

## EL IMAGINARIO EN EL ARTE DIGITAL: ANTECEDENTES

**LOURDES GIRLOT\***

En los últimos tiempos - desde los años noventa hasta la actualidad - se han llevado a cabo numerosas exposiciones de arte digital, tanto en las 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, en cambio, son aquéllas producidas exclusivamente en realidad virtual, software art y net.art. Así pues, el arte digital se halla íntimamente ligado a ciencia y tecnología. Para muchos críticos y comisarios artísticos el arte digital surge de la evolución del proceso mecánico y eléctrico de fotografía, film y video, teniendo siempre en cuenta que la fotografía puede remitir al dibujo y a la pintura [1].

Una exposición especialmente interesante desde la perspectiva de cómo enlazar el arte digital con las manifestaciones artísticas anteriores, realizadas 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* [2].

En el primer capítulo, *Le ragioni di Vertigo*, del catálogo publicado 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 es debido, según Celant, a que su proyecto ha decaído, al igual que su rol crítico. Por otro lado, señala el crítico italiano, que el hecho de que el arte haya perdido su sentido político puede, no obstante, 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 cualquier caso, la popularidad ha comportado tanto el ocultamiento como la disolución de la estructura representativa y utópica del arte. Puede advertirse como consecuencia de todo ello una cierta homogeneización del imaginario artístico, en tanto que el arte se ha adaptado al proceso inherente al producto de consumo. Por este motivo, puede decirse que en la actualidad la gama de innovaciones es infinita e inimaginable.

\*Catedrática de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona.

En este contexto 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. 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 que han sido estudiadas por historiadores del arte de distintas épocas y poseen ya un estatus determinado en el contexto historiográfico. Además, el hecho de que hayan sido reproducidas en numerosas obras tanto de investigación como de divulgación les ha conferido un carácter específico desencadenando en el público admiración e incluso veneración.

### ACERCAMIENTO AL PÚBLICO

Así pues, el acercamiento al público es en si mismo una finalidad y por ello existen muchos artistas en la actualidad que con sus imágenes digitales o con sus instalaciones holográficas remiten a obras del pasado. Harriet Casdin-Silver (1925-2008), por ejemplo, realizó una instalación de este tipo en otoño de 1990 al llevar a cabo su *Venus de Willendorf 91* que, por supuesto, remitía a la figurilla prehistórica conocida bajo esa misma denominación.

Uno de los artistas actuales de más renombre, el canadiense Jeff Wall (1946), realiza un tipo de obras que pueden englobarse en el llamado fotoconceptualismo y que se caracterizan por tomar conocidas pinturas o esculturas del pasado como antecedente. Cabe recordar *Retrato de mujer* (1979), obra que realizó partiendo de la conocida pintura de Manet, *Un bar del Folies Berger* (1881). Del mismo modo que el propio Edouard Manet -al igual que otros impresionistas- "trastocaron radicalmente la composición y el encuadramiento tradicionales de modo que quedaran reflejadas la contingencia, la parcialidad y la subjetividad intrínsecas a la mirada moderna" [3] gracias a la fotografía, Jeff Wall pone de manifiesto a través de los minuciosos montajes de las escenografías para sus imágenes fotográficas de qué modo le influyen las nuevas tecnologías, así como el interés de las mismas como procedimiento.



Jeff Wall, *Retrato de mujer*, 1979

A lo largo del siglo XX hubo numerosos artistas que en distintas ocasiones y en el seno de vanguardias diversas partieron de importantes obras del pasado para llevar a cabo sus aportaciones. Ese sería el caso de Duchamp o Dalí - por citar algunos nombres- y sus respectivas interpretaciones de la *Gioconda* de Leonardo. En los años ochenta la artista norteamericana Lillian Schwartz (1927) empezó a digitalizar imágenes partiendo de fotos de pinturas, esculturas, dibujos y grabados de las colecciones del MoMA de Nueva York, almacenándolas en la memoria de su ordenador y produjo por collage imágenes procesadas. Podría citarse su conocida obra *Mona-Leo* (1986) que es una simbiosis entre el autorretrato de Leonardo da Vinci y el rostro de la Mona Lisa.

Uno de los artistas más significativos en el ámbito del arte digital es el británico Victor Burgin (1941), formado en el Royal College of Art de Londres y en la Yale University (EE.UU.), que fue profesor en California entre 1988 y 2001, para pasar después a impartir clases en la Universidad de Londres en el Goldsmith College. Escritor y artista, Burgin se halla bajo la influencia de Marx, Freud, Foucault y Barthes. Puede afirmarse que ya en sus primeras creaciones digitales se advertía claramente -el mismo lo ponía en conocimiento del público- la procedencia de sus imágenes. Así, desde la *Olimpia* de Manet hasta la *Ofelia* de John Everett Millais se convirtieron en punto de partida para sus obras. Una de sus realizaciones digitales más

conocida y difundida en la red es la interpretación que a finales de los ochenta hiciera de la pintura de Edward Hopper, *Oficina en la noche* (1940).

Una artista húngara que desde finales de los años sesenta trabaja con computadores es Vera Molnar (1924). Siguiendo la tradición del arte cinético, Molnar se ha interesado esencialmente por la creación de estructuras geométricas dotadas de movimiento verdadero y realizadas digitalmente. Muy conocida es su serie de *Variations Sainte-Victoire* (1996) para las que toma como punto de partida la conocida serie de pinturas de Cézanne en torno a la montaña Sainte-Victoire.

Es evidente, por tanto, que son muy numerosos los artistas que trabajan en el ámbito digital partiendo de conocidas obras de arte del pasado, ya sean de la antigüedad, el mundo medieval, el renacimiento y barroco o bien de otras épocas más recientes. En la mayoría de tales creaciones existe la voluntad de trasladar una temática dada, surgida en un determinado contexto, a otro tiempo y lugar con las transformaciones profundas que ello conlleva.

De todos modos, es evidente que estos trabajos se apoyan casi siempre en obras muy significativas del pasado. Se trata de creaciones que constituyen un referente, no sólo para historiadores del arte, críticos o artistas, sino para un público general que las admira profundamente. Por tal motivo, podría afirmarse que el artista digital aprovecha ese bagaje que ya poseen tales manifestaciones para de este modo facilitar la comprensión de su propia obra a un público muy amplio, aquel que navega por internet y descubre, día tras día, nuevas propuestas artísticas.

### **AUGE DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN**

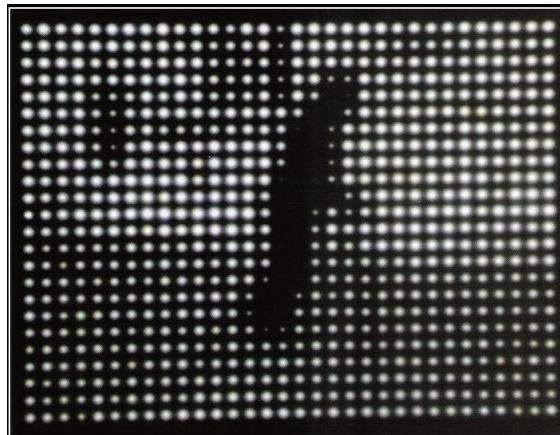
Los primeros años del siglo XX fueron especialmente fructíferos respecto a los avances que experimentaron las tecnologías de la comunicación. Como se sabe, en el ámbito artístico, fueron los futuristas los que concedieron una vital importancia a los medios de comunicación, pues gracias a ellos las noticias podían difundirse a gran velocidad y ellos ante todo amaban la velocidad.

En sus manifiestos proclaman una y otra vez su interés por la velocidad y el movimiento hasta el punto de convertir tales conceptos en finalidades a conseguir en sus propias creaciones artísticas. De ahí surgen, por ejemplo, la serie de obras de Umberto Boccioni conocidas como "Dinamismos

plásticos" o las composiciones abstractas que Giacomo Balla firmaba en 1914 como "Futurballa".

La máquina fue para los futuristas objeto de idolatría y por ese motivo no resulta en absoluto extraño el hecho de que fuesen los primeros artistas que se dieron cuenta de la importancia de la radio, inventada por Guglielmo Marconi a finales del siglo XIX. Gracias a este aparato se iba a poder eliminar "la distancia que separa al emisor de un número potencialmente ilimitado de receptores y su capacidad de evocar imágenes y sentimientos a través de los sonidos, iban a excitar la imaginación de los artistas de vanguardia" [4].

En las obras digitales del artista norteamericano Jim Campbell (1956) existe una clara repercusión de temáticas desarrolladas por los futuristas. Así, en obras como *Church on Fifth Avenue* o *Motion and rest # 5 (white)* (2002) -y de modo especial ésta última- se advierte cómo el artista se inspira en creaciones fotográficas de finales del siglo XIX de Eadweard Muybridge que, por otro lado, fue quien sirvió de inspiración a los futuristas. Entre las obras de Campbell merece especial atención la que dedica a la famosa pintura de Boccioni, *Dinamismo de un ciclista*, pues gracias a ella se advierten claramente los cambios y la importante distancia existente entre una y otra obra. Tal distancia podría a su vez entenderse como metáfora de la que existe entre la radio e internet. Campbell afirma que su "obra incorpora memoria electrónica, imágenes grabadas e imágenes en movimiento. Usando herramientas tecnológicas y modelos científicos como metáforas de memoria e ilusión, mi obra busca interpretar, representar y evocar estados psicológicos y procesuales con sus correspondientes rupturas. Tiempo y memoria, individual y colectiva, electrónica y realidad son los elementos de mi obra" [5].



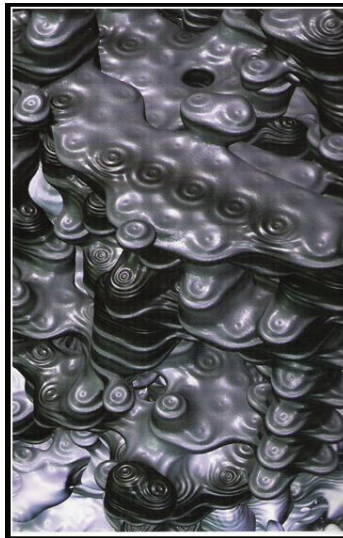
Jim Campbell, *Motion and rest 3#5 (White)*, 2002

A principios de los sesenta Michael Noll (1939) ya había realizado experimentos parecidos partiendo de pinturas de Mondrian -consideradas ya como algo clásico-, tal y como puede apreciarse en *Computer Composition with Lines* (1964).

### HACIA UN ARTE AUTÓNOMO DE CARÁCTER INTERDISCIPLINAR

Al ver algunas de las creaciones digitales de uno de los artistas actuales más importantes de Japón, Yoichiro Kawaguchi (1952) que también desarrolla una función docente como profesor de Computer Art, se aprecia que ya no existen referencias concretas en relación al arte del pasado y que, como mucho, pueden detectarse ciertas alusiones a una manera de entender la abstracción.

Kawaguchi parte de imágenes de la naturaleza -flora y fauna en sus respectivos paisajes- para conseguir, gracias al empleo de una tecnología de alta definición, sus *Metaball* o esferas de densidad viscosa con las que construye sus espacios monocromos o cromáticamente exaltados. "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" [6].



Yoichiro Kawaguchi, *Artificial Life Metropolis Cell*, 1993

Es evidente que la naturaleza ha constituido desde siempre uno de los puntos de partida preferidos por los artistas para llevar a cabo determinadas obras. No obstante, fue a partir del siglo XVII cuando el paisaje adquirió su independencia temática y, con el transcurso del tiempo, llegó a convertirse en uno de los géneros esenciales que podían llegar a transmitir estados anímicos. Desde la época romántica hasta la actualidad ha transcurrido ya mucho tiempo y en el siglo XX las vanguardias no se distinguieron precisamente por su interés por el paisaje, salvo puntuales excepciones, como, por ejemplo, algunas obras de artistas que trabajaron en el seno del surrealismo como Max Ernst, Salvador Dalí o Yves Tanguy. A este último precisamente se le debe la creación de maravillosos y enigmáticos paisajes oníricos que, en la mayoría de ocasiones, rozan la abstracción.

Uno de los artistas que fue pionero en el desarrollo de vida artificial y de sistemas de software evolucionados es el norteamericano Karl Sims (1962). Pese a que puede considerársele como uno de los mejores artistas actuales en el ámbito del arte digital, Sims no estudió arte, sino biotecnología en el Instituto Tecnológico de Massachussets. Tal como señala Xavier Redo "la definición de artista para referirse a una persona como Karl Sims puede resultar algo extraña. En muchos ámbitos le llamarían investigador, en otros lo llamarían animador gráfico, y en la mayoría simplemente programador... La idea de crear arte evolutivo empezó a arraigarse en la mente de Karl Sims y consciente que sus conocimientos estaban todavía incompletos en el campo del diseño volvió al Instituto Tecnológico de Massachussets para realizar un master en estudios Visuales que concluyó en 1987" [7].

En la actualidad Sims dirige la empresa Gen Arts que fundó en 1996 y que ha desarrollado proyectos muy importantes para la realización de efectos especiales de películas como *El señor de los anillos*, entre otras. Además de esa tarea Sims no deja de realizar proyectos importantes para el arte digital. Uno de ellos es *Genetic Images*. Se trata de crear "la evolución de figuras en dos dimensiones teniendo en cuenta parámetros estéticos dados por los observadores de la obra" [8].

Otro de los artistas muy significativos en el ámbito del arte digital es John F. Simon (1963). Aparte de haber estudiado arte, Simon posee conocimientos profundos en ciencias planetarias y terrestres. Empezó a trabajar haciendo dibujos sobre papel y muy poco después comenzó a elaborarlos mediante el ordenador.

Uno de sus referentes es Mondrian y de manera especial su pintura *Broadway Boogie Woogie* (1942-43) fue la que le inspiró para llevar a cabo *ComplexCity* en el año 2000. En esta obra lo interesante es el dinamismo y cambio inherente a la imagen digital. Al visionarla, el espectador asiste verdaderamente a las consecuencias de la teoría y la práctica de Mondrian, autor del conocido texto *Realidad natural, realidad abstracta*. No obstante, pese a que Mondrian haya desencadenado el interés en Simon por un determinado concepto artístico, resulta evidente que la obra en software de este último no puede considerarse una mera prolongación de la del maestro de la abstracción. Es algo distinto con identidad propia y que se caracteriza por el innegable efecto de atracción sobre el que la observa y la estudia. Podría llegar a afirmarse que la obra posee vida propia en su capacidad para generar configuraciones, colores y estructuras diferentes en los distintos estadios por los que pasa. El propio artista afirma que uno de los artistas del que más ha aprendido -sobre todo en relación al dinamismo lineal en el dibujo- es Paul Klee [9].

En la actualidad cada vez es mayor el número de artistas que trabajan en el ámbito del arte digital. Tan sólo hay que acceder al DAM (Digital Art Museum) para conocer a muchos de ellos y poder ver sus creaciones. Este museo virtual es un excelente lugar para investigar este vasto y magnífico mundo pleno de creatividad. Nombres como los de Dennis H. Miller, Manfred Mohr, Char Davies, John Klima, Charles A. Csuri, Victor Acevedo, Paul Brown, David Em, Helen Golden, Víctor Koen, Juan Antonio Lleó, Karin Schminke, Javier Roca, Michael Wright, Dan Collins, Christian Lavigne, Corinne Whitaker, Jeremy Gardiner, Victoria Vesna, Opy Zouni y un largo etcétera forman parte de ese amplio y todavía inexplorado lugar del llamado arte digital.

## NOTAS

[1] Véase WANDS, Bruce. *Art of the Digital Age*. Londres: Thames and Hudson, 2006, pp. 8 y ss.

[2] AA.VV. *Vertigo: Il secolo di Arte off-media dal Futurismo al Web*. Catálogo de la Exposición. Bologna: Museo d'Arte Moderna di Bologna, Skira, 2007

[3] CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2004, p. 160

[4] Ib. Id., pp.162-163

[5] Véase WANDS, op. cit., p. 147

[6] KAWAGUCHI, Yoichiro. *Arte-pensamiento*. [en línea]. Disponible en: <<http://www.artfutura.com/02/kawaguchi.html>> [Consulta: 3 marzo 2008]



[7] REDO, Xavier. *Karl Sims*. [en línea]. Disponible en: <[http://www.iaa.upf.es/~berenguer/recursos/ima\\_dig/\\_5\\_/estampes/1\\_15.htmf.es](http://www.iaa.upf.es/~berenguer/recursos/ima_dig/_5_/estampes/1_15.htmf.es)> [Consulta: 3 marzo 2008]

[8] Ib.id.

[9] PLOUG, Kristine. *Interwiev with John F. Simon Jr.* (19 noviembre 2003). [en línea]. Disponible en: <<http://www.artificial.dk/articles/simon.htm>> [Consulta: 11 mayo 2008]