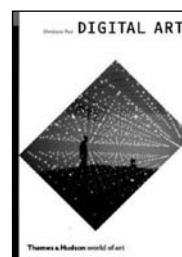


Christiane Paul

Digital Art

Segunda ed. Londres: Thames & Hudson Ltd, 2008.



Por: José Alejandro López*

El texto *Digital Art*, escrito por Christiane Paul (Paul, 2008) realiza una introducción al arte digital desde un punto de vista histórico y tecnológico. Es un texto con reseñas a diferentes trabajos, que no enfatiza en la teoría de los nuevos medios o en los cambios políticos del planeta para justificar los cambios que promovieron a los medios digitales como plataformas y herramientas de expresión.

Brinda al lector un contexto histórico, como en el principio del texto, al mencionar la forma en la que se comenzaron a utilizar instrucciones para realizar las obras. Como en el caso de los dadaístas para realizar sus textos con la técnica *cadáver exquisito*, dónde una persona escribe unas palabras y dejando solo ver las últimas, se las pasa a otra persona para que continúe con el escrito, y repitiendo esta secuencia, entre diferentes sujetos, el texto resultante tiene un sentido impredecible. También se refiere a Burroghs con su práctica de los *cut-ups*, técnica consistente en cortar páginas con textos y pegarlas a otros para ver el nuevo sentido que se adquiere; o a Allan Kaprow y otros artistas que producían *happenings*, que planteaban reglas para realizar las acciones. Esta forma de producción es empleada por el arte digital, al estar realizada por medio de instrucciones o reglas, lo que en informática se denomina algoritmo.

De forma muy general, explica el desarrollo de tecnologías que serían utilizadas por el arte posteriormente. Es el caso de Univac (*Universal Automatic Computer*), máquina empleada para pronosticar que Eisenhower ganaría las elecciones de 1952 en Estados Unidos; o de Arpanet, pionero de Internet hoy día, proyecto del Pentágono cuyo objetivo era no tener almacenada la información en un solo punto, sino en varios, ante el posible ataque atómico durante la guerra fría que pudiese destruir un lugar. Paralelamente se menciona la responsabilidad de los gobiernos y las grandes compañías en estas innovaciones tecnológicas con el fin de manejar información y cómo los artistas fusionaron estos elementos e inventos a sus obras para generar discursos.

Este es un punto claro en todo el texto. Las expresiones artísticas que emplean tecnología digital, tienen una po-

* Profesor del Departamento de Artes Visuales, Pontificia Universidad Javeriana. videorgb@gmail.com

sición clara ante el medio en el cual se basan, o ante lo que puede significar su presencia en la cultura. Según el libro, algunos artistas realizan énfasis en un discurso y otros se concentran en hacer empleo de estas tecnologías para criticar otros factores de lo que sucede en la sociedad, como al apuntar a describir la cantidad de CO2 en ciertos territorios, como lo muestra la obra *Bere, Bere* desarrollada en Medellín (Zea, Burbano, Martínez, & Duque, 2007).

Digital Art introduce los conceptos que sostienen a obras y fenómenos culturales relacionados con las manifestaciones digitales, pero no profundiza en ellos, no justifica su razón de ser, ni las consecuencias que puedan tener en la sociedad. Esto sucede al tratar conceptos como el avatar, palabra proveniente del Hindú, utilizada para referirse a un dios encarnado en una figura mortal, o la web 2.0, término propuesto por O'Reilly Media en el 2004, para describir esos espacios en la red Internet que eliminan el límite entre el consumidor y el productor, permitiendo que los mismos usuarios provean de contenidos a la red.

Este tipo de espacios en Internet se han popularizado en los últimos años en la cultura y se pueden encontrar ejemplos muy empleados en este momento como *Youtube*, *Facebook* o *Twitter*. El primero es para publicar videos, el segundo para entablar una red social y el último, para describir en una oración lo que se está pensando en ese momento. Los usuarios dan los contenidos y los realizadores del portal disponen cómo se va a visualizar, recoger y almacenar la información en bases de datos.

Con los parámetros dados en el texto, le queda la tarea al lector de revisar las fuentes que se mencionan, para poder acceder a la información planteada por los artistas referidos. Por otra parte, el texto no justifica o enuncia un criterio para seleccionar las obras mencionadas. Lo que se puede intuir es que se seleccionan por ser famosos, reconocidos y avalados por galerías, compañías y festivales, más que porque trabajen problemas particulares con el arte digital.

El texto fragmenta el tema del arte digital en cuatro partes: una introducción histórica, en la cual se trata el tema desde diferentes artistas que trabajaban con reglas

e instrucciones en sus obras, como: Duchamp o László Moholy-Nagy, quien en 1922 por vía telefónica, le describió a una empresa cómo pintar 5 cuadros. En el primer capítulo, explora las tecnologías digitales como una herramienta para soportar un proceso que será expuesto de otras maneras, como el caso de impresiones, modelados en tres dimensiones o retoques y efectos fotográficos. En el segundo capítulo, define al arte digital como un medio, una plataforma de expresión, refiriéndose a medios de expresión como instalaciones, video, animación, espacios de inmersión, como la llamada realidad virtual, entre otras; concentrándose en la forma como ellas mismas constituyen un medio para la difusión y la producción de piezas con carácter artístico. En el tercer capítulo enuncia diferentes temas que se tratan en el arte digital y son explorados en la actualidad. Estos van, desde el cuerpo, los juegos o la inteligencia artificial. *Digital Art* ya tiene una segunda edición, en esta, incluye temas a tratar como los teléfonos móviles o los mundos virtuales y cita vagamente algunas obras que se han desarrollado en Latinoamérica. El tratamiento de estos últimos temas ha crecido recientemente por su presencia cada vez más fuerte en la cultura. Por ejemplo, los teléfonos celulares ya no solo sirven para hacer llamadas telefónicas, también tienen otra serie de funciones, como: la realización de teleconferencias, el registro de video y audio, la reproducción de películas, la conexión a Internet o la de plataforma para juegos. Por otra parte, están los mundos virtuales, que permiten la elaboración de sitios de trabajo a un menor costo para las empresas, en tanto que pueden realizar simulaciones de eventos, o trabajar a distancia sin tener que pagar por un lugar para que se reúnan los empleados.

A manera de anexo, *Digital Art* tiene una reseña sobre diferentes festivales que se realizan en el planeta y direcciones de Internet para poder consultarlas, así como acceder a información sobre portales de artistas, museos e instituciones y una bibliografía que apunta a fuentes que tratan el tema de manera teórica o dónde se realizan reseñas de trabajos en torno al tema del arte y la tecnología. Sin embargo, estas referencias se centran en la producción de Estados Unidos y algunos países de Europa, sin llegar a explorar lo que sucede en territorios del planeta que actualmente también representan una vanguardia en el desarrollo de este conocimiento. Específicamente, Asia y Latinoamérica. Una de las justificaciones para que esto suceda, puede ser que las redes en las que se difunden las obras mencionadas están formadas en esos territorios, así como que en ellas se habla básicamente inglés. Esto provoca que, en ocasiones, no se

dejan espacios para otras lenguas o redes que están a la vanguardia en estos estudios, particularmente el caso de los brasileros y los japoneses. En el caso de Brasil, no se menciona a FILE (Festival Internacional de la Lengua Electrónica), el cual es hoy día considerado uno de los 5 con más trascendencia en el mundo.

En definitiva, el documento funciona para el lector como un texto de referentes sobre arte digital, pero no se puede esperar encontrar en él una reflexión o teoría sobre lo que representa para los artistas y sus obras el mundo contemporáneo. Y es mencionada vagamente la posición e ideas que se quieren llegar a expresar en los trabajos de los cuales se habla. Es un libro básico, para tener una idea, a modo de introducción, de donde proviene el arte digital y las obras que se pueden basar en diversas áreas del conocimiento. Esto se puede constatar en que no introduce conceptos nuevos, ni se basa en conceptos de teóricos para sustentar la mención de una y otra obra. En algunas ocasiones menciona a teóricos como Lev Manovich, cuya colaboración para un desarrollo de un lenguaje de los nuevos medios es ampliamente reconocida, o al texto *Neuromancer* (Gibson, 1984), dónde se establece un mundo que tiene lugar en espacios digitales. *Digital Art* no es un trabajo que tenga como objetivo profundizar al respecto, sino mostrar ciertas inquietudes de los artistas, citando trabajos en los cuales éstas se ven plasmadas.

Un texto recomendable para realizar una introducción a quien se interesa por el arte digital, pero que deja una tarea amplia para indagar sobre otros referentes que han sucedido en diferentes lugares del planeta, e investigar el interés que promovió la realización de las obras en el texto mencionadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gibson, William. *Neuromancer*. Nueva York: Ace Edition, 1984
- Paul, Christiane. *Digital Art* (Segunda ed.). Londres: Thames & Hudson Ltd., 2008
- Zea, Gabriel, Burbano, Andrés, Martínez, Camilo, & Duque, Alejandro *BereBere*. Colombia, 2007