasados” en la carrera hacia la *digitalización*. Demuestran así, en suma, que el primer mundo ya no está solo para encarar este nuevo desafío.

LA INTERNET EN EL SUBDESARROLLO

La revolución real en la economía global es una re-evolución relativa, pues las naciones desarrolladas no incluyen a las sub-desarrolladas en esta estructura. En América Latina, mercado considerado actualmente como el de mayor crecimiento a nivel de internet de los próximos tres años, solo un 20% de la población es responsable del 65% de su uso. Este grupo incluye principalmente a los niveles sociales altos, lo cual significa que el crecimiento mundial está en manos de un pequeño grupo, no en poder de la mayoría. Es cierto que los países subdesarrollados carecen de una infraestructura de tecnologías obsoletas pero, de igual forma, se paga un precio alto por la nueva tecnología que el mundo desarrollado recibe de manera gratuita. Pero a pesar de la crisis económica y la ignorancia de instituciones privadas y públicas, las nuevas ideas también vienen siendo desarrolladas en países como el Perú, en su búsqueda por una integración entre el pensamiento científico y artístico. Hay una necesidad de cooperación entre la gente interesada en la evolución planetaria (hacia la re-evolución total), para una redefinición de la economía gracias al espíritu empresarial, desde el punto de vista de la innovación y la tecnología, sin olvidar la perspectiva social que es sin duda el desafío más importante en las naciones pobres.

El uso de nuevas tecnologías en la búsqueda de la identidad puede mostrarse con el desarrollo de la internet en el Perú. El fenómeno se dio entre nosotros durante los seis años que siguen a la creación (alrededor de 1992) de la Red Científica Peruana (RCP). El enfoque adaptativo e innovador de esta infraestructura única de comunicaciones es el resultado del esfuerzo combinado de individuos, empresas públicas y privadas, y diversas organizaciones. Intentaremos explicar el papel de esta asociación en el contexto de los nuevos medios, mostrando la actitud innovadora de investigadores, ciudadanos y empresarios peruanos.

Al principio, la RCP era un pequeño grupo de universidades e instituciones que tenían como objetivo introducir servicios de comunicación para investigadores y estudiantes, empleando las herramientas básicas de internet disponibles entonces. Su diseño permitiría conexiones entre cada centro de investigación e institución, incluyendo aquellos que contaban con el equipo mínimo (por ejemplo, una computadora personal con una línea no-dedicada de teléfono y un módem).

La idea era extender los servicios de comunicación de datos a la comunidad académica del país, a fin de intercambiar información y abastecerla de servicios destinados a integrar a los miembros del sistema. La RCP actuaría así como una herramienta poderosa para disminuir diferencias científicas y tecnológicas. Su tarea central fue la de ser una red nacional de integración, por lo tanto, una prioridad importante sería el vincular el número máximo de instituciones y centros relacionados al ámbito científico y técnico, incluyendo no solamente a investigadores, técnicos, educadores y estudiantes, sino además a organizaciones privadas y ciudadanos interesados en la mutua y exployada interactividad.

La RCP es propiedad de cada uno de sus socios. Esto significa que es propiedad de la gente, de las instituciones y de las empresas afiliadas, así como de las que se afiliarán en el futuro. En la RCP no hay clientes. Todos los usuarios son socios y su relación con la asociación es la de participación. El objetivo principal de la RCP está en contribuir con el desarrollo nacional, promocionando acceso universal a la información internacional y local. La RCP es una institución de convergencia, en el sentido que ofrece soluciones que integran diferentes medios. A pesar de no recibir ninguna subvención, la RCP ha logrado

ofrecer suscripciones mensuales a sus socios, actualmente a los costos más bajos. Así, la RCP llegó a ser el Proveedor de Servicios de Internet (ISP) más importante en el Perú.

Hay tres proyectos importantes que están detrás del éxito de la RCP en su esfuerzo por crear y promocionar acceso universal a la información. El primero es la red nacional, que es no solamente el proyecto más antiguo, sino también más racional y de básicos requerimientos para crear una red regional. La idea es conectar cada nodo o punto de concentración en América Latina usando nuestra propia infraestructura en vez de utilizar a un proveedor internacional, logrando así una comunicación más rápida y menos costosa dentro de la región. El modelo de la RCP busca la generación de redes nacionales que tengan un gran impacto en el desarrollo del país. Pero estas redes únicamente tendrán éxito si los requerimientos y necesidades específicas de la población se respetan. En este sentido la creación de una organización activa debe permitir –y garantizar– el desarrollo de estas redes en poder de la sociedad entera, que también deberá ser adecuadamente representada en su organización.

El segundo proyecto importante se refiere a las cabinas públicas: un grupo de computadoras conectadas a internet mediante un servidor dedicado. Esta iniciativa procura aumentar el uso de internet en el Perú de 3% a 15%, dando acceso libre a todos, especialmente dentro de las áreas más pobres del país. Las cabinas son espacios en los que la población tiene la oportunidad de acceder a las nuevas tecnologías de información, recibiendo comunicaciones, educación, arte y servicios culturales, incluso para buscar fuera del país apoyo para negocios locales.

El tercer proyecto es la creación de contenido. La construcción física de la red de cabinas asegura acceso al universo de información de internet, pero esto no debería entenderse como un fin. Si no hay producción de contenido de información, el impacto social y económico de la red será muy limitado a nivel local. Por esta razón es necesario desarrollar contenido que aumente el valor a la red.

La internet es sin duda una herramienta indispensable para el desarrollo social, tanto las empresas como los grupos de promoción social se sirven de este medio para comunicar sus mensajes con mucho éxito, especialmente para hacer públicas las actividades políticas y em-

presariales que se consideren destructivas para el entorno social y el medio ambiente. De esa y otras maneras la red puede convertirse en un arma democrática esencial.

LA CRISIS EDUCATIVA O LA CARENCIA DE UNA EDUCACIÓN NUEVA

Sin embargo debe entenderse que los métodos correctos para educar gente en estas tecnologías nuevas son completamente diferentes a aquellos empleados previamente. Un punto importante que exige una nueva perspectiva para observar la educación en las artes, comunicaciones —prensa, televisión, radio, etcétera— y computación es que entre nosotros estos estudios no obran recíprocamente. Y carecemos de un nexo vital: la experiencia en el uso de tecnología. El caso de las escuelas de arte en el Perú es probablemente el más patético, ya que ellas no utilizan ningún tipo de tecnología nueva complementando la enseñanza de técnicas tradicionales en pintura o escultura. Con plena seguridad éstas constituyen parte importante de un proceso de educación artística, pero de ningún modo son las únicas maneras de enseñar arte, ni mucho menos los únicos desafíos involucrados en la creación artística. El problema de fondo es que nuestras escuelas de arte no comprenden aún los conceptos que subyacen a las artes visuales, y esto genera una educación incompleta que se refleja en el uso limitado de los nuevos medios. Para la transformación efectiva de las formas de expresión artística y cultural, es fundamental que los métodos de enseñanza varíen radicalmente. De esta manera se podrá apreciar en su real magnitud no sólo la creatividad de los nuevos artistas, sino el entusiasmo creador de los docentes, quienes en muchos casos, asustados por la sombra de un alumno radical, han detenido la evolución de nuevos conocimientos y perspectivas.

Algunos enfoques más interesantes pueden verse en facultades de comunicación, pero éstas también usan poca tecnología, y se sostienen en viejos discursos: primitivos sistemas análogos dominan la enseñanza práctica, mientras la teoría de medios masivos se centra más en problemáticas pre-digitales que en la situación actual de las tecnologías de comunicación. La internet aún no es parte explícita de estos estudios. En algunos programas se nota un interés ligeramente mayor por el diseño y otras áreas relacionadas como la fotografía, el video y el

cine, pero esto sólo sucede en estudios mediáticos, disciplina relativamente nueva y por ello mismo inclinada hacia una enseñanza multidisciplinaria.

La propia enseñanza de computación en el Perú suele ser de sólo dos tipos: el aprendizaje de códigos o lenguajes de programación, y el de aplicaciones comerciales; probablemente este último de mayor demanda por el masivo uso de computadoras en el hogar y en los negocios.

En la práctica resulta imposible integrar estos tipos de estudios con el arte y la comunicación. Una manera nueva de aproximarse a las computadoras es integrando su complejidad con creatividad. Ésta es una perspectiva artística por definición, a veces no entendida como tal por educadores o estudiantes. Tal situación ofrece un panorama bastante penoso del proceso educativo actual y nos demuestra el poco interés por la innovación.

HACIA UNA CULTURA DEL ARTE ELECTRÓNICO EN EL PERÚ

Como podemos ver, crear un plano panorámico de desarrollo para las artes electrónicas en el Perú puede ser muy difícil y desalentador. No obstante, se ha iniciado entre nosotros un espectro educativo informal –no-académico– entre artistas que han demostrado su interés por los medios electrónicos. (Ver apéndice 1). Un primer y gigantesco paso ha sido el poner en evidencia lo fácil que es hacer video-arte con pocos recursos si se tiene la creatividad suficiente. Al comienzo hay dificultades técnicas, que surgen de la carencia de conocimiento, o de las maneras *primitivas* de hacer las cosas, pero esto no ha derivado en problemas mayores: se trata casi siempre de gente joven, que normalmente comprende las cosas muy rápidamente.

Ahora bien, mientras todavía es posible argumentar que los medios electrónicos pueden ser considerados elitistas, su uso se ha extendido a muchos, aunque no a todos los peruanos. Un importante factor en la expansión posterior debe ser el interés por cuestiones culturales más que puramente económicas. En los próximos años, internet puede servir también como un mejor andén para el trabajo creativo y artístico que usa tecnología. El gran beneficio de las herramientas de internet es que, aun cuando es posible conseguir resultados muy sofisticados, los parámetros básicos son los mismos para todos. En

este aspecto, el arte en internet ofrece una variedad de posibilidades, no solamente a los artistas electrónicos sino también a los tradicionales. Dado que existen pocos espacios públicos con exposiciones permanentes de arte contemporáneo peruano, y los que ya existen muestran una breve y estrecha colección de la escena de arte visual contemporánea, el desarrollo de galerías virtuales de arte para “arte no-virtual” es muy importante. Esto permitirá a los artistas mostrar su trabajo, no solamente al mundo, sino también –especialmente– al público peruano. Cabe mencionar aquí la experiencia pionera de Sophia, el primer museo virtual peruano en internet.

Es muy interesante observar cómo algunos artistas jóvenes están comenzando a mostrar interés por el arte electrónico, y ven las enormes posibilidades en este creativo medio. Pero no debe olvidarse que el arte electrónico es en realidad más que un medio: es un híbrido óptimo de arte y ciencia, y la mejor manera para comprender nuestro futuro, que desde luego será artificial pero también natural.

Hay un problema que es común al mundo entero, pero que en algunos países es más difícil de comprender: la relación entre las artes, los medios y las nuevas tecnologías en la búsqueda de nuevas formas de experimentación y creación. En América Latina, existen nichos para cada una de estas áreas, pero difícilmente los podemos encontrar como unidad. El principal escollo a enfrentar es la pedagogía clásica de las escuelas de arte, con el sistema de aprendizaje tradicional y su metodología de enseñar cada tema separadamente sin relacionarlo con otras áreas. Esta situación retardataria debe ser enfrentada con el concepto de una institución para las artes y ciencias, un centro de creación de nuevas ideas más que simplemente de técnicas. Este concepto no es nada nuevo, especialmente en Europa, pero tampoco en muchos países en desarrollo, donde tales centros empiezan a proliferar. Nosotros precisamos hacer lo mismo, pero intentando usar estas nuevas tecnologías para crear un futuro propio.

En el Perú, Alta Tecnología Andina (ATA) nació como una iniciativa hacia la re-evolución de un pensamiento tecno-planetario. ATA quiere articular la sociedad peruana con el resto del mundo con una perspectiva andina renovada –global pero auténtica– en torno al uso de las nuevas tecnologías. Nuestro proyecto principal involucra la creación de un centro de producción de ciencia y arte para peruanos,

con el fin de despertar a los individuos y convertirlos en activistas sociales en todos los campos de la actividad humana, capaces de promover y redefinir el desarrollo económico y cultural desde la perspectiva social y de servicio público que muy frecuentemente desaparece en las naciones subdesarrolladas.

El encuentro del arte y la tecnología no debería entonces entenderse como simplemente un nuevo modo de mirar las cosas desde un punto de vista estético. Esa conjunción debería entenderse como una manera de crear y hacer que sucedan cosas. Una apuesta por la innovación usando la tecnología para la creación de nuevos lenguajes basados en la identidad y diversidad cultural de cada grupo de personas. Esto protegerá la historia cultural pero también re-definirá esa identidad hacia una revolución verdadera. Una revolución constante de ideas que son realmente medios de lucha, competencia, y discusión; en otros términos, de creación y cambio.

APÉNDICE 1

UN PRIMER RECORRIDO POR EL ARTE ELECTRÓNICO EN EL PERÚ

Podría tal vez argumentarse que los inicios del arte electrónico en el Perú se dan con el VIII Festival Internacional de Video Arte organizado por el crítico peruano e historiador de arte Alfonso Castrillón, por un lado, y Jorge Glusberg, del Centro de Arte y Comunicación de Buenos Aires, por el otro. Este evento se realizó en la Sala de Exposiciones del Banco Continental, dirigida por Castrillón, en setiembre de 1977. Se presentaron trabajos de artistas de presencia internacional como Nam June Paik (con *Global Groove*), Valie Export (con trabajos en torno a acciones corporales), Wolf Vostell (con *Desastres*), Hervé Fischer (con *Hygienen of Masterpieces*), a los que se incorporó también el peruano Rafael Hastings con *Hola Soledad* y *What you really know about fashion*. (Aunque la mayor parte del trabajo actual de Hastings se defina en términos más estrictamente plásticos, él ha continuado realizando trabajos de video experimental relacionados a la danza moderna.)

Tras ese primer y auspicioso momento, sin embargo, el arte electrónico desapareció casi por completo entre nosotros durante cerca de dos décadas, aunque por cierto hubo algunas intervenciones esporádicas y aisladas sobre las que más adelante nos detendremos. Este panorama solitario empieza a modificarse en 1998. Ese año, y tomando como

referencia histórica el ya mencionado encuentro de 1977, se realiza en Lima el 2do. Festival Internacional de Video Arte, organizado por ATA (Alta Tecnología Andina) y la Galería de Artes Visuales de la Universidad Ricardo Palma, dirigida esta última también por Alfonso Castrillón. Inicialmente se pensó en recurrir únicamente a trabajos de artistas extranjeros con los que ATA había establecido relación para impulsar este proyecto. Afortunadamente, y gracias al auspicio de centros de post-producción peruanos, se realizaron videos locales que fueron también presentados dentro del Festival. Desde entonces éste se realiza anualmente, con una masiva respuesta del público, lo que confirma el gran interés por las manifestaciones que pueden producir el arte y la tecnología.

Ese interés había sido antes asumido casi exclusivamente por la pareja de artistas visuales conocidos como Arias & Aragón, quienes desde hace más de diez años vienen realizando performances multimedia. En ellas articulan actuaciones en vivo con proyecciones de video, audio, y fotografía, intentando crear una atmósfera diferente y muchas veces incomprendida, a pesar de haber hecho del cuerpo humano uno de los aspectos centrales de su reflexión. Recientemente han incidido en la video-poesía para desarrollar metáforas en imágenes. En esa línea se encuentran trabajos todavía recientes como *Poesía visual*, *Encuentro en el templo de la luna*, *Sueños y paranoias*, *El vacío*, y *Cuál es tu cielo*, entre otros.

A mediados de los años 90 Eduardo Villanes, artista plástico egresado de la Escuela Nacional de Bellas Artes, desarrolla el proyecto *Gloria evaporada*, que incluyó no sólo una exposición con un trabajo en video, sino además una performance y una acción de protesta frente al Congreso de la República. Este trabajo se relaciona críticamente con la desaparición de estudiantes y profesores de la Universidad de La Cantuta (sus restos fueron entregados a sus familiares en cajas de leche evaporada "Gloria"). El tema de los derechos humanos y la tortura está muy presente en sus trabajos, donde la imagen no sólo tecnológica sino también la artesanal son utilizadas como medios alternativos y complementarios para expresar a nivel conceptual la situación política en el Perú. Posteriormente Villanes, continuando con esta línea de experimentación, ha desarrollado dos video-instalaciones: *Serpiente bicéfala* y *La escritura de Dios*.

En 1997 Roger Atasi presenta en la Casa Museo José Carlos Mariátegui su primera video-instalación —llamada *Neo Tokio (mon amour)*— y a partir de allí sus instalaciones han utilizado el video con imágenes urbanas como medio de expresión. Atasi tiene una particular manera de observar el entorno urbano en su relación con el entorno humano. El

haber nacido y crecido en un clima de violencia, donde ésta resulta indiferente y cotidiana, se traduce en videos donde existe un intento de compartir una experiencia solitaria a través de situaciones cotidianas vinculadas a espacios tugurizados, viejas casonas, desgaste de edificios y caos urbano. Sus últimos trabajos han tratado de asociar este contexto local con otros más globales, y hasta planetarios: en *Yo, Robot*, remedando a una obra de Asimov, Atasi desarrolla la historia de un robot (RB 59) que al escapar de su planeta termina cayendo en los barrios populosos de Lima. Recientemente ha presentado *Killing for living* y un “re-make” de *Neo Tokio (mon amour)*. Atasi también ha contribuido con videos para obras de danza coreografiadas por Martín Padrón (*El alma de las cosas*) y Karín Elmore (*Las bellas durmientes*).

Angie Bonino es una joven estudiante de la Escuela Nacional de Bellas Artes que inició su trabajo con video desde el principio de su carrera. En la exposición *Relleno plástico* presentó uno de sus más interesantes trabajos que incluye desarrollos e investigaciones sobre elementos relacionados con la cultura popular. Sobre este tema ella ha mantenido un interés constante, usando los mismos colores fosforescentes identificados con la publicidad de ciertas fiestas populares así como con anuncios de rutas de transporte público. Estos colores reflejan un fenómeno transcultural, pues son una característica de los íconos introducidos por el proceso de migración a la capital. Su último trabajo, *No video* es una respuesta al video y a las imágenes, utilizando simplemente la palabra “NO” en diferentes contextos.

Aunque el interés principal de los artistas que trabajan en medios nuevos ha sido el de enfocarse un poco más en su país, hay también obras que se desarrollan en la llamada “perspectiva global”. Claro ejemplo de ello son los trabajos que desde 1998 Rafael Besaccia y Plaztikk vienen elaborando a partir de imágenes sintéticas, es decir creadas en computadora.

Los videos de Besaccia forman parte de un proyecto denominado *Magna opera* que trata de contar con imágenes diferentes aspectos de la vida y los sentimientos humanos. Aunque deja de lado el valor conceptual del arte electrónico, su trabajo tiene un alto nivel de calidad en lo que se refiere a la imagen sintética y animación tridimensional. Ha desarrollado hasta ahora dos capítulos: *El tiempo (Opus 1)* y *Una vez más el amor (Opus 2)*.

Iván Esquivel, por su parte, viene de las artes plásticas y desde 1991 participa en diversas muestras colectivas de ese género. Su trabajo asumiría otros giros, sin embargo, cuando a inicios de 1998 asume el

nombre de Plaztikk. Habiendo cursado estudios en la Escuela de Artes Plásticas en la Pontificia Universidad Católica del Perú, siguió la carrera de fotografía profesional y luego la de diseño gráfico por computadora. Su obra actual consta mayormente de instalaciones o piezas basadas en medios electrónicos. En 1998 produce su videoclip *Number*, el que fue transmitido por la cadena internacional MTV con regularidad. *Number* presenta una secuencia de números binarios relacionados con la idea misma del lenguaje y el idioma, lo que relaciona su trabajo al tema de la globalización. Luego ha venido desarrollando el proyecto *(rgb) -final release*. Se trata de una video instalación con tres monitores que intenta reflexionar acerca de la naturaleza del video como medio: el primer monitor transmite un canal muerto, el segundo un collage rápido de imágenes inconexas (*zapping televisivo*) en acercamiento extremo, el tercero una pantalla azul, interrumpida aleatoriamente por una rápida interferencia del tipo "cable suelto". Actualmente se encuentra desarrollando un dibujo animado y una pieza interactiva de música electrónica. El trabajo de Plaztikk es mínimo, limpio y con una influencia fuerte del diseño gráfico japonés. Su proceso de creación y las ideas detrás de cada obra de arte hacen de este joven creador uno de los artistas experimentales más interesantes en el Perú.

Mención aparte merece la esporádica pero precursora presencia en Lima de la obra de Francisco Mariotti, peruano de origen suizo (Berna, 1943), quien desde finales de los años 60, época en donde se inicia la fascinación por el recurso tecnológico en el arte, trabajó este tipo de proyectos. Mariotti, junto con el alemán Klaus Geldmacher presentan durante el Documenta IV de Kassel un gigantesco cubo penetrable de luz de siete metros, cuyos efectos lumínicos y sonoros respondían a la interacción de un teclado. El primer antecedente local del arte tecnológico en la obra de Mariotti, el *Templo circular de la luz* expuesto en la Feria del Pacífico hacia 1970, y obras recientes de este artista, como *Gran guacamayo precolombino* o *El templo de las luciérnagas* (que se encuentra actualmente 'sin energía' en el Museo de Arte de Lima), nos dan una visión clara del referente local en su obra.

El uso de lo que actualmente se denomina "arte mediático" o "interactivo" en la producción de Mariotti desde sus inicios, se funda en un acertado uso de la tecnología asociado a un claro conocimiento de las propuestas científicas en torno a la inteligencia y vida artificial, muy ligada en la actualidad al arte electrónico internacional, pero con repercusión aún marginal en nuestro medio.

APÉNDICE 2

RECURSOS EN INTERNET

RELACIONADOS CON EL ARTE ELECTRÓNICO EN EL PERÚ

Web Site de ATA [[http:// www. ata. org. pe](http://www.ata.org.pe)]

RCP [[http:// www. rcp.net. pe](http://www.rcp.net.pe)]

Motor de Búsqueda Yachay [[http:// www. yachay. com](http://www.yachay.com)]

Telefónica – Perú [[http:// www. telefonica. com. pe](http://www.telefonica.com.pe)]

Centro Cultural Perú Virtual (Telefónica) [[http:// www. perucultural. org. pe](http://www.perucultural.org.pe)]

Motor de Búsqueda Terra (Telefónica) [[http:// www. terra.com. pe](http://www.terra.com.pe)]

Web Site de Plaztikk [[http:// www. plaztikk. com](http://www.plaztikk.com)]

Galería de Arte Virtual Sophia [<http://www.elcomercioperu.com.pe/sophia>]