

# Art Futura 2001

POR LUIS ALFONSO ALBORNOZ

Mucha agua ha corrido bajo el puente desde la lejana visita del artista William Gibson como invitado especial del primer Art Futura. Hoy Art Futura es un festival consolidado. Único en el mundo iberoamericano, recibe las elogiosas críticas de la prensa, generalista y especializada, y de un público fiel que no para de acrecentarse. Este año fueron unos 8.000 asistentes los dijeron sí a esta nueva cita con el arte digital. De las múltiples actividades que tuvieron lugar en esta edición, hemos seleccionado sólo algunas que muestran todo el potencial de la tecnología ligada al arte, una muestra de tendencias que se manifiestan como vanguardistas en los países post-industriales.

## ***Videojuegos: El Estado del Arte***

La muestra estrella de esta edición de Art Futura estuvo dedicada a los videojuegos. A través de la exposición Videojuegos: El Estado del Arte, comisariada por Javier Candeira, Art Futura recorrió la historia de tres décadas de ocio electrónico a través sus géneros.

La inclusión de la mercancía videojuego dentro de un festival referenciado como artístico y vanguardista no estuvo exenta de polémica. Para muchos, los videojuegos no pueden ser considerados como parte del arte digital debido a su carácter predominantemente comercial.

Sin embargo, el director de Art Futura, Montxo Algora, se encargó de explicitar la visión a la organización a través de declaraciones a la prensa: ¿La idea es abarcar un espectro amplio de lo que es el arte digital, que no es monolítico y que se está redefiniendo continuamente. Para alguna gente proveniente del NetArt, los videojuegos no pueden ser arte, son algo comercial. Nosotros no creemos en esas distinciones. Arte es todo lo que amplíe tu visión del mundo. Y, por eso, algunos fotogramas de Final Fantasy son arte? ([www.lavanguardia.es](http://www.lavanguardia.es) , 29.X.2001).

Al respecto, la muestra permitió un acercamiento a la relación entre videojuegos y obras digitales. Así, pudieron apreciarse los vínculos tanto de reinterpretaciones llevadas a cabo por

artistas y aficionados a partir de videojuegos, como de videojuegos que han sido inspirados a partir de piezas de arte digital. Ejemplo de esto último es Triggerhappy, una creación de Thompson & Craighead, que inspiró al clásico videojuego Space Invader.

En relación con las tendencias más innovadoras del ámbito de los videojuegos podemos señalar la presencia de:

Electronic Arts: las palabras del programador estrella del revolucionario videojuego Los Sims, Jaime Doornbos, sirvieron para conocer el proceso de creación del videojuego, definido como ?una hoja de cálculo para los estilos de vida?, el más vendido durante el año pasado. La concepción, diseño y desarrollo de Los Sims requirió cinco años. Se trata de un juego electrónico, factible de ser modificado por los usuarios, que procura retratar el funcionamiento de los individuos en esta sociedad.

Asimismo, fue presentada una nueva versión del programa, The Sims Online, que permite que ciberjugadores de cualquier lugar convivan en ciudades virtuales.

Naughty Dog: empresa que fundaron en 1989 Jason Rubin y Andrew Gagnon. Su creación más célebre es la del marsupial electrónico Crash Bandicoot, quien se ha convertido en un icono referente de la consola Playstation. Crash Bandicoot ya lleva cuatro aventuras en Playstation, y las ventas de este videojuego han superado la venta de veinte millones de unidades en todo el mundo.

Jason Rubin se acercó a Art Futura 2001 para presentar su nuevo proyecto: Jak & Dexter: el legado de los precursores. Se trata, ni más ni menos, que del primer juego realizado por Naughty Dog para la consola Playstation2. Jak & Dexter es, en palabras de sus creadores, una ?fantasía épica que combina elementos de multitud de géneros diferentes? (plataformas, aventura, estrategia, etc.).

Machinima ([www.machinima.com](http://www.machinima.com)): Se denomina con este nombre al cine de animación que es producido, en tiempo real, dentro de los propios ?motores? de los videojuegos. Un arte que conjuga tecnología y narración. En ArtFutura fue posible acercarse a este mundo, prácticamente desconocido, a través de las proyecciones que tuvieron lugar en el CCC Barcelona. Entre éstas se destacaron: Blahbalicious, de Avatar y Wendigo, o Apartment Huntin y Hardly Workin, ambas de I11 Brothers.

## ***La infografía digital premiada***

Desde hace doce años Art Futura presenta los mejores trabajos de infografía digital, realizados a nivel internacional, y premia a la (considerada) mejor. Este 2001 el premio fue para el videoclip Let Love be Your Enemy, de Robbie Williams realizado por Passion Pictures.

Pipe Dream realizado por la casa Animusic, muy festejado por el público asistente al CCCB, fue el gran rival de la creación de Williams.

Asimismo, tuvo lugar el Concurso de Infografía que premia trabajos con denominación de origen española y votados por el público asistente.

## **Arte interactivo**

Pese a la creciente comercialización de los sitios presentes en el mundo Internet, las comunidades virtuales continúan creciendo y haciéndose fuertes. Muestra de ello la dio Digital Jam, una selección de once proyectos que explotan las posibilidades interactivas de la web. Esta selección de arte participativo, realizada por Roberta Bosco y Stefano Caldana, reunió proyectos de exploración artística realizados a lo largo de los últimos siete años, que tienen como base la colaboración artística online entre cibernautas.

Uno de los representantes de este arte colectivo online en Art Futura 2001 fue Bernd Holzhausen, creador de Icontown. Esta creación muestra las posibilidades de trabajar con materiales en digital: una ciudad virtual construida, a lo largo de cuatro años, a partir de los iconos creados por internautas de todo el mundo.

A continuación, los once proyectos seleccionados por Digital Jam:

1. Gregory Chatonsky (Francia) – IO-N.NET <http://io-n.net/>
2. Arcángel Costantini (México) – No/E.html <http://www.unosunosyunosceros.com/No/E.html>
3. Douglas Davies (USA) – The World's First Collaborative Sentence  
<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/>
4. Andy Deck (USA) – Open Studio <http://draw.artcontext.net>
5. Bernd Holzhausen (Alemania) – Icontown <http://www.icontown.de>
6. Thomax Kaulmann (Alemania) – ORANG – «Open Radio Archive Network Group»  
<http://orang.orang.org/>
7. John Klima (USA) – Glasbead <http://www.glasbead.com/>
8. Hannes Niepold, Hans Wastlhuber (Alemania) – Cointel <http://www.cointel.de>
9. Paul Vanouse (USA) – Persistent Data Confidante <http://www.textgenomics.com/>
10. Marek Walczak, Martin Wattenberg (USA) – WonderWalker  
<http://wonderwalker.walkerart.org/>

11. Eric Zimmerman (USA) – SiSSYFiGHT 2000 <http://www.sissyfight.com>

