

ARTE DIGITAL: OPCIÓN Y CONTINUIDAD DE UN SUEÑO CONTROLADO

José Manuel Cuenca Mendoza "Pepe Bornoy"



PRINCIPALMENTE, lo que constituye el objeto de mi discurso de entrada en esta Corporación, es el mecanismo de creación del arte digital, que ocupa desde hace cinco años la parte más reciente de mi actividad artística. Me gustaría que esta Academia asumiese el tema que propongo como un guiño, y luego, un compromiso de atender a las nuevas tendencias del arte, que se implican en la modernidad, como algo posible y vivo que nace día a día de la fantasía emboscada del ordenador y la insustituible sensibilidad del creador. Esta estética que puede parecer efímera porque brota, se materializa y extingue con la misma facilidad que nace "y muere" (en un instante) un insecto o la efímera flor de un cacto que puede estar envuelta de espinos y escocernos con su pinchazo, pero que también puede embriagar nuestros sentidos de belleza y perfección.

He querido titular este discurso de mi recepción en la Academia, *Arte digital: opción y continuidad de un sueño controlado*, porque estoy convencido de que es eso exactamente: una opción de sueño que podemos dominar. No es la única posibilidad del futuro del arte; tampoco una añagaza y, desde luego, nunca la única posibilidad que me justifique como esteta, afecto siempre al cultivo de las artes y de las humanidades.

Desde la más remota antigüedad, el artista ha necesitado descubrir nuevos elementos, texturas o herramientas que pudieran ayudarle a transferir sus ideas y realizaciones. El arte digital no viene a paliar o a llenar algún hueco dejado en la Historia del Arte. Sólo es la continuidad lógica o una evolución que se produce porque el artista se rodea de los elementos y útiles necesarios para dotarlos de naturaleza digital. Las imbricadas entrañas de la computadora con sus microinyectores, pequeños circuitos integrados y *chíps* de última generación, suplen temporalmente al pincel, lápiz, lienzo, espátula o a los pigmentos tradicionales, pero no es la panacea que venga a rescatar al arte de su ostracismo perpetrado. Ya nos llegarán otras técnicas y otras vanguardias que dejen obsoletas éstas que nuestro hoy como un acontecimiento insustituible de novedad y vehemencia.

Partiendo de una base mecánica dediqué muchas horas y empeño a adentrarme en ese camino, inexplorado hasta entonces por mí, del arte digital. Necesité pausas y silencios para entender el manejo del ordenador. Le eché coraje, investigación y algo de precisión técnica. Tuve que aguzar los sentidos hasta conseguir su implicación poética y el alumbramiento deseado. Quise seguir indagando hasta llegar a identificarme con el diccionario de ese nuevo lenguaje con aparentes elementos ajenos al artista. Adapté el gusto a la asignatura pendiente de conseguir la fusión de la imagen tal y como sale del escáner y la desintegración de la misma a través de un proceso de ampliación una y mil veces repetidos. Encajé las piezas del rompecabezas del ordenador con mi todavía incipiente conocimiento del nuevo medio de expresión. Me armé de valor y me metí de lleno en esa aventura de rellenar la ilustración moderna de una pantalla de ordenador, como única alternativa o camino de salvación hacia la innovación buscada.

Poco a poco, la indagación y el circundante mundo de mi mundo se convirtieron en pura invención, en certidumbre tomada desde la fantasía y la realidad del sueño. Testimonio de ese hallazgo fue la toma de conciencia de que mi mundo y el mundo exterior eran un mismo mundo, una misma realidad que yo empezaba a abrazar con apasionamiento: ilusión única, presentimiento y vehículo a través del cual podía expresarme con reflexión sensorial y mucho ánimo para seguir inventándome códigos, registros, finísimas vírgulas, guarismos cromáticos y reglas de diferente naturaleza digital.

Fue entonces cuando vinieron a mi memoria las palabras de Baudelaire: "Lo creado por el espíritu es más vivo que la materia". Esa afirmación, que reconoce que la materia puede pasar a un segundo plano de la realidad, dio la respuesta a años de estéril búsqueda apartado del lenguaje idóneo y de las motivaciones precisas o adecuadas para seguir conectado al arte y avanzar en mi nueva orientación estética. Como contrapeso y eje central de la obra me puse a buscar nuevas formas de expresión, nuevos temas, nuevas líneas nuevas tramas, fondos y texturas. Trabajé sin recursos prácticos, compulsivamente, sin pararme en el azar de unas imágenes de fácil lectura, con la tensión instalada en el rápido engranaje sin fin de la máquina. Mantuve un larguísimo diálogo, no un monólogo, entre lo creado libremente y la metodología mensurable de la computadora.

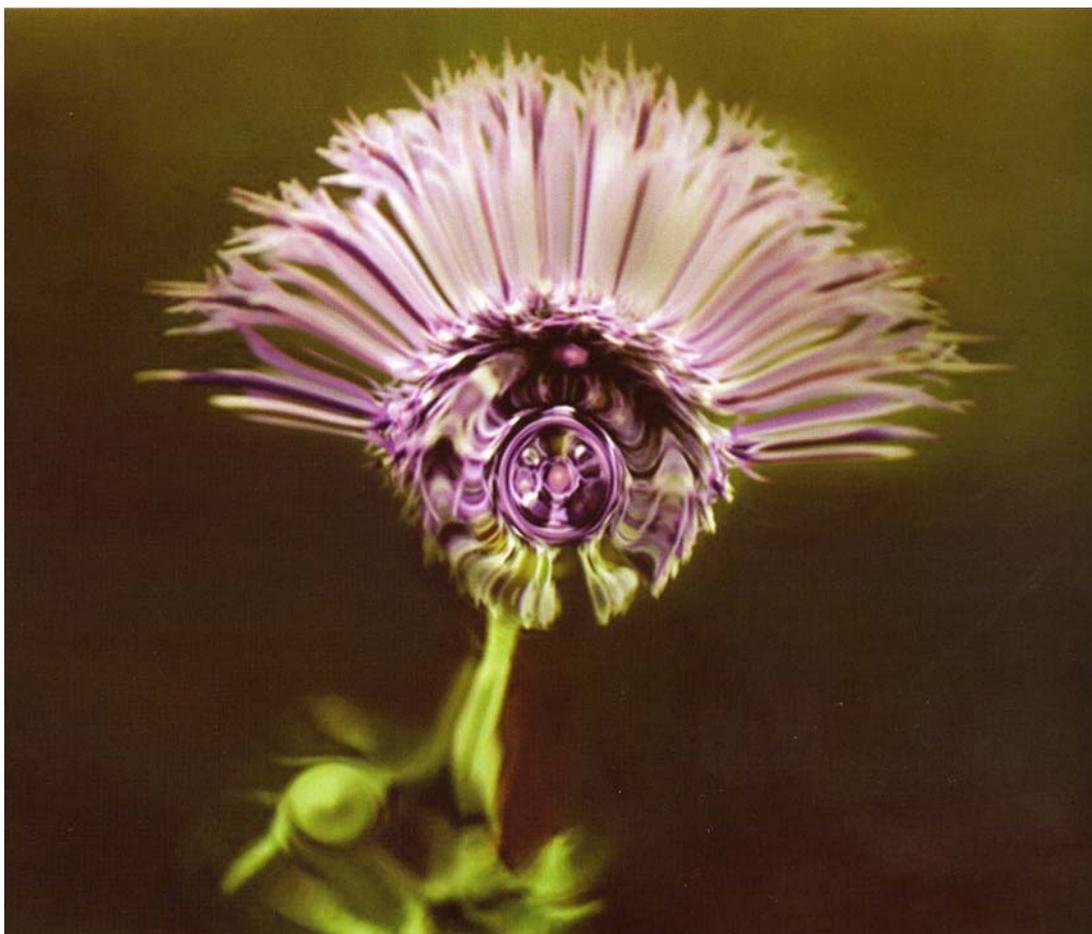
Los conocimientos que las anteriores etapas de mis trabajos dejaron en mí, se reinventaron en una pléyade de figuras difuminadas y magnéticas, enriquecidas por la química del frágil pigmento pixelado por un sutil medio digital. Esa fuerza amante de la investigación fue el motor-

guía, la ilusión, o la semilla del cambio impulsada por la filosofía parsimoniosa de la técnica y la imaginación.

Descubrir la excitación del mundo utópico y artificial de la informática aplicada al arte y sacar provecho de las contradicciones, o emplear dichas contradicciones como metáforas tecnológicas; ése fue el estímulo que esperaba. Empecé a construir visionarios nodos esclavos de un sistema lleno de órdenes y códigos secretos. Inventé nuevos valores y nuevos cálculos de creación rápida y razonable con complicados intersticios que, a veces, sustituyen nuestra voluntad y la convierten en información tácita, en pequeños segmentos cromáticos sostenidos por una deshilachada y finísima línea conductora.

En este nuevo medio informático encontré el misterio y la presencia del arte en toda su extensión. Descubrí que el *hardware* es el conjunto de los componentes de un ordenador y el software son programas, y que de ambos se aprende más como enseñante que como enseñado. Era el pan (ácimo) del arte amasado en toda su pureza, algo diferente y accesible a los sentidos. Incluso la esencia tradicional del arte podía sucumbir a la seductora fuerza creativa de la máquina y a su nuevo discurso virtual. Ese discurso que puede hacer que la pregunta y la contestación sean, solamente, el soplo de una transformación poética, una cuestión de semántica no resuelta, un enfrentamiento claro entre la verdad de la idea o la ejecución adaptada al resultado final de lo creado. Comprimir la imagen, hacerla trizas, moldearla a un movimiento o elipse, o voltearla y convertirla en objeto primigenio de flexibilidad velada, era ya algo tangible. Meta fantástica donde el tiempo no intercede entre la idea y los sentimientos del artista.

Hay que radicar el arte digital en la década de los 90, posiblemente en EE.UU. Al menos, el Salón Digital de Nueva York reivindica desde su creación su contribución e implantación en los medios de comunicación y en las salas de exposiciones de las principales ciudades del mundo. El profesor de la Universidad de Palermo, Fernando Luis Rolando, arquitecto e informático especializado en el diseño de las imágenes y sonidos digitales, es autor de un detallado estudio-proyecto publicado en *Cuaderno de mayo 2001* por dicha Universidad, *Arte digital e interactividad*. Rolando sitúa al arte digital en la década ya citada de los 90, teniendo como base hipotética un estudio o análisis de comienzos y mediados del siglo XX que vincula y toma como antecedentes del arte electrónico al Expresionismo, Surrealismo, Abstracto, Pop, Op, Arte Geométrico, Realismo Mágico, Transvanguardia, Nueva Figuración y otras vanguardias históricas.



Pepe Bornoy hizo entrega a la Academia de la obra digital "Cardo abadejo" (150x120 cm)

El arte digital está interrelacionado, por tanto, con los primeros indicios o movimientos de las tendencias de la segunda mitad del siglo que acaba de terminar. Existe una estrecha colaboración funcional, sobre todo en las artes que optan por el divisionismo de los colores y la descomposición de las imágenes. La matematización del arte, la integración del Surrealismo en el campo del psicoanálisis, los diferentes manifiestos de fusión o conexión entre todas las artes susceptibles de ser llamadas experimentales: música, pintura, arquitectura, poesía, escultura, fotografía, la estética fascinante del videoclip y la reproducción tecnológica de la cultura, han contribuido al mayor desarrollo y globalización de la cibercultura o de las cibercomunicaciones.

Al ser esta una estética interactiva, creada por un medio virtual y veloz que puede transportar las imágenes en unos segundos a cualquier rincón del mundo a través de *Internet* una *web*, un *e-mail* quedan en un discreto segundo plano su propagación comercial y la autoría del invento. Es más una cuestión de propiedad intelectual abstracta o de "contrato social metafórico".

Las indagaciones y escritos sobre arte digital realizados por profesores de arte y críticos son escasos y muy dispersos, casi siempre ligados a Internet y al entorno de las páginas webs personales de artistas e instituciones privadas. Desde hace dos o tres años empiezan las propuestas en los certámenes y grandes espacios expositivos españoles, aunque todavía son tímidos y confusos, y sin una consciencia exacta de lo que significa la pureza del arte digital. Los términos "arte digital", "infografía" y *net art* se mezclan y confunden sin insistir en una necesidad de estudio de estas tres tendencias de arte como expresiones independientes, con el sólo nexo: el de ser obras concebidas como arte electrónico. Porque, mientras que el arte digital debe ser asimilado únicamente al arte creado y asistido por ordenador hasta su reproducción final, la "infografía" puede ser una cuestión de matices; las imágenes pueden ser creadas mediante ordenador o cámara fotográfica y ser estampadas por cualquier medio reprográfico. Sin embargo, el arte digital nunca se debe confundir con el *net art*: medio más libre que bucea por los imbricados caminos de la navegación de Internet, atrapa las imágenes existentes en la red, las piratea, las saca de sus suburbios y las transgrede, adaptándolas o fusionándolas en *collages* próximos a la ciencia ficción.

Las actuales leyes internacionales (me importa subrayarlo) protegen el arte digital como un arte autóctono conseguido por medios electrónicos, y sus creadores tienen preservado el derecho a mostrar sus obras, de un sólo ejemplar o seriado, con firma autógrafa (no de estampación mecánica). La reproducción de su trabajo se entrega a quien la adquiera, conjuntamente con un cederrón o cualquier otro soporte que contenga la obra original, para que en caso de pérdida o deterioro se pueda proceder a su nuevo *ploteado* conservando las mismas medidas que la anterior versión. Cuando la obra se muestra por cualquier sistema electrónico de *Internet* o *web* el autor baja su resolución, o el peso del archivo, y le puede añadir una "marca de agua" o filigrana, por asimilación de una vieja terminología, que dificulte la utilización de la reproducción pirateada. El artista (como en el arte tradicional) tiene legalmente garantizados sus derechos de autor y puede conservar el archivo matriz en el disco duro del ordenador o en cualquier otro medio digital de almacenamiento.

Todo parece indicar que el arte digital de los últimos tres años ha experimentado un gran avance de los recursos técnicos en la reprografía de su contenido informático. El acercamiento de muchos de los artistas de otras vanguardias o tendencias a las imágenes numéricas se ha dado sin resistencia ni sospecha alguna. A los creativos de la generación anterior, venidos o asomados desde otras vanguardias, se les llama cariñosa y

descriptivamente, "bisagras eléctricas", porque hacen de puente entre otras técnicas y otras disciplinas artísticas, aportan mayor bagaje de autocrítica, flexibilidad y eclecticismo, y una Filosofía de conceptos y composición de mayor calado intelectual.

La propuesta del arte digital, que en principio se consideraba como algo basado solamente en el cálculo frío del diseño de los sistemas operativos, ahora se identifica como una creación libre que requiere una gran tarea de laboratorio y un creciente grado de conocimientos informáticos, unidos a la imprescindible sensibilidad. Los nuevos soportes y el perfeccionamiento de la creación multimedia han llenado de fuerza y contenido, armonía y modernidad a esta nueva tendencia de inteligencia artificial. El arte digital ha conseguido el toque de clase final que solamente el artista puede imprimirle. No sólo como discurso teórico, sino como una aceptación y redefinición más justa o equilibrada del papel que juega el creador digital en la complicada arquitectura del lenguaje, que es siempre una obra de arte.

Por tanto, el arte digital no es sólo un producto de las tecnologías o de las avanzadas y sofisticadas investigaciones de la computadora. Es también un contrato social sin autoría traducido a todos los idiomas del mundo; algo que podrán utilizar todas las etnias que no tuvieron tiempo de crear un único alfabeto, indispensable para entenderse entre todas las culturas. Hay que procurar asimilar al menos una parte de lo que viene dado por la mano del arte, sea cual sea su contenido o procedencia; intentar desarrollar una síntesis de credibilidad propia que abra nuestros sentidos o que silva de puente; el puente que nos permita alcanzar un mínimo grado de sensibilidad y conocimiento universal e intransferible: el propio. Permitidme insistir en esta expresión que nos personaliza a cada uno: "el propio". Porque por esa "propiedad", por esa identificación, estoy aquí.

Nuestro Picasso, que ya no es un moderno, decía que "si una obra de arte no es siempre actual no puede ser tomada en consideración". El arte digital está en esa tesitura porque cuenta con creadores en todo el mundo y porque su soporte de avanzada tecnología no se detiene. Es un camino de invención para nuevas fórmulas y nuevas vías de expresión artística.