

Antecedentes del imaginario digital

Lourdes Cirlot Valenzuela

Correo electrónico: loucirlot@yahoo.es

Institución: Universidad de Barcelona

Mesa: Memoria y Tecnoarte

XVII CEHA-2008
CONGRESO NACIONAL DE HISTORIA DEL ARTE
ART I MEMÒRIA 22-26 septiembre de 2008 BCN

En los últimos tiempos -desde los años noventa hasta la actualidad- se han llevado a cabo numerosas exposiciones de arte digital, tanto en salas de museos y fundaciones como en lugares virtuales. Las formas de presentarse el arte digital pueden ser tradicionales o nuevas. Las primeras incluyen manifestaciones de arte gráfico, fotográfico, escultórico, instalaciones, videos, films, animación, música y performances. Las nuevas son las producidas en realidad virtual, software art y net.art. Para muchos comisarios y críticos artísticos el arte digital surge de la evolución del proceso mecánico y eléctrico de fotografía, film y video. Tampoco debe olvidarse que la fotografía puede remitir al dibujo y a la pintura; por este motivo se está llegando a hablar de un nuevo pictorialismo.

Una exposición muy interesante desde la perspectiva de cómo enlaza el arte digital con manifestaciones artísticas anteriores, llevadas a cabo a lo largo del siglo XX, ha sido la comisariada por Germano Celant y Gianfranco Marianello y ha podido verse en 2007 en el MAMbo (Museo d'Arte Moderna di Bologna), titulada *Vertigo, il secolo di arte off-media dal futurismo al web*.

En el primer capítulo del catálogo, *Le ragione di Vertigo*, Celant apunta que el sistema del arte, tras una etapa de euforia desmesurada, está atravesando una crisis y se halla marcado por la inseguridad. Este hecho, según el Celant, se debe a que su proyecto ha decaído, al igual que su rol crítico. Por otro lado, el autor señala que el hecho de que al arte haya perdido su sentido político puede, sin embargo, quedar compensado por un acercamiento a las masas, aún cuando esto suponga la restricción a que la manifestación artística posea sólo una función decorativa.

En el contexto actual sumamente complejo en el que se superponen y mezclan todo tipo de referencias, el imaginario del arte digital aparece planteado desde una perspectiva tal que creo que resulta posible delimitarlo e incluso llegar a plantear cuáles son algunas de sus características principales.

En primer lugar, podría señalarse como aspecto esencial, propio de las creaciones digitales, el deseo por parte del artista que lo crea de acercarse al público. Una de las estrategias más utilizadas por los artistas que emplean las nuevas tecnologías es la de recurrir a imágenes del pasado. En ocasiones se trata de imágenes renacentistas o barrocas pertenecientes a señalados artistas. Tales imágenes tienen la ventaja de haber sido estudiadas por historiadores del arte de distintas épocas y poseen ya un estatus determinado en el contexto historiográfico.

Puede afirmarse, por consiguiente, que el **acercamiento al público** es en sí mismo una finalidad y por ello existen muchos artistas en la actualidad que con sus imágenes digitales remiten a obras del pasado. Uno de tales artistas es Jeff Wall, de quien cabe recordar su *Retrato de mujer* (1979). Para esta obra partió de la conocida pintura de Manet *Un bar del Folies Bérges* (1881). También puede mencionarse por su metódico y especial trabajo a Lillian Schwartz quien, partiendo de fotos de pinturas, esculturas, dibujos y grabados de algunas obras de arte del MoMA, y almacenándolas en la memoria de su ordenador, produjo por collage imágenes procesadas como, por ejemplo, la obra *Mona-Leo* (1986) que es una simbiosis entre el autorretrato de Leonardo da Vinci y el rostro de la Gioconda.

Uno de los artistas más importantes en el ámbito del arte digital es el británico Victor Burgin, quien desde sus comienzos se caracterizó por llevar a cabo imágenes que procedían de variaciones en torno al tema de *Ofelia* de John Everett Millais o a *Olimpia* de Edouard Manet. Muy conocidas y difundidas en la red son también sus series de imágenes digitales acerca de la interpretación que hizo a finales de los años ochenta sobre la famosa obra pictórica de Edward Hopper, *Oficina en la noche*.

Una pionera del arte digital es la húngara Vera Molnar que, siguiendo la tradición del arte cinético, se ha interesado fundamentalmente por la creación de estructuras geométricas dotadas de movimiento real, llevadas a cabo digitalmente. Muy conocida es su serie *Variations Sainte-Victoire* (1996), en la que el punto de partida lo constituye la serie de obras pintadas por Cézanne en torno a la montaña de Sainte-Victoire.

Es importante señalar como característica del arte digital en nuestros días la clara tendencia existente a la creación de un **arte autónomo y de tipo interdisciplinar**.

Si bien es verdad, que existen no pocas imágenes abstractas que pueden remitir a la abstracción en general, no es menos cierto que ya se detecta en algunos artistas la clara ambición de desvincularse del pasado y de crear unas imágenes completamente nuevas, propias de la tecnología de alta precisión que están empleando. En este sector destacarían, por ejemplo, los *Metaball* del artista japonés Yoichiro Kawaguchi.

“Personalmente” - afirma Kawaguchi – “me gustaría ser capaz de sentir físicamente las siempre nuevas y frescas imágenes conseguidas gracias a los logros de los ordenadores de imágenes de alta definición. Quiero describir al agua cálida subtropical como un objeto purificado existente en un reino de rebosante brillantez.”

Uno de los máximos exponentes del arte digital que muy pronto desarrolló sistemas de software evolucionados es Karl Sims. Su idea de crear arte evolutivo culminó en la fundación de una empresa Gen Arts en 1996 en la que se han desarrollado importantes proyectos para los efectos especiales de películas tan significativas como *El señor de los anillos*. Las *Genetic Images* de Sims son creaciones digitales que se caracterizan porque en ellas evolucionan figuras de dos dimensiones, teniendo en cuenta parámetros estéticos proporcionados por los espectadores de la obra.

Planteamientos similares que también tienen en cuenta la respuesta del público-observador son los llevados a cabo en sus creaciones digitales por John Simon para realizar su *ComplexCity* en el año 2000. Se trata en este caso de partir de uno de los grandes referentes de la pintura abstracta, Piet Mondrian, para evolucionar hacia algo propio como es la capacidad de la obra para generar configuraciones, colores y estructuras distintos y autónomos.