

En los umbrales de un Neo-humanismo digital: el trabajo artístico de Marotta&Russo

Daniele Della Vedova

Correo electrónico: mrtega@yahoo.it

Institución: Universitat de Barcelona

Mesa: Memoria y Tecnoarte

El crítico de arte y curador francés Nicolas Bourriaud considera que rescribir la modernidad debe ser la tarea histórica del comienzo del XXI siglo: “*no volver a partir desde cero, ni tampoco estar atados por el archivo de la historia, sino inventar y seleccionar, descargar desde el ordenador para utilizarne los datos*”¹.

Bourriaud habla de la voluntad de ponerse delante de un arte que se vuelve a conectar con el pasado. El uso del personal computer y de los *softwares* han cambiado totalmente la entidad de la obra de arte. Los nuevos media vuelven a analizar las enseñanzas del pasado y sobretodo vuelven a leer las vanguardias del siglo XX con una velocidad exponencial.

El arte de la posproducción es para el crítico francés la práctica artística más adecuada para reaccionar delante del caos de la cultura global en la era de la información.

“Si hoy en día el *download* de formas (sampling y remake) representa problemas importantes es porque nos empuja a considerar la cultura global como a una caja de instrumentos, un espacio narrativo abierto, mas que un discurso unívoco o una línea de productos industriales”².

En este tipo de trabajo artístico, es decir un espacio narrativo abierto que tiene en consideración las referencias del pasado con el uso de las nuevas tecnologías, podemos encontrar la obra y la actividad de la pareja artística Marotta&Russo (Udine, Italia).

La pareja artística, formada por Stefano Marotta (La Chaux de Fonds, CH, 1971) y Roberto Russo (Udine, IT, 1969), trabaja en el estudio multimedia creado en 2000 con propósitos profesionales de *webdesigner* y de contaminación con el arte contemporáneo. Su proyecto se titula “*Avatar project*”³.

En el lenguaje informático se define “avatar” el alter ego virtual que, bajo formas icónicas más o menos elaboradas, representa en el ciberespacio el operador humano. En la elección del nombre se han propuesto subrayar tres aspectos: el proceso de mutación antropológica en marcha bajo el impulso del IT, la necesidad de un proyecto artístico no elitista basado en la comunicación, y el hecho que el futuro tiene un corazón antiguo.

Comparten la concepción Apple de Steve Jobs, donde el creador ha subrayado desde sus comienzos la voluntad de crear un ordenador pensado para el hombre común, sencillo de usar porqué dotado de interfaz gráfica y ratón.⁴

Los artistas dicen: “Detrás de las así llamadas “Nuevas Tecnologías” hay una historia conceptual, cultural y antropológica que dura casi treinta años. Tomar conciencia de este hecho es el primer paso para reflexionar sobre ello de manera crítica”.

Desde el inicio el trabajo artístico se ha desarrollado en la perspectiva de iteración del hombre con la máquina, la búsqueda de un recorrido humano de quien trabaja en contacto con la máquina. El ordenador como medio de análisis de la sociedad: la evolución de la máquina puede ser vista no solo como necesidad de avance de la tecnología, sino también como historia del hombre y de su evolución.

El hombre va al mismo ritmo y evoluciona con la maquina que ha creado. Los ordenadores se ponen en relación con las vivencias humanas.

A este respecto la creación de un museo de ordenadores Apple de Roberto Russo no quiere ser únicamente un desasosiego de coleccionismo: los diferentes modelos de ordenadores representan las historias de los

¹ Bourriaud, N. (2004), “Postproduction. Come l’arte riprogramma il mondo”, Postmediabooks, Milano, p.87

² Ibidem, p.89

³ El término sánscrito “avatar” en la religión hindú define cada una de las diez encarnaciones antropomorfas del Dios Visnú. Estas encarnaciones servían a las divinidades para conectarse de manera eficaz con los humanos, relegados en el mundo sensorial y que no podían relacionarse directamente con el divino.

⁴ El primer personal computer, l’Apple I, se crea en 1976 y el Apple Macintosh aparece en 1978. La tecnología Internet se hace pública en 1993.

hombres que los han usados, la historia de la creatividad del hombre y su capacidad de relacionarse con la máquina.

El aspecto más interesante del trabajo de Marotta&Russo, según el crítico y curador Luca Beatrice (2006) reside en la *ambivalencia*: por un lado para entender las obras parece necesario ponerse en el lenguaje del graphic y web design para capturar los aspectos relacionados con las transformaciones socio-culturales, por otro lado es posible mirarlas en su esfera estética, donde se reconoce una elegancia formal que es propia de los códigos de la pintura.

Una ambivalencia en la que se encuentran cómodos: han exhibido tanto en exposiciones de arte digital ((2002-*ACTUAL POSITIONS OF ITALIAN NETART*, curador W. Agricola de Cologne, www.javamuseum.org) como en exposiciones de pintura (2004- *VERNICE – Sentieri della Giovane Pittura Italiana*, curadores F. Bonami y S. Cosulich Canarutto, Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea, Passariano-Udine). En sus obras se pueden individuar la transposición de elementos arquitectónicos y pictóricos que se refieren al siglo pasado y la voluntad de mantener la tradición artística de las vanguardias.

Como por ejemplo en la serie *Under The Domain Name*: un trabajo sobre los paisajes urbanos de arquitecturas rigurosas, acerca de la idea del racionalismo de la Bauhaus, de acuerdo con el desarrollo vertical de la nueva megalopoli. Cada tablero nace de la reutilización de *home page* existentes, seleccionadas entre *browser* y sitios de fuertes connotaciones sociales. En la práctica, la obra reconstruye un mundo paralelo, sintético por su naturaleza electrónica, nacido de la reducción de portales únicos. El World Wide Web es leído como organismo vivo donde la reflexión visual nos devuelve al Hombre, a su modo de ser y pensar.

El objetivo de la comunicación sería presentar y debatir el contenido de una entrevista en la que se traten los temas desarrollados por el colectivo artístico: su relación con el ordenador; la posibilidad de reinterpretar a través de los *software* una nueva idea de arte; la relación con el arte del siglo pasado y con las vanguardias históricas; los modelos que los han inspirado; hasta llegar a la idea del neo-humanismo digital, un nuevo humanismo que empieza desde el hombre y se desarrolla gracias a las máquinas.

Marotta&Russo afirman: "*Las potencialidades de los nuevos media están siempre en los comienzos: ya que el hombre es- desde siempre- el "nuevo media". Las tecnologías relacionadas con la hipermedialidad, por las distintas competencias que requieren en su empleo profesional y también en la cotidianidad de cada uno, inducen a ver como unitarios estos dos macro-ámbitos. Estamos, en definitiva, en los umbrales de un neo-humanismo digital*".