

Los artistas cambian el pincel por un computador

En vez de rodearse de telas, óleos y trementina en un taller, miran su pantalla, aprietan el mouse y pinchan el ícono "guardar". Aquí, los jóvenes Demian Schopf, Antonia Cruz, Margarita Dittborn y Joaquín Cociña cuentan su experiencia en el mundo digital.

DANIELA SILVA ASTORGIA

va
vidactual

Ando todo el día con libreta y lápiz para que no se le escapen ideas. Si aparece alguna, la proceso y la esbozo al toque. Pero en esos bocetos nunca se ven personas ni objetos. Si algoritmos de pasos infinitos para lograr un resultado. O, mejor dicho, la receta perfecta para que sus máquinas artísticas actúen. Es que Demian Schopf jamás ha tenido un taller de los clásicos, esos de grandes telas, pinceles, desorden y olor a trementina. ¿En qué lugar trabaja? Simplemente, donde esté su computador. Así ha creado obras como la "Máquina de coser", que "chateaba" con el público en la Trienal de Artes (2009). Y como complemento del PC, sólo necesita que un programador concrete los diagramas de flujo que él imagina. "En palabras simples, es como si yo escribiera la receta para cocinar un arroz chaufán, pero lo hace otro", apunta.

El espíritu *hacker* lo tocó con la música electrónica que hacía su hermano en la década de 1980. Sin embargo, creó sus primeros fotomontajes en 1998. "Nadie usaba Photoshop. Yo lo probé porque un amigo tenía computador Mac. ¡Era un acontecimiento!". Años después, la tecnología forma parte de su quehacer. Gracias a ella logra creaciones vivas que



Antonia Cruz, la artista que arma pinturas mezclando detalles de obras electrónicas. Así lo hizo para su primera exposición "Catelepis" (Sala Cero, 2009).



Demian Schopf calculando en su computador. Su instalación "Máquina de coser" (2009), que chateaba con el público, funciona a partir de motores de búsqueda, arandinos, impresoras, televisores, varios PC, monitores, y más.

interactúan con el espectador: "Lo más atractivo es que la obra se desarrolla infinitamente. Si el mundo es un agente en permanente transformación, ella también; no una cosa inerte instalada en una galería".

Joaquín Cociña admitió algo parecido. "A pesar de estar cómodo con el formato tradicional

de mis dibujos, siempre sentí que el trabajo performático de una obra mientras se hace, muere prematuramente al ponerle marco y colgarla en una exposición", precisa. Eso lo llevó a experimentar animando digitalmente sus creaciones a carbón. Trabajó con Cristóbal León y Niles



Así trabaja Margarita Dittborn sus fotomontajes digitales medio barrocos: mezcla varios objetos, desde deliciosas frutas hasta chanchitos de plástico. Ahora se apronta para su muestra individual en Sala Gasco.



El artista Joaquín Cociña, junto a una de las animaciones que expuso en "Las muertes leves de Benjamín" (Galería AFA, 2010).

Atallah, y de ahí salieron "Lucía", "Luis" y "Nocturno de Chile", tres joyitas que se han paseado por la Bienal del Mercosur y festivales europeos.

Margarita Dittborn lo ve de otra manera: "Me atrevería a decir que con la fotografía análoga se logran resultados similares que al usar medios di-

gitales, pero te demoras 10 veces más y experimentas menos. Así, el trabajo evolucionó demasiado lento". Ella debutó en el fotomontaje usando imágenes análogas cuando corrió el año 2000. Más adelante compró una cámara digital, se alineó firme con el Photoshop, y la mayoría de su aprendizaje ocurrió sobre la marcha. No vivió la avalancha tecnológica mientras estudiaba, al igual que Demian Schopf. Él en la Universidad Arcis experimentaba harto, pero recién se topó con el uso de "nuevos medios" durante su posgrado en Alemania.

¿Y qué pasa con sus pares? Algunos sólo prueban herramientas digitales en casos especiales y mantienen su militancia. Otros se olvidan del pincel hasta cierto punto. "Si dentro de tus intereses figura la pintura y quieres experimentar con medios digitales, la pintura va a estar metida dentro de ellos", dice Dittborn. Eso le sucedió a ella con sus fotomontajes de estética barroca. Pero también a Cociña con sus dibujos, y a Antonia Cruz, la artista que ha dejado irreconocibles a los protagonistas de algunas pinturas chilenas del siglo XIX. Toma imágenes de ojos, bocas, narices y piel, e interviene las obras fotomontando fragmentos en su notebook. "Trabajar de esta forma es excelente, porque el resultado tiene distintas texturas y segmentos. Una sola imagen es un tejido de muchas biografías que no se notan individualmente", comenta.

Este cuarteto se aventuró con éxito en el mundo digital. Y están de acuerdo con que ahora le toca al público. En palabras de Schopf: "Para que este tipo de obras se venda más, los artistas nacionales deben ser conocidos afuera, aunque es más importante no tener que partir lejos para desarrollar una carrera. Debe existir mercado acá. Si se rompe esa maldición actual, las condiciones mejorarán".