

PRIMERA LINEA

**LO ULTIMO: LA FIEBRE HISPANA,
MUCHA BAMBA Y MUCHA MISERIA**

**¿SON LAS MODELOS TAN SUPER
COMO PARECE,
O TODO ES PURA FACHADA?**

**UN ESPAÑOL, REY DEL ARTE
POR COMPUTADORA**



**NEW AGE MUSIC:
LA MUSICA QUE VA
POR OTRO CAMINO**

**VIAJES DE AVENTURA:
GUIA COMPLETA PARA
NO HACER EL PRIMO**

**ENTREVISTAS
PEPE RUBIANES
DENNIS HOPPER:
DOS DUROS CON
MUCHO QUE CONTAR**

**THE
CURE**

GRUPO DE CULTO PARA ADORADORES IN EXTREMIS

FOTOS EXCLUSIVAS, ENTREVISTA A FONDO, GIRA POR ESPAÑA

COMPUTERS SUPERSTARS ES UN COLECTIVO ARTISTICO MUY ESPECIAL. LA EXPOSICION CON LA QUE ESTAN DANDO LA VUELTA AL MUNDO REUNE LA OBRA DE CINCO CREADORES, EXTRAÑOS HIBRIDOS QUE CONSIGUEN PONER LA CIENCIA AL SERVICIO DEL ARTE. EN ESTA FASCINANTE MUESTRA DE LAS POSIBILIDADES INFINITAS DEL COMPUTER-ART DESTACA LA PRESENCIA DE UN ESPAÑOL, MONTXO ALGORA, DIBUJANTE, GRAFISTA Y ACERRIMO SEGUIDOR DE LAS NUEVAS TECNOLOGIAS. EL VIDEO CLIP ABRIO LA PUERTA, EL COMPUTER-ART NO HA HECHO MAS QUE EMPEZAR.

*Uno de los
diseños por
computadora de
Shelley Lake.*



LAS COMPUTADORAS DE HOLLYWOOD

Y LOS TIPOS QUE LAS MANEJAN

Es aterrador. Las pupilas de Rebecca Allen despiden un brillo siniestro y en su rostro se dibuja una sonrisa inquietante. «Sí, con mi computadora puedo construir objetos inverosímiles, todo tipo de formas y cosas... pero, ¿sabes una cosa?, cuando creas figuras humanas, caras, manos, miradas..., penetras en otra dimensión». Rebecca es uno de los cinco componentes del colectivo Computer Superstars. Una exposición transhumante que partió de Hollywood y actualmente está dando la vuelta al mundo para mostrar las posibilidades del computer-art.

El objetivo de esta empresa, según sus propios dogmas, es «unificar las

posibilidades creativas del computador con una nueva sensibilidad que nos permita acercarnos al futuro lo más rápidamente posible, obtener una aleación desconocida entre tecnología y emociones humanas, entre la computadora y el arte». Inspirados por la divina frivolidad con que Andy Warhol impregnó su teoría del Pop Art —«queremos recuperar la esencia y sustancia de los gloriosos tiempos de la Factory»— casi todos los integrantes de Computer Superstars provienen del incierto terreno del video-clip, una tierra de nadie donde el arte se confunde con el consumo y viceversa. Rebecca ha trabajado junto a David Byrne en el video-ballet "The Catherine Wheel" y ha firmado


clips tan interesantes como el "Musique Non Stop" de Kraftwerk —¡una maravilla!— y "Adventures In Success", de Will Powers. Montxo Algora (que actualmente emplea el alias de Montxo Ah!), el único español del colectivo —aunque instalado en USA desde hace más de diez años—, colaboró en la elaboración de efectos especiales para un clip de Power Station. Shelley Lake, una bruja de la imagen digital, es la responsable de clip "Hard Woman", de Mick Jagger —una de las piezas clásicas en lo que a animación de figuras humanas a través del computador se refiere—, y ha hecho sus pinitos en la ciencia-ficción con films como "The Last Starfighter". Y en cuanto a Gerganne Dean, que compagina la vídeo-pintura con los computadores, su curriculum cuenta con vídeos musicales realizados para grupos como Oingo Boingo y la J. Geils Band.

Analizando sus obras con detenimiento, se aprecian emanaciones de realidad mutante que erizan el vello. Hombres con cabezas de perro, rostros de un solo ojo, bustos de tacto electrónico. Parece que cualquier cosa es posible cuando se habla de computer-art. Pero es sin duda la sensual perfección del clip "Hard Woman", de Lake, lo más sorprendente de todo. Obviamente inspirada en el "Metropolis" de Lang, Lake consiguió crear en la pantalla una mujer androide de movimientos extraordinariamente perfectos. La exactitud de la animación es tan grande, que a veces uno no sabe si la ilusión proyectada es Mick Jagger en lugar de la criatura de Shelley Lake.

La simulación tridimensional es una de las realidades más aplastantes del computer-art. Aplicable al mundo cinematográfico, a la publicidad televisiva y a otros muchos terrenos, la creación de imágenes sólidas, parece uno de los resultados más rentables de cara al futuro salidos de la experimentación con computadores. Es uno de los aspectos más reflejados por esta exposición. Una variación de la holografía y el cine en tres dimensiones hipersofisticada, prácticamente inagotable en posibilidades y descubrimientos.

CIVILIZACIONES PARALELAS

Y es que el futuro está a la vuelta de la esquina. La revista de ciencia y futuro Omni dedicó unas páginas a la labor de Rebecca Allen en las



**EL OBJETIVO DE COMPUTERS
SUPERSTARS ES UNIFICAR LAS
POSIBILIDADES CREATIVAS DEL
COMPUTADOR CON UNA NUEVA
SENSIBILIDAD QUE NOS ACERQUE
AL FUTURO. OBTENER UNA
ALEACION ENTRE TECNOLOGIA Y
EMOCIONES HUMANAS.**



A toda página uno de los trabajos de Montxo Algora, la estrella española del arte por computadora. Como es de suponer, vive en América. A la derecha, trabajos de sus otros compañeros de exposición: Rebecca Allen, Georganne Deen, Shelley Lake y John Weis Lichty.



que ésta hablaba acerca del probable empleo militar y político de sus investigaciones, «muchas veces se presentan tipos de la CIA en nuestro laboratorio y preguntan si es posible, por ejemplo, que alteremos algunas filmaciones que nos traen. Quieren saber si podemos conseguir que los rostros que aparecen en la pantalla hablen otro idioma..., ruso, sin ir más lejos. Y esos sujetos van en serio, de verdad». Las obras de Georganne Deen, por el contrario, apuntan en otra dirección. Más cercana al comic contemporáneo de publicaciones como "Raw" o "Mad", Deen apuesta por la escultura computerizada y la creación de viñetas electrónicas. Una de sus últimas creaciones es un neodiorama escultórico realizado para una sociedad que lucha contra el empleo de animales vivos en experimentos científicos. Titledo "SS Vivisector", obtiene unos efectos escabrosos que insinúan la materialización de una angustiada pesadilla de formas y volúmenes abstractos pero —y ahí está lo bueno— tan reales físicamente como nosotros mismos.

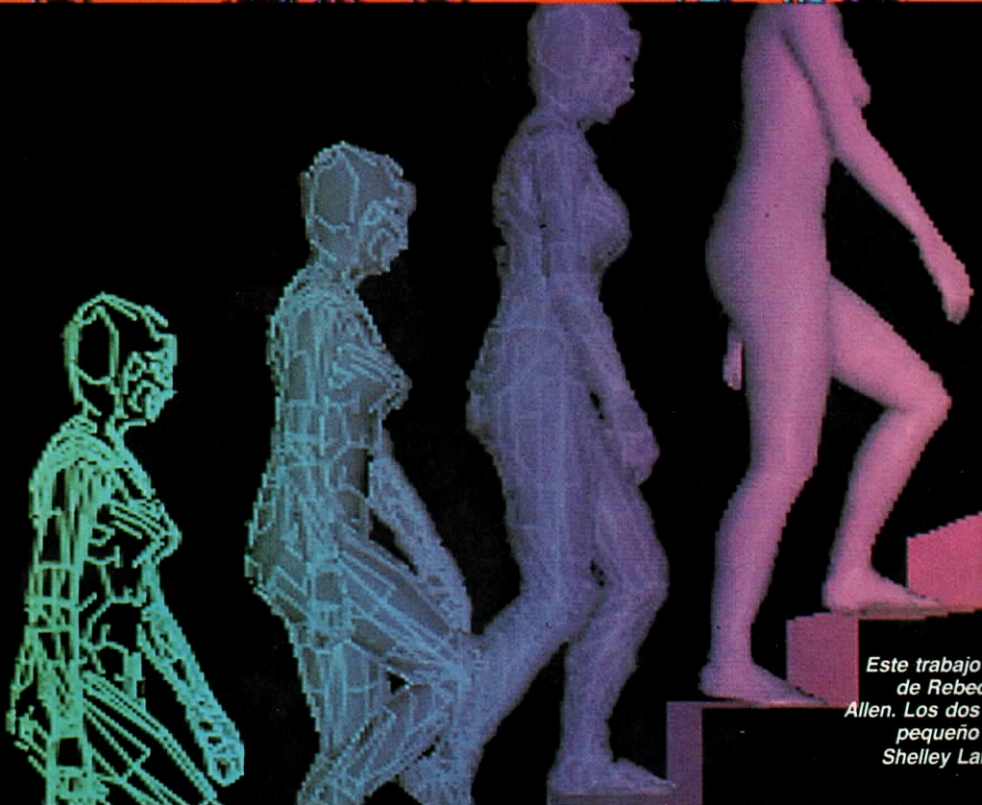
El caso de Montxo Algora también reviste gruesas dosis de eclecticismo. Los críticos dicen de su trabajo que combina el impresionismo con el pop art de los años 60, el futurismo con los Marvel comics, Gropius y el surrealismo. De hecho, la mayoría de estos ilustradores electrónicos precisan desplazarse en un amplio espectro de influencias, puesto que la voracidad catalizadora de las computadoras es insaciable. Bauhaus, Mondrian y Kandinsky son perfectamente compatibles con los más sagrados sacramentos del consumo de masas (véase vídeo-clips, comics, publicidad, TV, etc.).

Según Algora, la definición del término computer-art es polivalente: «perfectamente inhumano, más allá de la factoría de la nostalgia que constituye el cine, es telepatía global, canibalismo industrial».

El mensaje de Computer Superstars —una muestra de fotografías, imágenes tridimensionales, vídeo y proyecciones— es sencillo: «El miedo no conduce a ningún sitio, hemos de aprender a convivir con las computadoras. En manos creativas pueden convertirse en una sutil herramienta capaz de articular nuevos paisajes visuales, nuevas realidades artificiales. Cada vez más, la vida imita al arte. La cuestión no es el "pero", es el "cuando" y "como"». □



Otra imagen
computer-art
Montxo Algora



Este trabajo
de Rebecca
Allen. Los dos
pequeños
Shelley La

**HOMBRES CON CABEZAS
DE PERRO, ROSTROS DE
UN SOLO OJO,
REALIDADES MUTANTES
QUE ERIZAN EL VELLO.
CUALQUIER COSA PARECE
POSIBLE CUANDO SE
HABLA DE COMPUTER-ART.**

