

ORIGEN Y DIVERSIDAD DE LAS PRÁCTICAS DIGITALES CONTEMPORÁNEAS

Prefacio a una exposición en la Galería Odalys por Dominique Moulon

Fue durante un intercambio informal con el curador inglés Mike Stubbs¹, que dimos cuenta, en conjunto, de los posibles orígenes de las prácticas artísticas emergentes, sin dejar de lado la valiosa contribución de Johannes Gutenberg. Ya que, gracias a la invención de los caracteres de imprenta de plomo, alrededor de 1450, el impresor y tipógrafo alemán contribuyó de manera consecuente el acceso del saber y al conocimiento en el cual vivimos actualmente de manera acelerada. Sin dejar de lado el libro *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*² escrito en 1935 por Walter Benjamin, quien sostiene que esta innovación ha tenido su impacto en la esfera del arte. Ahora bien, es con una cita extrañamente profética de Paul Valéry que el filósofo alemán presenta su ensayo: *“Como el agua, como el gas, como la electricidad vienen de lejos a nuestros hogares para satisfacer nuestras necesidades con un esfuerzo casi nulo, de tal modo estaremos provistos de imágenes visuales o auditivas, las cuales aparecerán y desaparecerán al menor movimiento, casi con un gesto*³”. Un par de décadas más tarde, simulando los canales a través de los cuales se surte “el agua, el gas y la electricidad” llega el Internet de banda ancha a penetrar “nuestros hogares”.

Si hubiera una tendencia digital en el arte - a veces recalificada como “post-Internet” - estaría vinculada con los usos artísticos de la Tecnología de la Información y Comunicación (NTIC, en francés). *“Siempre he pensado que el arte es comuni-*

1. Mike STUBBS dirige la *Foundation for Art and Creative Technology* (FACT) de Liverpool que se consagra a la producción y a la difusión de obras de los nuevos medios.

2. BENJAMIN, Walter (2012 - Edición original: 1955) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad*, Allia, París.

3. VALÉRY, Paul (1960 - Edición original: 1928) *La conquista de la ubicuidad*, en *Œuvres*, tomo II, *Piezas sobre arte*, Gallimard, París, pp1283-1287.

cación⁴”, señala el artista cinético venezolano, Carlos Cruz-Diez, alojado actualmente en París. Aunque es el exceso mismo de la obra de Pascal Dombis que hace protagonismo porque el Internet es, asimismo, lugar de todos los excesos. Si hubiera una tendencia digital en el arte, traería también como consecuencia intercambios históricos entre las ciencias y las artes que Leonardo Da Vinci cristaliza si tomamos en cuenta los escritos del italiano Giorgio Vasari: “El rey de Francia venía a Milán; Leonardo, a quien le fue requerido crear algo original, fabricó un león que daba algunos pasos y luego se abría el pecho el cual estaba lleno de lirios⁵”. La idea de que las obras puedan liberarse, aunque solo sea parcialmente, del control de los artistas que las crearon aún no es reciente. Pero no fue hasta después de la guerra con la aparición de los primeros computadores totalmente electrónicos que esta idea finalmente se materializa. No obstante, tan esperada aparición mecánica también se acompaña, a partir de 1948, con el pensamiento del matemático estadounidense Norbert Wiener, quien, en ese entonces establece las bases de una ciencia de sistema y de control: la cibernética⁶. Esta línea de pensamiento se consolida como una de las más pluridisciplinarias. Resulta natural en artistas como Nicolas Schöffer, quien se conoce como fundador de una tendencia artística de la cual él es un representante esencial: el arte cibernético. El artista francés de origen húngaro, crea entonces esculturas que él mismo califica de cibernéticas o espaciodinámicas, algunas de las cuales son autónomas. Este es el caso de “CYSP 1”, el cual, al ser presentada en 1956 en el techo del edificio *Citée Radieuse* de Le Corbusier, interactuó con los bailarines del Ballet de Maurice Béjart. Equipada con sensores de los que podríamos fácilmente imaginar su origen industrial, esta obra se adhiere a la continuación de las máquinas que realizaban los artistas-ingenieros con talento de relojeros durante el siglo de la Ilustración. Al mismo tiempo, la obra también anticipa las instalaciones artísticas que comenzarían a multiplicarse gracias a la democratización de la electrónica, en particular, de la informática, desde los años ochenta.

En los años cincuenta, París seguía atrayendo a muchos artistas de origen extranjero. Especialmente de Suramérica y más específicamente de Venezuela o Argentina, de donde es originario Julio Le Parc, quien participaría en 1963 en la fundación de GRAV, es decir, del *Group de Recherche d'Art Visuel* (Grupo de Investigación de Arte Visual). Este artista dice que, a diferencia de muchos de sus amigos artistas que todavía se abastecen en las tiendas de pintura, es en los estantes de bricolaje de los supermercados donde él adquiere los mecanismos que siguen activando sus piezas hoy en día; ya que es el arte del motor y de la no determinación el que Julio Le Parc pone en práctica en su taller, para que el público de los centros de arte o galerías puedan disfrutar al contemplar los parpadeos de luz blanca generados por las mismas obras. Carlos Cruz-Diez, oriundo de Caracas y quien se instala también en París en los años sesenta, siente atracción por los mirajes de un arte más “óptico” para animar a los espectadores de sus obras a

4. Vea la entrevista *MAK Series* de Carlos Cruz-Diez en el vínculo vimeo.com/103115583 (Última visita: 20/02/2016).

5. VASARI, Giorgio (2007 - Edición original: 1550) *Vida de los artistas: Vidas de los más destacados pintores, escultores, y arquitectos*, Grasset - Les Cahiers Rouges, 2007, p187.

6. WIENER, Norbert (1961 - Edición original: 1948) *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press, Cambridge.

desplazarse en el espacio. Si hay una constante en los trabajos de investigación de Nicolas Schöffer, de Julio Le Parc, de Carlos Cruz-Diez y de muchos otros artistas del arte cinético, es sin duda el movimiento. Esto surge, como algo inherente a las obras en sí, como resultado de los intercambios que estas inician con los espectadores, o quizás, como resultado del movimiento de los espectadores que quieren experimentar las formas u objetos de acuerdo con los puntos de vista que van más allá de las leyes de la física.

Si hubiera una tendencia digital en el arte, esta se enmarcaría dentro de la continuidad de las prácticas del movimiento que se instalan en el tiempo. Esto germinó gracias a un renovado interés por parte de las generaciones jóvenes de la electrónica y del código en la era del *Open Source*, es decir, del modo de acceso compartido a las tecnologías que dan forma a nuestras sociedades contemporáneas. Pero también debemos mencionar a los artistas del sonido y de la imagen. Comencemos por aquellos cuya génesis tuvo lugar con los vanguardistas italianos y rusos. Esto se debe al interés permanente de los artistas del sonido por las tecnologías de su entorno inmediato, es decir, la electricidad, la radiotelefonía, la electrónica y la informática. Ahora bien, lo mismo ocurre en el caso de los artistas de la imagen en movimiento quienes se benefician de las innovaciones cinematográficas, videográficas o digitales del siglo veinte. El videoarte constituye un caso de estudio muy interesante, ya que surge de una innovación de finales de los sesenta: la famosa cámara Sony Portapak. Con la democratización y la portabilidad de este nuevo material, aparece la práctica de circuito cerrado, la cual será impulsada con la llegada de las webcams unas pocas décadas más tarde. ¡Sin dejar de lado la práctica de la auto filmación que YouTube reactiva en 2005 con el eslogan "BroadcastYourself"! El vídeo, sin embargo, dejó de ser una tendencia al convertirse, en los años noventa, en el medio de un arte contemporáneo proteiforme. El vídeo como medio, luego de treinta años desde su creación y aparición en el mercado, fue finalmente aceptado en los principales eventos, a tal punto que la teórica francesa Françoise Parfait lo considera, a principios de los años 2000, como "un arte contemporáneo⁷."

Si hubiera una tendencia digital de arte ubicada en la encrucijada del uso de sistemas autónomos, del control de los motores y de las prácticas que mezclan el sonido con la imagen, hubiera sido gracias a la proliferación de computadores personales de los años ochenta que esta tendencia se habría desarrollado. En ese entonces, considerábamos lo digital como un conjunto de herramientas. Pero eso fue antes de que el Internet, en su versión participativa de sus últimos diez años, formara parte de la cultura de todos o de casi todos. Ya no hay necesidad, entonces, de explicar el aparato o la red para hacer alusión a una obra que sería el resultado de esta tendencia. Ya no sería conveniente hablar de pedagogía: recordamos solamente el arte o la sociedad mediante obras de las cuales nunca se sabe realmente hasta qué punto se hace uso de lo digital o de la red. ¿Cuántos diseños habrán sido pintados o esculpidos después de que los artistas se sintieran inspirados por los resultados de su investigación en Internet? Y empezamos a

7. PARFAIT, Françoise (2001) *Vídeo: Un arte contemporáneo*, Éditions du Regard, París.

percibir en galerías y en instituciones, eventos que toman en cuenta las prácticas digitales, entre otros usos de la red, en el campo de arte tanto en Nueva York como en Berlín, París o Londres, dónde, en 2016, tendrá lugar la exposición "*Electronic Superhighway*⁸". Dicho evento organizado por la *Whitechapel* de Londres proporcionará una visión general de las prácticas artísticas tecnológicas de sus últimos cincuenta años animándonos a reconsiderarlas como prácticas del arte contemporáneo, hoy más que nunca proteiformes.

Si hubiera una tendencia digital de arte, sería, por tanto, disuelta gradualmente en el arte contemporáneo. Sin embargo, cabe señalar las peculiaridades de las prácticas y los usos que esta habría conducido. Sin olvidarnos de artistas como los franceses Laurent Bolognini o Félicie d'Estienne D'Orves quienes profundizan en los trabajos de Julio Le Parc, creando a través de la luz las tecnologías digitales que permiten controlarla. Es de esta manera que Laurent Bolognini, compone literalmente las circunvoluciones de los puntos de luz de sus obras. Alternando entre fases de velocidad extrema, para lo infinitamente pequeño, y secuencias con lentitud relativa correspondiente más intensamente a la temporalidad de las estrellas o planetas. Así pues, la escultura se ve reconfigurada mediante la luz. La idea de que la luz, como la música, puede escribirse, se convierte en una realidad en el trabajo de Félicie d'Estienne d'Orves, quien, por cierto, le encanta colaborar con compositores de música electrónica. Esto le permite, muy a menudo, salir de la *black box* para hacerse presente en el lugar de donde también proviene Laurent Bolognini. Cuando se aborda en el año 2015 a las estrellas más distantes, durante una *Nuit Blanche* parisina y sin el sosiego de saber si aún brillan, Félicie d'Estienne d'Orves utiliza la extrema precisión de un láser para animarnos, finalmente, a considerar la vanidad de nuestra vida terrenal.

En el mercado del arte, se ha criticado desde hace tiempo una falta de curiosidad por las obras provenientes de lo digital y de la red. Pero son, a fin de cuentas, signos que delatan su capacidad de aceptarlas definitivamente. En este sentido, la casa Phillips de Nueva York, en 2013, organiza la primera subasta en honor a los "*artistas que utilizan las tecnologías digitales para instaurar una nueva generación de arte contemporáneo*"⁹ en asociación con la empresa tumblr.com. Y desde hace algunos años, basta con pasearse por los pasillos de la Feria de Basilea para descubrir algunos trabajos interactivos. Por ejemplo, en el stand de la Galería Denise René, conocido por su inclinación hacia las obras cinéticas, se puede descubrir al artista emergente venezolano, Santiago Torres, quien se puede ver reconfigurando una de sus piezas táctiles en tiempo real. El artista se detiene para permitirle al público hacerlo ellos mismos, para que puedan compartir juntos la responsabilidad de la estética emergente. En cuanto a las obras interactivas no digitales de otro artista venezolano de la generación de Carlos Cruz-Diez, Asdrúbal Colmenárez, estas conservan todo su misterio. En un mundo plenamente digital, ellas incluso proclaman su singularidad, sabiendo que lo esencial para el artista

8. KHOLEIF, Omar (2016) *From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet*, Whitechapel, Londres.

9. Observe la página del evento *Paddles On!* organizado por Lindsay Howard en el vínculo <http://paddleson.tumblr.com> (Última visita: 28/02/2016).

reside en la relación entre el trabajo y el participante, quien, en consecuencia, la complementa. Pero volvamos al tema que plantea o reactiva lo digital como es el caso de la simulación virtual a través de las obras de Raúl Valverde, artista español quien vive y trabaja en Nueva York. Reconstituyendo con absoluta precisión las arquitecturas internas de museos y galerías que exhiben sus piezas, el artista infunde dudas, haciendo del espectador el vínculo entre dos tiempos espaciales, dos posibilidades. Dicho artista suscribe la idea de que en este mundo de extrema reproducibilidad no existen diferencias entre el original y sus copias.

Lo digital constituye además el medio de todas las transversalidades, de todos los pasajes para artistas como el francés Antoine Schmitt; ya que su trabajo no deja de evolucionar, yendo desde lo corporal hasta lo urbano, del espacio del museo al de la escena. Podemos encontrar un punto común en sus obras, tanto en aquellas del interior como las del exterior: pueden ser interminables cuando son generativas. De este modo, el artista solo establece normas en forma de algoritmos, aceptando que estas se revelan en los tiempos en que son observadas por los espectadores. Y al artista, le agrada la idea de que ellas sean "semiautónomas" y, definiendo sus perímetros y temporalidades en líneas generales, las libera cada vez que él "las pone en práctica". Los miembros del laboratorio colectivo LAB[au] con sede en Bruselas, comparten un apego afín por el "código" que John Maeda clasifica "de creación"¹⁰. Con este código, establecen sistemas que profundizan los estudios formales de artistas de un arte concreto que ha sido también de inspiración para el movimiento cinético. Como verdaderos transeúntes de la vida, estos artistas dialogan con la historia del arte que pintores, escultores, diseñadores y arquitectos, han subrayado de radicalismo relativo, sin excluir los percances que las máquinas generan, siempre y cuando se los permitamos.

Si hubiera un tema, en la convergencia de la historia de las artes y de las ciencias, que surgiera o resurgiera de la utilización de soportes o medios de comunicación, sería lo invisible. Esto se evidencia cuando los artistas de la generación de nativos digitales como el francés Tomek Jarolim, revelan algunos fragmentos a través de experiencias que van desde lo íntimo a lo colectivo. A través del objeto completamente digital que nos acompaña a todos y a todas partes -el teléfono móvil- el artista exalta nuestros movimientos bruscos que extirpan miríadas de colores de la luz blanca que, posiblemente, las contenga todas. Este mundo digital también alberga a otros artistas como al francés Fabien Léaustic, quien reflexiona sobre lo invisible, a veces, con los mayores retrasos y siempre, a través de procesos que hermanan las técnicas del ayer y las tecnologías del hoy. Este último acumula, tal como lo hace un científico, experiencias de taller con el fin de magnificar solo unas pocas, tanto en centros de arte como en galerías. El artista las reactiva en el seno de las instalaciones *performativas* y son los espectadores quienes las completan con su presencia, adueñándose de ellas, aunque estas jamás se entreguen totalmente.

En la frontera de lo visible o lo "perceptible", todavía queda mucha investigación por hacer, como aquella conducida por el artista Pe Lang entre los territorios de

10. MAEDA, John (2004) *Código de creación*, Thames & Hudson, París.

Suiza y Alemania. El ritmo de su trabajo es mínimo, particularmente porque los movimientos que las animan son imperceptibles. ¡Cómo resulta irrelevante conocer la naturaleza exacta de las tecnologías que las activan!... Cuando son las leyes de la física las que trabajan con una regla primordial: la repetición. En la integridad del plano, tanto como en la profundidad del espacio o el tiempo, ensortijados hacia el infinito. Esta idea de que podemos desarrollar y reflexionar mediante la repetición de una acción o conjunto de acciones es compartida también por el francés, Pascal Dombis. Al punto en que a veces se generan errores, y sabiendo que, gracias al Internet, vivimos en un mundo de excesos. De este modo, sin cesar, el artista cuestiona los motores de búsqueda que han cambiado nuestra relación con el conocimiento en el trabajo artístico, llegando a centrarse en los contenidos que nosotros rechazamos, para extirparle a lo siniestro una forma de belleza.