

Arte y Tecnología: la red como punto de encuentro

Internet constituye un escenario estable de creación. La digitalización de fondos artísticos y el arte digital, creado en y para la Red de redes, adquieren especial relevancia en el panorama actual. Eventos ya consolidados, como artFutura, y múltiples iniciativas, premios y exposiciones de fundaciones y museos, convierten Internet en un espacio ineludible para los amantes del arte.

Cada día más, arte y tecnología se encuentran en la Red. Ya es una realidad la digitalización de los fondos de los principales museos españoles y cada vez son más comunes, para los internautas, las exposiciones virtuales. Por su parte, el arte digital en su conjunto y el *net.art* en particular (arte creado específicamente para ser difundido a través de la Red y que, difícilmente podría tener cabida en una sala de exposiciones convencional) conforman un conjunto de tendencias artísticas que han adquirido gran relevancia en los últimos tiempos. Iniciativas novedosas, seminarios especializados, exposiciones virtuales y premios, son el reflejo de esta tendencia.

Con este telón de fondo, eventos como *artFutura 2002*, las *IV Jornadas sobre Arte y Multimedia* (Fundación [la Caixa]), o los premios *Vida 5.0* (Fundación Telefónica) confirmaron, el pasado otoño de 2002, el interés despertado por estas nuevas formas de expresión artística.

ArtFutura 2002

ArtFutura 2002 (www.artfutura.org) fue la decimotercera edición de un evento que se ha consolidado como el punto de referencia más importante en España para subrayar las

implicaciones entre tecnologías y nuevos medios. Celebrada en Barcelona entre el 31 de octubre y el 3 de noviembre, esta edición reunió, una vez más, a expertos y público en torno a conferencias, exposiciones, actuaciones, proyecciones y talleres relacionados con el arte digital.

Exposiciones

La novedad de este año fue la sección "Pintura Estirada". La primera entrega de esta novel sección estuvo conformada por las exposiciones "La Red como lienzo" (*The Web as Canvas*), basada en una selección de propuestas artísticas concebidas para Internet como nuevo lienzo-soporte de la creación contemporánea, de entre las cuales se destacó *World Wall Painters*, del grupo barcelonés *area3*; y "Lightsculptures", compuesta por esculturas de luz del célebre artista Paul Friedlander.

Por su parte, "Ochoporoch", una sección inaugurada en la edición 2001, continuó la exploración del videojuego como nuevo medio artístico. Bajo el título *Videojuegos, abstracción y simplicidad*, la exposición profundizó alrededor de una idea común: recuperar los valores de simplicidad, abstracción y *jugabilidad* que caracterizaron a los primitivos juegos de ocho bits.

Conferencias, paneles y presentaciones

ArtFutura se convirtió por unos días, en un foro de debate privilegiado sobre el arte digital y las nuevas culturas de la Red (videojuegos, 3D y efectos digitales), el diseño y las nuevas manifestaciones audiovisuales. Especial atención merecieron las reflexiones acerca de las repercusiones sociales, culturales y artísticas de las nuevas tecnologías en el mundo actual.

Proyecciones y premios

Como era de esperar, el Festival también permitió a los asistentes conocer los mejores trabajos de animación digital internacional (*artFutura Show*), programación creativa (*Demoscene*), expresiones visuales no narrativas (*Motion Graphics*) y cine digital (selección de *RESFEST*).

El *Premio Infografía en España 2002* recayó en Víctor Vinyals por su obra *Top Gum* (quien ya fue ganador hace unos meses del *Premio a la Mejor Animación* en el *Imagina* francés). El segundo premio fue para el Instituto Universitario del Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra y en tercer lugar quedó la escuela barcelonesa IDEP.

Hubo más premios: El Premio del ArtFutura Show fue concedido a *The Cathedral*, corto de animación de los estudios polacos de Plastige Image, y el Premio de Creación de Videojuegos PlayStation-ArtFutura decidió premiar a *Innsonik*.

IV Jornadas sobre Arte y Multimedia

Celebradas entre el 8 y 9 de noviembre de 2002 y organizadas por la Fundación [la Caixa], estas *IV Jornadas* (www.mediatecaonline.net) giraron en torno al papel del arte audiovisual y el multimedia como creador de nuevas formas culturales, y nuevas dinámicas conceptuales o formales.

En declaraciones a *TELOS*, Antoni Mercader, coordinador de las *Jornadas*, enfatizó «la calidad de las intervenciones de los ponentes, el nivel y rigor de las comunicaciones y los trabajos remitidos en respuesta a las convocatorias de promoción para investigadores jóvenes». También destacó «la apreciación mutua entre asistentes y participantes respecto al papel de espoleta (Antonio Rodríguez de las Heras *dixit*) del arte para generar y abordar una crisis liberadora de la actual situación de la comunicación audiovisual y multimedia».

Paralelamente a la celebración de estas *Jornadas* se inauguró un interesante proyecto de creación artística concebido para la Red: Puntosdeluz.net (www.puntosdeluz.net), de Chema Alvargonzález. Este proyecto inaugura el programa *Espacios Abiertos* de la Fundación [la Caixa], dedicado a la producción y presentación de intervenciones de artistas en espacios que se encuentran fuera de las salas de exposiciones. Desde la página web de Puntosdeluz.net los internautas, desde cualquier parte del mundo, pueden interactuar en esta obra, encendiendo y apagando las luces que el artista ha instalado en las fachadas de la nueva sede de CaixaForum (Barcelona), una antigua fábrica de hilados y tejidos. La obra de arte, adquiere así, un contexto de expresión dinámico y cambiante.

Vida 5.0

Este *Concurso* (www.fundacion.telefonica.com/at/vida) organizado por Fundación Telefónica de España premia la excelencia en la creación artística que utiliza técnicas como genética digital, robótica autónoma, algoritmos caóticos recursivos, *cogni-bots*, virus informáticos, avatares y ecosistemas virtuales.

En los premios otorgados coexisten dos modalidades: una primera modalidad donde participan obras internacionales de arte electrónico que reflejan la interacción entre vida [sintética] y vida orgánica; y una segunda que fomenta la producción de piezas con técnicas de vida artificial y robótica exclusivamente en el ámbito iberoamericano.

Rafael Lozano-Hemmer, director de *Vida 5.0*, comentó a *TELOS* la singularidad de las tecnologías de vida artificial utilizadas de una forma creativa: «los artistas nos proponen, por ejemplo, instalaciones interactivas que ofrecen un comportamiento diferente al que uno se puede esperar de unas esculturas o de un entorno pictórico; son obras de arte que escuchan y sienten al público y reaccionan en consecuencia. No es suficiente que una obra de arte esté hecha con un ordenador para que pertenezcan a la misma categoría, sino que tenemos que buscar líneas de investigación, tenemos que buscar estilos, comunidades que desarrollen un lenguaje propio de estas tecnologías».

Distintas disciplinas, como la arquitectura, la música, las artes visuales, o incluso el cine,

están hoy en día estrechamente vinculadas a la tecnología. Pero Lozano-Hemmer es de la opinión de que «hay que estrechar un poco la búsqueda, encontrar lo que destaque por méritos propios, con un vocabulario nuevo y no por las tecnologías con la que se realiza».

Esta edición de *Vida 5.0* (la cuarta) ha recibido 57 propuestas procedentes de 18 países diferentes. La procedencia de las obras es muy diversa: Alemania, Brasil, Canadá, Chile, Corea del Sur, Estados Unidos, Hungría, México, Países Bajos, Uruguay, etc. Las ocho propuestas españolas muestran, así mismo, un variado origen: Andalucía, Asturias, Cataluña, Madrid y País Vasco.

Los ganadores en la edición de este año han sido los artistas holandeses Erwin Driessens y María Verstappen por su trabajo [Tickle Salon]. El segundo premio ha correspondido *ex aequo* a Mariela Cádiz (España) y Kent Clelland (EEUU) por su trabajo [Levántate] y a Paul Vanouse (EEUU) por [The relative Velocity Inscription Device]. En cuanto a la categoría de Incentivo para la Producción Iberoamericana, el premio ha correspondido *ex aequo* a Mario Aguirre Arvizu (México) por su obra [Mosqueado] y al colectivo mmmm (España) por [Muerte artificial (virus amazonas)].

Arte, cultura y sociedad

Con seguridad no existe evolución artística sin evolución cultural y social y, por lo tanto, una nueva forma de arte expresa un cambio, conversión o evolución del modelo de sociedad en el que se inscribe.

Con el nuevo siglo nos encontramos ante un reajuste de las fronteras artísticas. La interrelación entre arte y tecnología es ineludible y la atención prestada a las nuevas formas de expresión generada por la digitalización y las redes será cada vez mayor. No sabemos hasta dónde llegará esta relación, ni que cambios generará en el arte tal y como lo conocemos hoy en día. Pero, sin lugar a dudas, podemos y debemos mantenernos expectantes y seguir de cerca la labor de los artistas digitales ante el nuevo [lienzo virtual].

Sagrario Beceiro