

No voy a referirme a la situación del arte digital canario porque, como me ocurre con el arte del conjunto de España u otro lugar cualquiera, no lo conozco muy bien, me intereso más por obras que por sus autores y lugares de residencia o natividad, excepción hecha de los amiguitos a los que sigo muy puntualmente y entre los que se encuentra Francis Naranjo, casualmente canarión, del que me sé su obra al dedillo, y que me ha metido en una de sus piezas para mayor lustre de mi cuerpo, aunque espero que esto no suponga supeditación de mis ideas a las suyas.

Otra autora canaria que sigo con atención es Teresa Arozena, mucho menos prolija que Naranjo y de la isla rival; a ella también me puedo referir pero como diría Bartelby (el sujeto que el cuento de Herman Melville mete en la historia en 1853): *I would prefer not to*, preferiría no hacerlo, porque me siento más cómodo hablando en general que tan en concreto.

Planteo esta conferencia como la presentación de una serie de ideas de forma muy somera para ser discutidas con el auditorio:

A modo de introducción conviene desterrar la importancia del soporte a la hora de analizar una obra de arte, al menos hoy, cuando una fotografía gana un premio de pintura (algo de lo más normal ya que es la continuación de la pintura por otros medios) o también lo hace una escultura (resulta más chocante pero lo asumimos precisamente porque no establecemos distingos entre soportes), sin entrar a valorar el caso en que el mismo premio de escultura lo gana un vídeo, aunque si el auditorio quiere podemos hablar de videoescultura, que inicia Shigeeko Kubota y otra vez de moda. Pero con lo digital no nos encontramos ante un nuevo soporte ni es sólo un nuevo medio, nos enfrentamos a una infiltración en las estructuras reales de última hora que lo cambia todo, el arte pero también la vida y sus aledaños; así, que una obra sea digital o no va a modificarnos las coordenadas habituales, de igual forma que la obra que no es digital, hecha tras las transformaciones de lo digital nos obliga a enfrentarla de una manera muy distinta; dicho de otro modo, la introducción de las latitudes digitales en nuestra cotidianidad ya es irreversible y no puede soslayarse para continuar haciendo las cosas como siempre, del mismo modo que no pudo ser ignorada la llegada de la imprenta y la expansión letrada que supuso, hoy lo mismo pero en el canal digital, con telemando y la descodificación correspondiente (ninguna de ambas cosas baladí, por cierto).

Rasgos de lo digital que me permitirán perfilarlo.

1.- Ambivalencia: lo digital puede ser una cosa u otra y llevarnos por ejemplo a la sinestesia, algo tan querido por los poetas malditos franceses y que para ellos era consecuencia de la ingesta de sustancias ajenas al organismo y que hoy logramos con

construcciones extrañas a los átomos; por eso traía como ejemplo los sonajeros digitales, antes de que me complicaran la presencia dentro de esta palestra.

2.- La, más que fugacidad, elevada mortalidad debida sobre todo a dos causas:

2.1.- necesidad de un constante dinamismo impuesta por el medio digital: ejemplo doméstico ¿cuánto tardas en cambiar de ordenador?

2.2.- que por otro lado es la causa primera de mortandad al cambiar con gran celeridad los soportes y desarrollos lógicos que sustentan las obras: ejemplo doméstico ¿cuánto tarda en quedar obsoleto tu ordenador, en la práctica muerto?

A pesar de que hay movimientos contrarios a este furor consumista impuesto por lo digital, los desarrolladores de GNU/Linux en código abierto, tampoco pueden impedir la inestabilidad de los formatos digitales que van siendo mejorados con el tiempo (con los sucesivos upgrades) y actualizados (con los updates de rigor) sin contar los distintos parches (patches), todo un convoluto que te trae de cráneo y hace que las cosas se mueran antes de llegar a viejas porque, como el Conejo Blanco del país de la maravillas, siempre llegamos tarde.

3.- Pérdida de significado para el término 'original' (yo creo que en todas sus formas pero mejor lo discutimos)

3.1.- no existe diferencia entre original y copia porque no hay tal copia. Esto determina que el resto de sentidos del término 'original' sea mirado con recelo e incredulidad.

Al respecto el otro día se reían por unas declaraciones de Carmen Calvo, nuestra actual ministra de cultura, que sobre al traslado de los 'papeles de Salamanca' decía que esta ciudad se conservaría copias originales (se refería a facsimilares, obviamente) de lo que se enviase a Cataluña, fue el hazmerreír de la concurrencia y una verdadera satisfacción para mí ya que ella sí comprende el nuevo mundo en que nos encontramos, bien que a través de un dislate, por otro lado la mejor forma de reflejar una época de cambios.

3.2.- no existe creación ex novo porque, aunque no la haya nunca, aquí menos ya que nos nutrimos de lo que circula por ahí para transformarlo, el ámbito electrónico es muy propicio a la recombinación de lo existente tanto cuando era analógico como en su siguiente estadio digital. Esto puede resultar contradictorio con lo que diré un poco después a propósito del arte como intruso, pero siempre me ocurren estas cosas, así que doy por hecho que estoy condenado a nadar entre contradicciones porque hay más oleaje y lo paso mejor, lo contrario sería como ponerse a nadar en la bañera, de locos, o sea.

3.3.- se escapa al mal de la contemporaneidad que supone la patología de la originalidad, los autores ya no buscan tanto hacer lo nunca visto, inventar, como la proximidad con el otro, el acercamiento, por lo que más adelante diré al respecto de los

enjambres de recepción y uso.

4.- Es fruto del trabajo en equipo, esto ya comenzó antes de lo digital cuando se introdujeron los nuevos medios, con los inicios del vídeo se ve muy bien, cuando los científicos se ponen al servicio de los artistas y al revés, supone el inicio de los MediaLab y la acuñación del término hacker, que se da al unísono en los ámbitos informático (software y hardware) y de los nuevos medios (hardware, un buen ejemplo es el de Nam June Paik y el desarrollo de su vídeo-sintetizador). Sobre el término hacker conviene desterrar muchos de prejuicios tanto como desplazarlo del campo técnico para traerlo al nivel cotidiano en que nos movemos todos.

5.- Consecuencia de lo anterior es que el concepto de autor pierde fuerza al resultar las obras fruto de un equipo; por ello carece de interés qué mano hizo las cosas asignándoselas a un quién rotundo que lo ponga en la cadena incremental de prestigio de la cosa producida, vaya que si es de fulanito es más y mejor que si fuese de zutanito, en realidad quien lo hizo todo porque ni fulanito ni manganito se aclaraban del todo y fue zutanito quien les sacó las castañas del fuego, así que entre fulanito, manganito y zutanito fue hecha pero se pone en circulación como obra de fulanito porque es más conocido.

Por otro lado, antes de que el arte occidental surgiera como tal, con su completa autonomía en el siglo 18, la figura del taller del artista era lo habitual, algo que ahora vuelve con pasamontañas y no de la misma forma ya que pocos están dispuestos a asumir la figura del maestro, mientras no tienen inconveniente con pertenecer a un grupo de trabajo. Quizá en el abuso de los talleres (workshops) que proliferan por doquier, se encuentre una reconciliación con el concepto de maestro que más valdría ir tirando por la borda ya que el conocimiento se desarrolla de forma comunitaria y no de manera jerarquizada, como bien nos enseñan los hackers.

6.- Debería traer aquí el concepto de enjambre utilizado en el ámbito de la NetWar (término, que podemos traducir por infoguerra, acuñado por John Arquilla y David Ronfeldt investigadores de la corporación RAND, fundada entre otros por Von Neuman para analizar la guerra justo al terminar la Segunda) porque de lo anterior se deduce también la importancia que tiene para el arte digital el establecimiento de redes de producción, de parte de la autoría, y de fruición, de la otra parte. No tengo ningún interés en entrar en la cuestión de la interactividad porque ésta siempre ha estado presente en el arte, si pensamos que el arte es un intruso que entra en tu vida, desde ese momento se plantea una discusión con el artefacto desconocido, tanto da que sea a nivel ocular (desde el que te inmiscuyes hasta el último detalle de un cuadro) que táctil con tu ratón (como podría hacer si estuviera manipulando los sonajeros digitales de los que

traía ejemplos antes de que me hicieran esta encerrona y renunciase a traer mi powerbook para nada).

En otro momento, ahora no tengo tiempo, entraré a reflexionar acerca de lo que supone para las obras de arte de raíz exclusivamente visual, como son muchas de las que pueblan el net.art, el ser necesariamente manipuladas de forma táctil, una transferencia de género que las lleva de lo pictórico-fotográfico-cinematográfico a lo escultórico porque reciben un aporte extra de tridimensionalidad que ya encontramos en el cine (imagen bidimensional más prolongación temporal) que aquí se vuelve una curiosa tridimensionalidad newtoniana por compleción de la profundidad a través del ratón.

Pero lo que considero muy importante es el establecimiento de enjambres de recepción, se ve de forma muy clara en los juegos en línea para varios contrincantes, pero de la misma forma lo encontramos en los momentos compartidos por varios para presenciar una obra que se muestra de otra forma y se presta al intercambio de pareceres y al complemento de la información que los fruidores tienen sobre ella. Esto también afecta a los fruidores expertos, críticos de arte por ejemplo, entre los que me encuentro, que para poder disfrutar plenamente de muchas de estas obras deben recurrir a la información complementaria proporcionada por los distintos especialistas de las áreas implicadas en la realización de una obra.

Considero esta característica muy importante, el arte digital exige comunidades de circunstancia, enjambres de producción pero también del otro lado requiere una comunidad de circunstancia como enjambre de recepción. Exige compartir de una manera que el arte occidental desde su constitución autónoma ilustrada no había padecido, y es algo que lo hace peculiar y no sé todavía si pone en crisis la autonomía de la obra de arte, espero que no como egoísta ilustrado que soy, pero sí sé que es muy distinta a la recepción de la obra que supuso la revolución de la imprenta que estaría en la base de la formación de la individualidad (para leer necesito estar solo) y que con lo digital nos desplazaríamos hacia la formación de enjambres de *prosumidores* como se dice por ahí, según el término acuñado por Alvin Toffler, en *La tercera ola*, conjunción de las palabras productor y consumidor.

7.- Este intruso que es el arte tiene dos desarrollos que son importantes; el primero queda descrito como el alienígena que llega aquí sin ser esperado, salvo los encargos que están en decadencia tras la autonomía ilustrada, pero que siguen confirmando su capacidad para entrometerse al entrar como elefante en cacharrería entre un público que es ajeno a estas cosas del arte contemporáneo después de que éste se haya empeñado en dar la espalda a la ciudadanía (ahora se podría discutir mi declaración de la nula novedad aportada por todo, también por el arte digital); el segundo supone el avance hacia la indistinción entre los átomos y los bits, lo

cual hará de los objetos, incluso los no artísticos, una marcianada a la que nos tendremos que habituar a toda prisa porque, como sucede con todas las cosas de hoy, siempre llegamos tarde y nos vemos sometidos, la población entera, a un constante proceso de adaptación a los tiempos y modos que resulta tan fatigoso como estimulante.

Si la década de los ochenta se ocupó de fijar la distinción entre los mundos de los bits y los átomos, ante la maravilla de la aparición de los bits a nivel masivo, ahora los vemos correr al encuentro, se buscan porque unos son la consecuencia de los otros y ya están preparando reconciliación, matrimonio y vástagos. El ejemplo más claro lo tendríamos en la nanotecnología pero también en la realidad aumentada que ya no pretende tanto simular la realidad física desde la realidad virtual como hacer de la realidad virtual una extensión de la realidad física por hibridación, algo que también encontramos en los proyectos de arte genético en que ambos mundos se confunden y terminarán por establecer los alienígenas definitivos para los que no estamos preparados y con ellos sí que diremos que el arte es un intruso que ha entrado en tu vida sin permiso.

El ejemplo más sencillo de entrometimiento, y que cualquiera puede entender, lo tenemos en los virus para ordenadores tipo pecé con sistema operativo windows al que les entran cosas a cada poco y uno, según me cuentan, se sorprende al ver a su máquina dejar de hacer lo ordenado, algo así de inesperado siempre es el arte y mucho más ahora con los medios digitales.

8.- Me gustaría dejar una idea en el aire sobre la que tengo que reflexionar y que me ha surgido, como siempre que me piden una conferencia, a raíz de la invitación para decir lo que estoy contando. El arte digital, la realidad digital, se asienta sobre lo polar pero no somos así, nadie es 1 o 0, abierto o cerrado, la realidad física, como la humanidad misma, es polivalente, multifactorial, cambiante y ajena a los extremos a que los desarrollos lógicos nos tienen acostumbrados desde el principio del pensamiento occidental y que debemos datar en la Grecia clásica con su afán por fijarlo todo entre lo verdadero y lo falso. Por fortuna, la moderna investigación lógica va por otro lado y con sólo poner el ejemplo de la *fuzzy logic* (la lógica difusa) o los algoritmos implementados por inteligencia artificial, nos hacen esperar que al código binario, y a la trampa que encierra, le quede poco y sea un estadio de transición; pero es que además se está superando también desde las investigaciones en computación cuántica y biológica, que supondrán un establecimiento de patrones bien distintos a los que nos ha acostumbrado nuestra tonta maquineta a la que llamamos ordenador porque sólo es capaz de obedecer órdenes y medio ordenarlas si digeridas, veremos qué sucede cuando sea capaz de más cosas y supere la dicotomía del todo o nada (1 o 0) para sumergirnos en la complejidad de lo real desde lo real mismo.