Arte digital: ¿un supuesto válido?

POR **ANTONI MERCADER**

En los últimos tiempos empieza a tomar significado el término arte digital. Hoy, continuas muestras del papel transgresor de las aportaciones artísticas se hacen más y más presentes en los cambios operados en el terreno de la comunicación avanzada. El futuro está abierto y no decidido. Pero sabemos que los fenómenos y procesos que analizamos en este dossier reclaman nuestra atención como mimbres de una realidad nueva que ya se está construyendo.

Cuestión de etiquetas

Todo el proceso de comunicación artística en el que nos encontramos inmersos ha generado y genera la necesidad de acuñar denominaciones propias de uso inmediato que recojan en primer lugar, las aportaciones experimentales; y que, en segundo lugar, permitan dar cuenta de la producción artística del colectivo implicado; esto es, de los creadores, productores y distribuidores artísticos, sin olvidar el papel de los críticos y estudiosos que más adelante se encargarán de analizarla historiográficamente.

En los últimos tiempos empieza a tomar significado el término **arte digital**. ¿Qué se pretende denotar con esta expresión de reciente acuñación? ¿Qué relación guarda con las anteriores *media art*, arte mediático, arte multimedia? Se trata de una denominación bastante utilizada pero no siempre bajo supuestos estrictamente relacionados con la producción artística.

A nuestro modo de ver, este concepto ofrece un terreno suficientemente fértil para dar pie al desafío de un colectivo cada día más amplio de investigadores y creadores cuyo trabajo artístico tiene que ver con la comunicación interactiva multimedia en la Red (*on*) o dentro/fuera de la misma (*on/off*). Además tiene el interés de conseguir que a través de su análisis y estudio puedan aflorar las características específicas de la situación actual de la expresión artística tecnificada y auto-mediada.

Fundación Telefónica
Telefónica

Una cosa es segura: nos encontramos en el ámbito de lo que se ha dado en llamar *media art* o arte de los medios, arte mediático, definido como el fenómeno artístico de armonización y reto expresivo derivado de la actitud, la mirada y un claro posicionamiento crítico en la utilización de las tecnologías de la comunicación avanzada para la producción artística o de sentido artístico. Procurando afinar, diríamos que estamos ante una variante expandida del *media art,* en un dominio que José Luis Brea llama *new media art* o neomedial (01) .

Podemos entender, también, que el arte digital es una concreción del conjunto operacional hasta ahora llamado, por algunos (el autor de este artículo se encuentra entre ellos), arte multimedia que con carácter provisional se ha ido adecuando a los cambios surgidos en el *continuum* de la conversión de lo audiovisual hacia lo multimedia.

¿Seguimos en la línea de los que hace unos años utilizaron la etiqueta de arte electrónico? Al decir arte electrónico se hacía con el énfasis puesto en el carácter técnico del soporte, algo parecido a como se hizo en el periodo de entreguerras mundiales, en los años veinte y treinta del siglo pasado, cuando se habló repetidamente de arte eléctrico. Referirnos a las formulaciones artísticas en estos términos en los que el carácter definitorio queda perfectamente limitado a aspectos técnicos de los componentes estructurales, sin más, no se puede considerar una aportación pertinente. De la misma suerte debemos ser muy críticos respecto a etiquetas tipo *CD-ROM art, computer art, píxel art, screen art, Web art* u otras parecidas que atienden a aspectos relativos al soporte o vehículo de transmisión. En cambio, abogamos por *net.art* o *netarte* como aquel cuya naturaleza misma es la razón de la propia existencia potencial en Internet, que a su vez es el único medio en el que tiene existencia; y, es más, que hace posible la entidad virtual de este medio como específicamente artístico. El *netarte* sería/es pues un ejemplo de arte digital, como el videoarte lo fue/es de arte mediático.

En ningún caso consideramos ?pese a que en ambientes técnico-profesionales acostumbre a hacerse? que arte digital sea una denominación adecuada para aquello que se refiera a las habilidades de lo estrictamente tecnológico del término, esto es a lo digital en tanto que procedimiento técnico.

¿Podemos entender que existe un papel del **arte digital** en la renovación y/o conversión de ciertos activismos mediáticos y de la concepción de aquello que entendemos por arte? ¿Cuál es su alcance?

Pensamos que no estamos ante una simple cuestión de maneras; creemos que esta coyuntura alcanza otros ámbitos más allá de la aplicación tecnológica de la numerización y otros procedimientos, mas allá de la información visual, sonora, multimedia.

Desde el momento en el que el quehacer artístico supera el proyecto moderno y asume la situación *post* (posvanguardia, posmodernista), son muchas y muy diversas las cuestiones que se nos plantean y muchos, también, los paralelismos entre la situación actual y la de los primeros setenta.

Siempre que aparecen fenómenos de activismo artístico (ver selección de lugares de la *Web* donde encontrar trabajos representativos del arte digital en el Anexo a este Cuaderno Central)

Fundación Telefónica

tenemos la señal de que algo se mueve. Así quedó demostrado durante la década de los setenta con la entrada en juego simultánea del videoactivismo y el videoarte.

¿Arte digital es/será un supuesto válido una vez que hayan sido asimiladas las posibilidades conceptuales o de identidad de la indiscriminación estética, de las ideologías artísticas del *post*? ¿Nos percatamos del mismo a través de las opciones operativas de la hipertextualidad, de la digitalización (imagen numérica), de las consecuencias de llevar al límite la interconexión y la conectividad, de los avatares del comportamiento viral y la infección, de las expectativas de articulación de comunidad virtual, etc.?

Hipertextualidad, posfotografía y proceso de inflexión

En la concreción del sujeto que estamos tratando de acotar y sistematizar, dada la situación actual, notamos que se presentan dos referentes principales suficientemente definidos sobre los que apoyarse y que muestran un claro proceso de inflexión. El referente primero está relacionado con el paso del texto al hipertexto; el segundo, en la evolución de la fotografía hasta alcanzar el periodo actual o posfotográfico. El proceso inflexivo se da con el uso de la *interficie* y el *streaming.* Ambos están implicados en el avance de lo que podría ser un nuevo estatuto icónico, comunicacional y artístico.

Lo postextual o la connivencia texto/hipertexto es capital. No se trata de una simple cuestión de traspaso de una manera de hacer a otra. Estamos hablando de una mutación del papel que hasta ahora han jugado la concepción (ideación) y el lenguaje (la expresión) audiovisual, derivada de las ampliaciones y expansiones que se han producido de forma sucesiva, paulatina y sin descanso. La hipertextualidad es un elemento determinante de la evolución de las formas audiovisuales. Su implicación resulta fundamental para entender el proceso de conversión iniciado. Es un valor que rige el desarrollo de la comunicación avanzada.

Lo posfotográfico o todo aquello que se relaciona con la superación de los objetivos y planteamientos del primer periodo fotográfico, en el que la relación indestructible entre la cámara y la realidad se daba como un postulado determinante y determinista de progresión y crecimiento, también juega un papel relevante.

La inflexión se halla en la conversión conceptual y lingüística, en la renovación tecnológica y ergonómica. Se desprende una nueva manera de entender el hecho comunicativo y de relacionar nuestro sistema con los sistemas tecnológicos formalmente expandidos. Desprendimiento ?en el sentido de calidad de después? de la *interficie*, de aquello que se interpone entre elementos o sistemas, que se hace evidente y necesario en todas las formas audiovisuales y multimedia interactivas. Advenimiento ?en el sentido de introducción? del *streaming media* de un medio a la vez de producción y distribución que plantea una articulación flexible y maleable desconocida hasta ahora. Las traducciones de esta expresión son muy dispares; algunas de las más usuales indican: medios por chorro, por secuencias o por caudales. *Streaming* se erige en modelo operativo de las nuevas formulaciones que determinan el grado de conectividad y el crecimiento eclosivo de Internet y prefigura importantes cambios en la comunicación *on line.* Y quizás un nuevo modo de producción. En el proceso de

Fundación Telefónica

streaming una información determina la siguiente con aquello que induce en el intersticio entre ambas. No se trata de una operación de asociación, pero sí de diferenciación y disipación (*vanishment*). A más movimiento, más diferenciación y disipación; de esta manera, el movimiento de *streaming* está en el *interframe* o interficie entre dos imágenes contiguas. Supone un cúmulo de interpretaciones que alcanza elementos esenciales del propio lenguaje audiovisual. Con el *streaming media* nos situamos ante la interpretación de una ?imagen-tiempo? (de acuerdo con las tesis de Deleuze) que registra, guarda, estados en el tiempo de idéntica manera a como el régimen de la ?imagen-movimiento? del primer cinematógrafo ?según el mismo autor? hace lo propio con posiciones en el espacio (02) .

No estamos solamente ante un tema del impacto de las llamadas nuevas tecnologías para el tratamiento y la manipulación de las informaciones textuales, visuales, auditivas o por la posibilidad operativa de generarlas sintéticamente o de manera simulada en un ordenador; es algo más que radica en el pensamiento icónico y en la actitud expresiva y creadora aparecida en el inicio del periodo posmoderno. Nos encontramos en una encrucijada que contribuye a la extensión de las herramientas de conocimiento y al advenimiento de un nuevo modelo de visión, una visualidad propia independiente de los referentes del mundo real que hasta el momento actual habían dominado.

Arte on line, arte off line

En el panorama actual conformado por la mediación digital, *on* y *off line*, el arte contemporáneo de expresión audiovisual y multimedia supone un conjunto heterogéneo de disciplinas, actitudes y comportamientos que de una manera clara recorren la concepción, las metodologías de trabajo y las técnicas y procedimientos de la comunicación mediática. Desde un primer momento (a mitad del siglo pasado) quedó muy bien definido el *media art*, arte de los media, arte mediático que acabamos de citar, pero que ahora quizás nos convenga decantar hacia la denominación de **arte digital** con la que abrimos este Cuaderno Central.

Basados en la caracterización de un conjunto operacional que convenimos en denominar arte multimedia y la aceptación del momento hipermedial o posmedial, continuas muestras del papel transgresor, transustancial, de las aportaciones artísticas en los cambios operados en el terreno amplio de la comunicación avanzada se hacen más y más presentes. El momento significativo de la acción globalizadora de la tecnocultura y la condición posmoderna, hecha de heterogeneidad y eclecticismo, nos abre la posibilidad de plantear las cosas de manera diferente a como lo hemos hecho hasta ahora. Seguramente la aparición de una tipología artística diferenciada se deba a la singladura surgida de la oposición generalizada al determinismo tecnológico. Oposición articulada en la flexibilidad y libertad creativas, surgida a partir del sentimiento de que las sofisticaciones posmodernas han sobrepasado la ingenuidad moderna cosa que, por tanto, comporta otra manera de progreso intelectual y cultural.

Situados aquí, establecidos en el territorio de los nuevos vínculos entre arte, vida, ciencia, tecnología, entramos en una coyuntura capital para medir el alcance de un fenómeno que ?justo después de ciento cincuenta años de prácticas icónicas y audiovisuales generalizadas? ha sido capaz de renovar y extender la mirada yendo un poco más allá de donde la llevaron

Fundación Telefónica
Telefónica

Leonardo y su Renacimiento.

¿Podemos concluir preguntándonos por un estatuto de nuevas formalizaciones, que las determine y las categorice en el complejo contexto de la comunicación artística actual?

Si estamos de acuerdo en:

Que sus planteamientos se acercan al tratamiento de la información y la documentación de manera parecida a como se acostumbra a hacer en los medios de comunicación. Una topología artística compleja que no se significa por el mero uso de unas determinadas opciones tecnológicas, sean del orden que sean.

Que estamos ante un fenómeno artístico de armonización y de reto expresivo, derivado del posicionamiento y de la actitud de los autores ante la inflación y el conflicto de las imágenes.

Que una vez asumida esta compleja situación de la comunicación actual *on line* y/o *off line*, dentro/fuera de la Red, imbuida por la generación/producción de sentido entendemos que:

a.- por lo que respecta a la producción, demanda (interpone la necesidad de) una *interficie* entre autor/es y usuario/s.

b.- por lo que respecta a la distribución, tiene la capacidad para producirse y difundirse al propio tiempo por la Red (situándose en línea, *on*) o para ser expuesto (se presenta fuera de línea, *off*) o ambas posibilidades a la vez (dentro/fuera de línea, *on/off*) que demanda una mediación en *streaming*.

Si aceptamos formulaciones del tipo de:

– arquitecturas comunicacionales de base espacio-temporal convencional (de la presentación/exposición real), generadora de narrativas y productora de situaciones (instalaciones, *performances*, etc.) bajo un esquema vertical de emisión-recepción que privilegia la *interficie* con dominancia del componente estructural o *hardware*.

– geografías conversacionales en el espacio y el tiempo virtual de la Red (de la difusión/recepción virtual), productoras de mediaciones virtuales donde la *interficie* responde a una economía radial desjerarquizada de usuarios (rizoma de utilizadores) que principalmente se caracteriza por la dominancia del componente procesual o logicial (*software*).

Nos hallamos ante una prefiguración de arte digital (véase figura (01)) que engloba lo que en su momento habíamos entendido por arte multimedia (y al *media art*) que se situaría a dos bandas, mientras el *netart* solamente lo haría en el *on,* y también en el *on/off*. Las videoinstalaciones en el *off.* Pero las fronteras serían blandas y permeables con tal de que se dieran todas las combinaciones posibles entre una y otra parte o banda de los ámbitos y de las funcionalidades señaladas.

Fundación Telefónica
Telefónica

Dar pie a la introducción de conceptualizaciones convertidas como la de posmedia, de rango parecido a los anteriores relativas a la hipertextualidad, posfotografía, *interficie*, *streaming media* supone apostar por el nuevo orden comunicativo gestado justo en el momento del abandono de las vanguardias, en la entrada a la posmodernidad, en el ensanchamiento de las estructuras de producción comunicacional.

Por más que para algunos pueda parecer que no estamos ante un hecho añadido intrínsecamente, la cultura audiovisual y multimedia pertenece a la naturaleza misma de la conversión sustancial de la comunicación, a la constitución misma de este proceso intensivo, extensivo y fundamental de cambios.Y no es algo sólo aparente, sino que se nos viene encima para bien o para mal, algo que supone el fiel reflejo del estado de las cosas de la comunicación, de las imágenes, de los medios, etc.

Sabemos que el futuro está abierto y no decidido, sabemos que la realidad a la que acabamos de aproximarnos ?por el solo hecho de pensar? reclama, exige, nuestra atención. Detrás de lo que presentamos en este Cuaderno Central ?¡bien vale un supuesto!? no hay solamente un soporte, no hay tan sólo una técnica, no hay únicamente una metodología; hay ?queremos creer que hay? una manera de entender el hecho artístico, una forma de hacer nuestra una especie de arte: éste que se está definiendo, que está entrando en nuestras vidas.

¡Cuidado, estamos jugando con la validez de nuestro arte!

Fundación Telefónica