

## La revolución digital

El arte digital es una de las expresiones más características de esta época, marcada por la irrupción de las nuevas tecnologías. Ahora se enfrenta al reto de diseminarse, sin perder su lenguaje, su anhelo de experimentación y su potencial democratizador y subversivo.

*Por Roberta Bosco*

Han pasado diez años desde que los artistas estadounidenses Mark Tribe y Alexander Galloway, fascinados por las potencialidades creativas de Internet, fundaron Rhizome, una plataforma *online* -horizontal, subterránea y ramificada como la raíz- para aglutinar y difundir una generación de creadores, que reivindicaba las nuevas tecnologías como herramienta, soporte y sujeto de sus obras. Ya entonces, la vertiginosa penetración de las tecnologías digitales en la vida cotidiana de la sociedad occidental dejaba presagiar una evolución igual de rápida para las expresiones artísticas a ellas vinculadas. Dos años antes, en 1994, tres artistas -Douglas Davis, Antoni Muntadas y Ken Goldberg- habían creado otras tantas obras que marcarían un hito en la historia del arte digital por contener el embrión de todas las experimentaciones sucesivas y resumir los conceptos clave que la caracterizarían: interacción, colaboración, procesualidad, ubicuidad y virtualidad.

*The World's First Collaborative Sentence*, de Davis, propiedad del Whitney Museum de Nueva York, es un documento multimedia *online* cuya ampliación depende del público que, desde 1994, aporta textos, sonidos, imágenes y vídeos. El espectador es obligado a dejar su papel pasivo para transformarse en un elemento activo e imprescindible de una obra que no existiría ni tendría sentido sin su intervención. Lo mismo sucede con la instalación orgánica e interactiva *The Tele-Garden*, de Goldberg, un pequeño jardín donde, mediante un brazo robotizado y un dispositivo de telepresencia, los internautas pueden plantar semillas, regarlas y controlar su crecimiento mediante una *webcam*. Requiere acción en vez de contemplación también *The File Room*, de Muntadas, un archivo comunitario en Internet sobre los casos de censura cultural en el mundo, pionero en el uso de la red como instrumento de crítica social y territorio donde, a través de las contribuciones de los usuarios, se puede reconstruir una historia no-oficial.

Actualmente, en lo que se ha dado en llamar arte digital o *new media art*, convergen múltiples expresiones creativas: instalaciones multimedia, arte interactivo, *net.art*, realidad virtual y aumentada, *mediaperformances*, cine

expandido, inteligencia artificial y telepresencia, entre otras. Su evolución está directamente vinculada a los desarrollos tecnológicos y es heredera de las experimentaciones que los artistas han llevado a cabo con los medios de comunicación desde su aparición.

El teléfono ejerció una enorme fascinación entre los dadaístas, ya en los años veinte y tuvo un momento de auge durante el arte conceptual, que culminó en 1969, con la exposición *Art by telephone* en el Museo de Arte Contemporáneo de Chicago. En 1974 cuando surgió la primera versión comercial de la red Arpanet, hasta entonces desarrollada en ámbito militar, el recién fallecido Nam June Paik, considerado el padre del videoarte, empezó a hablar de medios expandidos y acuñó el concepto de autopistas de la información, del que años después se apropió Bill Clinton para su campaña electoral. Cuando en 1984, desde el Centro Pompidou de París, Paik consiguió realizar *Good Mornig Mr. Orwell*, la primera *performance* vía satélite simultánea y participativa con artistas como John Cage, Philip Glass, Joseph Beuys y Laurie Anderson, faltaban aún casi diez años para la implantación de la red tal y como la conocemos ahora.

La paulatina introducción de las nuevas tecnologías en el mundo del arte ha provocado un terremoto creativo parecido al de la Revolución Industrial de finales del siglo XIX, del que nacieron las vanguardias históricas. Tras años de citacionismo y autorreferencialidad, los artistas vuelven a inventar. Se apropian de las máquinas y aplican las enseñanzas situacionistas para modificar los programas, cambiando sus funciones y los objetivos para los que se inventaron. Compartir es su palabra clave y la interacción, la característica más distintiva de sus obras. El arte digital no se presta a la noción de genio creador que los coleccionistas, privados e institucionales, consideran un índice de seguridad para sus inversiones artísticas. Sus expresiones más radicales e inmateriales como el *net.art* (obras concebidas y realizadas para la red, dotadas de recursos hipertextuales e interactivos), por su propia naturaleza desafían los modelos expositivos museales tradicionales, así como rechazan el concepto de pieza única y también otro tipo de paradigmas artístico-mercantiles, como múltiples, ediciones, copias firmadas, *vintage*.

Internet deja vislumbrar una utopía de democratización, accesibilidad y comunicación, que trasciende las diferencias geográficas, sociales y étnicas, y permite la creación de nuevas plataformas y circuitos de creación y difusión, ajenos a los esquemas jerárquicos habituales. Esto hace posible que las obras de *net.art* sean las primeras manifestaciones artísticas desde la II Guerra Mundial que trascienden las diferencias económicas, sociales y culturales entre Europa occidental y oriental, donde artistas como Alexéi Shulgin, Vuk Cosic, Olia Lialina y Ígor Stromajer (que tiene obras en el Pompidou y, aunque parezca raro, también en el Museo Reina Sofía) ponen las bases de una nueva forma de

contar historias, transmitir sensaciones y también intervenir sobre la realidad que les rodea. El arte político encuentra en las tecnologías un terreno fértil, del que surgen obras que permiten a los usuarios realizar *sit-in* virtuales a través de la red (*FloodNet*, de Ricardo Domínguez), escribir mensajes subversivos en el suelo de las calles mediante un robot controlado vía Internet (*GraffitiWriter*, del Institute for Applied Autonomy) o utilizar *webcams* y cámaras de vigilancia para *performances* (Surveillance Camera Players).

El alud de datos y la multiplicación de información encuentran nuevas claves de lectura e interpretación en proyectos que plantean nuevas formas para visualizar una realidad mutante, que los gráficos usuales ya no consiguen reflejar. Por ejemplo, *Ecosystm*, de John Klima, que convierte los títulos bursátiles en criaturas de un mundo fantasmagórico, cuyas acciones dependen de su cotización. Los límites entre disciplinas se van difuminando y las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología se plasman en obras que no se gestan sólo en los centros de arte, sino también en los *medialabs* de las universidades o de las empresas tecnológicas, como *Autopoiesis*, una pieza de vida artificial de Kenneth Rinaldo, formada por 15 esculturas robotizadas de ramas de vid, que utilizan cámaras, sensores y tonos telefónicos para comunicarse entre sí y con el público.

Tras los años de la eclosión, alrededor de 2001, cuando los grandes museos internacionales parecieron darse cuenta todos a la vez de la existencia de este fenómeno, la situación se ha ido normalizando. Rhizome, aquella plataforma que agregó la primera generación de artistas, se ha ampliado, profesionalizado e integrado en el New Museum de Nueva York, y museos como el Whitney, el Guggenheim, el MOMA, la Tate o el Pompidou han creado portales para la producción y difusión de *net.art*, organizan eventos y exhibiciones y empiezan a adquirir obras de *new media art* para sus colecciones.

A pesar de que no siempre son comprendidas por la comunidad artística, las aplicaciones creativas de las nuevas tecnologías han obligado a redefinir las nociones de obra de arte, copia y derecho de autor, así como los escenarios de la creación y los papeles de autor y observador. Los medios digitales han generado formas de arte hasta ahora inimaginables, han ofrecido nuevas posibilidades a las tradicionales y ya están integrados en la creación contemporánea. Su carácter dinámico y mutante deja presagiar un largo y apasionante camino.

## ARTISTAS DEL CIBERESPACIO Y ALREDEDORES

**Poetas del error.** Jodi ([www.jodi.org](http://www.jodi.org)), seudónimo de la holandesa Joan Heemskerk y el belga Dirk Paedmans. Su aproximación crítica a la red se concreta en una estrategia de desorientación del usuario. Han establecido algunas de las piedras miliare del *net.art* aprovechando los errores e imprevistos del lenguaje informático para convertirlos en una experiencia estética. Entre sus proyectos se cuentan el navegador artístico WrongBrowser y las reinterpretaciones de célebres videojuegos, como Wolfenstein y Quake. Ahora se dedican a la "arqueología contemporánea" y modifican juegos de la ZX Spectrum, una de las primeras consolas domésticas de los años ochenta.

**Kamasutra digital.** Escandalizó con *IKU*, una película *sci-fi digiporn* (ciencia-ficción porno digital), donde las escenas de sexo explícito se combinan con la reflexión sobre Internet. Además del feminismo radical, aborda temáticas que van desde el mundo *underground* de las tribus *ciber tecno* hasta los laboratorios de tecnología biogenética.

**El artista funámbulo.** Cuando descubrió Internet, Abad ([www.zexe.net](http://www.zexe.net)) era ya cotizado. Sus obras para la red hallaron gran aceptación, y *1.000.000*, ventanas con unos labios que mandan besos, se convirtió en la primera obra de *net.art* vendida en España. Hoy triunfa con obras que dan voz y visibilidad a colectivos excluidos y denostados.

**Digital story-teller.** La ironía y la tragedia de los grandes narradores rusos tiene en este mundo digital a su mejor intérprete (<http://art.teleportacia.org>). Lialina explora las opciones literarias ofrecidas por la red y el hipertexto, y resume los nudos del debate sobre *net.art*. En su trayectoria destacan *Will-n-Testament* o *Anna Karenin goes to paradise*.

Publicado originalmente en [www.elpais.es](http://www.elpais.es)