

Todo cambia, y el arte no escapa a la regla general: en la era de la informática, las nuevas obras maestras se generan más cerca del código binario de las computadoras que de los pigmentos del atelier. A pesar de los prejuicios tradicionalistas, las disciplinas que involucran el arte digital están creando un circuito paralelo en el mercado, y ya cuentan con defensores, detractores, fanáticos, críticos y genios.

—
por
Diego Ramos
—
obras
Alicia D'Angelica
—



arte



Una de las primeras referencias que surgen al ingresar el término “arte digital” al google-nuestro-de-cada-día es la de una enciclopedia virtual en la que, como buenos habitantes de la modernidad que somos, confiamos casi ciegamente. In Wikipedia we trust: “Arte digital: disciplina creativa que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales en el proceso de producción y/o en su exhibición”. La definición es amplia, lo suficiente para que allí quepan hasta los dibujos más simples realizados con el primitivo PaintBrush del Windows 95. Pero, claro, no todo es tan simple. El recurso de la definición indefinida tiene su trampa: acto seguido, la mayor enciclopedia colectiva de internet asegura que esta disciplina no incluye los retoques menores de fotografías, el escaneo de obras realizadas a mano o la creación básica de objetos geométricos en 3D. Es así como nos enteramos de que, en realidad, el uso artístico de las nuevas tecnologías informáticas está dado por “la expresión de sensaciones, ideas y búsquedas personales”. Algo así como que el arte digital no es muy diferente del tradicional, sólo que en otros formatos y con una modalidad de creación diferente, una idea en la que suelen descansar las visiones tradicionalistas que menosprecian los procedimientos digitales al considerarlos más como experimentación técnica que como búsqueda artística.

De la tela al monitor

A pesar de su corta historia, la discusión sobre la relación entre arte y tecnología tiene ya tanta tradición como las obras más clásicas de la historia del arte occidental. Para despejar dudas teóricas sin abandonar la sensibilidad estética buscamos el testimonio de Susana Pérez Tort, que además de artista plástica de formación clásica made in Rosario, con producción convencional y digital, posee amplia participación en eventos internacionales ligados al arte electrónico. Susana investiga sobre el tránsito del arte analógico al digital, el estatuto de veracidad de la imagen a partir de la aparición de lo digital y el vínculo entre imagen digital y sociedad; y sostiene que estamos viviendo un giro inmenso en el campo del arte, donde la transformación se da por la inmaterialidad de obras que nacen de un código binario descifrado por la computadora y creado sin contacto material con la imagen en su producción: “La obra digital es apariencia vista en el monitor, no es física como el contacto del pintor con los pinceles y la tela”. Además, destaca la tendencia unificadora claramente perceptible en el arte contemporáneo: “Del taller giramos a una suerte de laboratorio de ideas y luego a un laboratorio de ingenierías para consolidar obras que se maridan con video, cine, fotografía, escultura, actuación en vivo e inclusión de ro-

+ info

- En <http://www.apophysis.org/index.html> puede descargarse de manera gratuita un programa para creación de imágenes fractales en computadora.
- La Universidad de Catalunya posee una muy interesante revista digital dedicada al arte, la ciencia y la tecnología que puede leerse en <http://www.uoc.edu/artnodes/7/esp/index.html>
- Susana Pérez Tort:
<http://www.susanaperezort.com.ar/>
- Alicia D'Angelica:
<http://www.aliciadangelica.com.ar/>
- Eduardo Kac:
<http://www.ekac.org/index.html>
- Antoni Muntadas:
<http://encina.pntic.mec.es/jarv0000/muntadas.htm>
- Cristophe Bruno:
<http://www.christophebruno.com/>



bots". La figura del genio individual está mutando hacia la creación colectiva, y allí se presentan nuevos puntos críticos.

Por último, la especialista advierte sobre la exageración en la búsqueda de nuevos recursos técnicos, que muchas veces distrae de la creación artística. "En este momento, en los grandes premios y festivales electrónicos asistimos a obras que requieren alta tecnología o ciencia. Esto muchas veces da como resultado obras que son más ingeniería que arte, y se acercan más al juego electrónico que a la creación artística." Pero ella misma reconoce: "Llegará el momento en que sean cada vez más los artistas formados en tecnología para que este fenómeno se revierta". Sólo se trata de que los artistas dominen el recurso que utilizan y que no se vean sobrepasados por sus posibilidades. Como sintetiza Susana: "Protagonizamos un nuevo sistema perceptivo abierto por el menú que ofrecen las nuevas tecnologías. Será capacidad y don de cada artista el que este campo sin límites tenga sentido para el espectador, como lo ha tenido el arte a lo largo de su historia".

Leonardo recargado

Entre los referentes ineludibles del arte digital, los entendidos no dudan en citar al artista brasileiro Eduardo Kac, premiado en numerosos certámenes de arte electrónico y al que se conoce como "el Leonardo del arte electrónico" por su capacidad de utilizar toda la oferta tecnológica actual. Y muchas veces se alude también a la obra Facsinum, del francés Christophe Bruno –una pieza de net.art que muestra en tiempo real las diez imágenes más solicitadas en portales Yahoo! de diversos países– o a experimentos como Brainloop, del italo-esloveno Davide Grassi –que hace interactuar un casco de realidad virtual con el programa Google Earth para producir imágenes–, como íconos del arte digital. No es mala idea buscar a los autores mencionados en internet, aunque más no sea para experimentar con los propios ojos el destino inmaterial del arte. Y para saber de qué hablamos cuando hablamos de arte digital, un concepto que engloba numerosas técnicas, categorías y estilos, ya que abarca desde el modelado 3D o arte tridimensional hasta el Net.art, el arte fractal y el Cyborg Art, o arte robótico.

En general, cuando se consulta a los artistas por aquellas opiniones acerca de que el arte digital es un artificio técnico, completamente ajeno al alma humana, suena una respuesta unánime. "Hay cierto desdén por la tecnología en sí misma; en general los apocalípticos sostienen que el medio electrónico y esta sociedad de la información son algo antinatural, pero se trata de un prejuicio", sentencia Pérez Tort. Y reflexiona: "¿Por qué muchos artistas tradicionales 'ningunean' lo digital? ¿Acaso los pinceles o las pinturas no son también instrumentos técnicos?". Como sea, lo cierto es que el arte digital nos permite vislumbrar un cambio de paradigma en el complejo, infinito y cambiante universo de la expresión humana. Por el momento, el mercado se limita a incorporar las creaciones multimediáticas en una categoría algo híbrida, denominada "Nuevos soportes", y deja reservado el arte digital para certámenes específicos.

Tímidamente, las obras digitales comienzan a hacer su camino.



Pincel vs. píxel

“Como ha pasado cada vez que una nueva disciplina ha intentado sumarse al mundo del arte, la obra digital es resistida por la mayoría de los especialistas, que desconoce los procedimientos técnicos y supone que las obras se logran mágicamente con un click del mouse”, asegura Alicia D’Angelica, fotógrafa y artista digital formada bajo las influencias del nuevo paradigma. “Si bien algunos efectos suelen lograrse de manera maquina, queda en el artista el desafío de ser honesto para no engañarse ni engañar con procedimientos básicos”, señala esta creadora de fractales.

Y aquí, en este punto exacto, dejamos a D’Angelica y abrimos un breve paréntesis para explicar de qué se trata eso de los fractales: básicamente, son gráficos generados por fórmulas matemáticas que repiten un patrón con variaciones. Para entrar en detalles, recurramos una vez más a Wiki: “Un fractal es un objeto semigeométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas”. Un objeto fractal debe cumplir con algunas características para ser considerado tal, como la de ser demasiado irregular para ser descrito en términos geométricos tradicionales, la de presentar detalle en cualquier escala de observación (es decir, que puede ampliarse infinitamente) y la de ser autosimilar o autosemejante (sus partes tienen la misma forma o estructura que el todo, aunque pueden tener diferente escala o estar ligeramente deformadas). Ahora bien, mal que les pese a los detractores del arte fractal, resulta que, lejos de tratarse de un invento (pos)moderno, los fractales nos rodean: muchas estructuras naturales son de tipo fractal. Las nubes, las montañas, los copos de nieve y hasta nuestro propio sistema circulatorio son algunos ejemplos clásicos de fractales naturales (aunque con limitaciones, ya que algunas propiedades atribuidas a los objetos fractales ideales, como el detalle infinito, son imposibles de hallar en la naturaleza).

El caso es que los fractales generados por computadora –basta la más sencilla búsqueda en la red de redes para comprobarlo– son bellísimos, inquietantemente imperfectos y profundamente fascinantes. Y lo mejor de todo es que resultan muy sencillos de hacer, aun sin tener ninguna noción matemática: sólo hay que descargar alguno de los muchos softs gratuitos y comenzar a experimentar modificando diferentes variables para alcanzar resultados sorprendentes. Quizá sea justamente por eso que despiertan tanta suspicacia en el hermético mundo del arte: para la visión tradicionalista el genio creativo es patrimonio exclusivo de unos pocos elegidos, y de ninguna manera puede descargarse gratuitamente... aunque lo que se descargue sea sólo una herramienta, porque después todo depende de quién y cómo la utilice.

“Los programas para diseño de fractales parten de fórmulas complejas, y es el artista quien debe modificar los valores y las funciones para generar sus imágenes”, explica D’Angelica: “por ejemplo, los colores se aplican sobre la base de fórmulas, y el resultado depende del manejo que cada artista haga de estas herramientas”. Así, el mérito del artista consiste en armar escenarios, colocar cada objeto en su lugar, aplicar una textura acorde, crear las luces correspondientes y determinar el ángulo más ventajoso para obtener una buena imagen final.

“Debemos tener paciencia hasta que se den cuenta de que no desplazaremos ninguna otra disciplina para tomar su lugar, sino que estamos apareciendo para sumarnos. La computadora, como los pinceles, cinceles o espátulas, es una herramienta más al servicio del arte, que pone en nuestras manos herramientas inéditas que amplían los límites y permiten lograr obras imposibles a través de los métodos tradicionales”, sintetiza la artista. Será cuestión de esperar, entonces, para ver expuestas las obras de los Picasso, los Da Vinci y los Van Gogh del siglo XXI. Mientras tanto, el debate está servido.