

Arte Digital

La expresión arte digital podría hacernos pensar que se trata simplemente de arte hecho con ordenadores, pero eso sería una definición inútil. Casi cualquier producto cultural que uno pueda consumir en la actualidad ha sido procesado en algún momento a través de tecnologías digitales. Consideren una canción del cantante de éxito Bruno Mars: todo allí es digital: grabación, edición, distribución... Incluso su voz ha sido probablemente filtrada por un software especial que evita que el cantante desafine por mucho que se esfuerce.

Pero no diríamos que Bruno Mars hace arte digital. El arte digital es más bien un estado mental, una forma de relacionarse con la tecnología, una exploración de sus posibilidades y sus problemas, independientemente de la tecnología que usemos, que hasta puede llegar a ser analógica o desfasada.

Planet Rock de Afrika Bambaataa es una canción muy celebrada en la historia de la cultura digital. Es uno de los primeros temas en que se combina el hip-hop con la naciente música electrónica y sobre todo por ser la primera canción en la que aparece una sampleado. En concreto, unos pocos segundos de "Trans Europ Express" de Kraftwerk.

Pero como explica Afrika Bambaataa en realidad ellos no tenían la tecnología para hacer un sampler de verdad, de manera que se limitaron a tocar el tema de Kraftwerk en un sintetizador. Paradojas de la historia. El famoso primer tema de música electrónica con sampleado... No tenía sampleado.

Pero en realidad no es relevante. Lo que cuenta es el estado mental, la intención de los músicos de crear un tema a partir de los sonidos de otros, y no las tecnologías concretas que se usaron para crearlo.

Los artistas digitales, finalmente, quieren explotar, desde sus proyectos artísticos, las posibilidades y los peligros que nos plantean las tecnologías digitales actuales y hacernos reflexionar.

El arte digital empezó explorando la idea de la virtualidad: es decir, la posibilidad de construir mundos paralelos, alternativos en los que fueríamos más allá de nuestro cuerpo y nuestras limitaciones humanas. En los años ochenta, diversos artistas del body-art empezaron a explorar estas premisas. El más conocido es Stelarc. Desde su divisa de que "el cuerpo es obsoleto" Stelarc amplificó las capacidades de su cuerpo añadiéndose prótesis robóticas, conectando sus músculos a señales enviadas desde internet o en complicadas operaciones donde introducía órganos artificiales en su cuerpo.

Con la aparición de la World Wide Web a mediados de los noventa el arte digital explora los procesos metalingüísticos, analiza los códigos de generación de las páginas web para mostrar sus implicaciones.

Sin duda, los artistas más influyentes y reconocidos de esta corriente artística son JODI, el duo artístico formado por Dirk Paesmans y Joan Hemskerk. Su primer proyecto de arte en web es un fascinante juego de referencias en las que una imagen aparentemente sin sentido puede interpretarse cuando vemos el código que la genera. Esas rayas verdes sobre fondo negro sin pies ni cabeza de repente descubrimos que son una especie de planos de una bomba atómica en ASCII-Art.

Otra artista central de este movimiento es Olia Lialina, interesada también en establecer cuestiones metalingüísticas asociadas a las interfficies. Su obra más influyente es My Boyfriend came back from then donde se construye una historia de forma no secuencial aprovechando las características de las páginas web. Ese mecanismo generó todo un movimiento de proyectos artísticos de narrativas no lineales.

Afortunadamente, la virtualidad tiene fecha de capacidad. A mediados de la primera década del 2000 empezamos a entender que el objetivo central de las tecnologías digitales no era crear realidades artificiales, sino establecer sistemas de colaboración para hacer que nuestra vida real sea más libre, placentera o efectiva. Esta visión ya fue avanzada por los artistas digitales, que predijeron la web colaborativa, la web 2.0 con proyectos como Communimage en el que los artistas ya no son creadores de imágenes, sino que devienen productores, ofreciendo un lienzo en blanco en el que el público es el verdadero artista. Ahora con las redes sociales, Instagram, etc. estamos muy acostumbrados a esta idea de compartir fotos, pero en su momento fue una propuesta eminentemente rompedora.

En paralelo, según entrábamos en el nuevo milenio, los artistas comprendieron que su modo de vida entraba en crisis si el arte se limitaba a ver páginas web, y también se perdía la experiencia aurática de visitar un museo y enfrentarse con un objeto único, de manera que el arte digital ha ido evolucionando a la construcción de instalaciones interactivas, en las que hay un uso abundante de tecnologías digitales que permiten al público desarrollar fascinantes interacciones con un medio artístico.

Uno de los primeros artistas en trabajar la potencialidad de la instalación es Rafael Lozano-Hemmer. Uno de sus primeros proyectos de instalación interactiva es el espectacular “Alzado Vectorial” en el que el público controla desde internet unos enormes focos de luz y puede trazar sus propios diseños y verlos en una plaza pública. Rafael ha ido evolucionando hacia proyectos más intimistas como “Pulse-Room”, en el que cien bombillas se encienden y se apagan siguiendo el ritmo de los latidos del corazón del público.

Los artistas digitales siempre trabajan al límite, explorando las tendencias más radicales de las últimas tecnologías. Así, no es de extrañar que ahora cada vez más artistas desarrollen proyectos con las últimas propuestas de Google, como Mario Santamaría que en su blog *The Camera in the Mirror* le da una vuelta a los experimentos metalingüísticos de los noventa buscando la cámara de Google que fotografía museos reflejada en los espejos del Armitage o el Prado. Quién es el artista en estos proyectos?

La inteligencia artificial también es un campo en el que los artistas experimentan. Uno de los ejemplos más comentados es Aaron, una inteligencia artificial que controla un robot que pinta cuadros. Aaron ha desarrollado un estilo propio, bien diferente de su creador, a partir de complejos algoritmos de inteligencia artificial.

En fin, podríamos estar horas describiendo proyectos artísticos, pero espero que con esta breve presentación conozcan un poco mejor el arte digital y se animen a explorar la red en busca de más proyectos, aprovechando las referencias extra que acompañan este curso.

Bibliografía de referencia

- Alva Noë *Strange Tools: Art and Human Nature*
- Jose Luís Brea. *Cultura RAM*
- Roy Ascott: Ars Telematica: telecomunicación, Internet y Ciberespacio
- Jesús Carrillo. *Arte en la Red*
- Remedios Zafra. *Un cuarto propio conectado*

Enlaces de interés

- JODI www.jodi.org
- Stelarc www.stelarc.org
- Communimage www.communimage.ch
- Rafael Lozano-Hemmer <http://www.lozano-hemmer.com/projects.php>
- The camera in the mirror the-camera-in-the-mirror.tumblr.com
- Aaaron <http://www.aaronshome.com/aaron/aaron/index.html>

Autor: David Casacuberta
Departamento de Antropología Social
y Cultural UAB

