



El arte en la era digital

El mutante arte digital ha invadido el realizado mediante procedimientos analógicos e incluso tradicionales, impregnándolo de su espíritu de época.

AGUSTÍN SÁNCHEZ VIDAL

Lo digital está hasta tal punto ligado a lo contemporáneo que hablar de lo uno significa trazar una radiografía de lo otro. Es la gran mutación que está sucediendo ante nuestros ojos, aunque a menudo no seamos conscientes de su alcance por la misma celeridad y ubicuidad con que tiene lugar. Genera fenómenos inéditos que no sólo afectan a la estética, sino que suponen un nuevo régimen de visibilidad y discursividad, una realidad alternativa, virtual. Lo que siguen son algunos ejemplos que tratan de esquivar lo anecdótico para tantear las Categorías. Ante todo, conviene matizar que el uso de esos nuevos soportes electrónicos no implica necesariamente un resultado final que delate su intervención en el proceso. Y viceversa: se puede perseguir y conseguir una “estética digital” con procedimientos analógicos y hasta tradicionales.

Un buen ejemplo de lo primero serían algunas obras de David Hockney, quien en 2008 empezó a trabajar con una aplicación de iPhone llamada *Pinceles*, que le permitía dibujar deslizando el dedo sobre una pantalla táctil. De este modo esbozó ramilletes de flores para enviarlos a sus amigos a través del móvil. Posteriormente, gracias al iPad, el mayor tamaño de la superficie empleada le permitió componer una serie de cuadros que pudieron verse en 2012 en el Museo Guggenheim de Bilbao y que no manifestaban una “estética digital”. Aunque el hardware y el software sí lo fuesen, su utilización resultaba meramente instrumental. Podrían haber sido ejecutados perfectamente con acuarelas sobre papel, pongamos por caso. Ni siquiera iban más allá de las obras del pintor de épocas anteriores, cuando ya había trabajado con una Polaroid (*Pearblossom Highway, 11-18th April 1986*) reconstruyendo paisajes rurales o urbanos (*Place Furstenberg, Paris, August 7, 8, 9, 1985*) o bien retratos (*Mother*). Piezas en las que se valía de múltiples tomas fragmentarias de un mismo motivo mediante la fotografía instantánea, para proceder luego a su recomposición como un mosaico. Y en ese proceso adquirían un aspecto asimilable al “pixelado”.

Este efecto quizá resulte hoy el síntoma más evidente de la visualidad digital, ya que su discontinuidad y geometrización ortogonal traduce de inmediato el modelo numérico subyacente a las imágenes generadas o intervenidas por el ordenador, lo cual ha llevado a recurrir a él incluso cuando la producción de la obra de arte se realiza casi en su totalidad de forma analógica. Si se utiliza es, justamente, para delimitar la impronta de lo contemporáneo en entornos de considerable antigüedad. Es lo que ha sucedido, por ejemplo, en las nuevas vidrieras de la catedral de Colonia.

Este templo comenzó a erigirse a mediados del siglo XIII para albergar el relicario de los Reyes Magos. Iniciado por el maestro Gerhard en estilo gótico, la construcción se interrumpió a principios del siglo XVI y no se reanudó hasta finales del XIX. Pues bien, tras ser declarada por la Unesco Patrimonio de la Humanidad en 1996, se pensó en dotarla de nuevos vitrales para sustituir los

dañados durante la Segunda Guerra Mundial. Su financiación se llevó a cabo mediante *crowdfunding*, que viene a ser una nueva versión digital y en red del cepillo eclesiástico o la suscripción popular de toda la vida. El encargo recayó en el pintor Gerhard Richter, uno de los más respetados artistas alemanes, quien en el año 2008 presentó su obra *Sinfonía de luz*. Un caleidoscopio de colores que evoca muy intencionadamente el pixelado y la “estética digital”, aunque su ejecución remitiera a una artesanía tan tradicional como la de las vidrieras góticas.

PERSONAS SIN ROSTROS, PELÍCULAS SIN CÁMARA

Frente a los casos anteriores, por el contrario, muchas propuestas artísticas no sólo son inseparables de las nuevas tecnologías, sino que resultarían inconcebibles sin ellas. Y, sobre todo, expresan algunas de las vivencias más íntimas de la era digital. A menudo, las zozobras que produce el choque de las placas tectónicas de este nuevo continente al colisionar con el antiguo de los mundos analógicos. Un buen ejemplo es el salto cualitativo experimentado por la vigilancia y la falta de privacidad a partir de la implantación de las cámaras de última generación y los dispositivos móviles. Merece la pena recordar, a este respecto, que los explosivos de los atentados de Atocha del 11 marzo de 2004 se detonaron mediante teléfonos celulares. Y, sobre todo, que a raíz de esta masacre, la del 11 de septiembre de 2001 contra las Torres Gemelas de Nueva York y la del metro de Londres el 7 de julio de 2005, se disparó el uso de las “cámaras inteligentes” que utilizan algoritmos para la lectura de las matrículas de los coches o de los rasgos faciales que permiten el reconocimiento de las personas.

Esta omnipresencia e incremento viene siendo uno de los grandes temas de fondo del festival Ars Electronica que se celebra en la ciudad austriaca de Linz, siempre atento a la relación del Arte con las nuevas tecnologías. Su premio más importante, el Golden Nica, recayó en el año 2012 en *Memopol-2* del estonio Timo Toots, cuyo título alude a la memoria policial que se cierne sobre noso-

tros, y que en su caso se materializaba en un gran armatoste, especializado en el rastreo de datos personales.

También constituye un problema central en la obra de Harun Farocki, un veterano cineasta de madre alemana y padre indio, nacido en Java, que trabaja con filmaciones de seguridad de centros comerciales o las cámaras “suicidas” adosadas a los misiles. En 2006 expuso en el Centro Reina Sofía *Pensaba que veía presidiarios*, un montaje a partir de las grabaciones de vigilancia en las prisiones, actualizando los antiguos panópticos de Jeremy Bentham que Michel Foucault estudió en *Vigilar y castigar*.

Pero quizá la propuesta más reveladora a este respecto sea la película *Faceless (Sin rostro)*, realizada en 2007 por la austriaca Manu Luksch, que se ha exhibido en varias exposiciones celebradas en espacios de arte contemporáneo –entre ellos el citado Arts Electrónica– y forma parte de la colección permanente del Centro Pompidou. Este inquietante montaje no sólo no tiene rostros, sino que para la filmación su autora no ha necesitado cámara alguna: sus imágenes proceden íntegramente de las que saturan las calles y edificios de Londres.

El proyecto de Manu Luksch empezó cuando en 2001 entró en vigor una normativa europea que permite acceder a las grabaciones que se hacen de nuestras personas. Pero como sólo se pueden solicitar archivos en los que uno aparezca, ella tenía que salir necesariamente en las filmaciones, y el resto de personajes debían ser enmascarados por una mancha negra que les tapase la cara, para respetar su privacidad. De ahí el título, *Faceless*. Y como esos dispositivos de vigilancia no captan sonido, hubo de añadir una narración *en off*. Se trataba de demostrar que hoy se puede hacer una película sin tener una cámara, porque eso es justamente lo que sobra: las hay por todos lados.

¿Por qué Londres? Porque es la ciudad con mayor número de ellas en el mundo, desde mucho antes de las Olimpiadas. Su área urbana tiene cerca de dos millones de cámaras de video-vigilancia para una población de unos ocho millones de habitantes. Y se cal-

cula que una persona que haga una vida normal es grabada un promedio de unas trescientas veces al día.

FOTOCOPIANDO LO CORPÓREO

Otra de las restricciones mentales que a menudo se asocian a lo digital y al arte derivado de este régimen es suponer que se limita a lo intangible, puesto que en sus dominios la información se libera de su soporte físico, se desmaterializa para convertirse en unos y ceros. Es decir, que puede afectar por intervención directa a la pintura, la música, los textos, el audiovisual, etc.; pero no a la fase de materialización de la escultura o la arquitectura (aunque lo haga en su diseño). Sin embargo, la accesibilidad cada vez mayor al sistema combinado de escáneres tridimensionales mediante láser y a las impresoras 3D obliga a considerar un nuevo factor que, de hecho, funciona como una fotocopidora corpórea.

Hasta hace sólo unos quince años se trataba de algo caro y complejo que utilizaban, por ejemplo, estudios especializados de Hollywood para procesar un original tridimensional, escaneándolo por láser, para luego transferir su información a un ordenador, y a partir de ahí ya podía introducirse la imagen en una película. También era factible enviar ese archivo informático con los datos del modelo hasta una impresora tridimensional, capaz de elaborar una réplica de bulto, utilizando en vez de tinta materiales plásticos, resinas o argamasas.

Hacia 2004 ya se estaba “fotocopiando” mediante este procedimiento el David de Miguel Ángel, en Florencia. O la Dama de Elche, en el Museo Arqueológico Nacional de Madrid, para remitir una copia a su población alicantina de origen. Determinados arquitectos se planteaban decorar sus edificios con estatuas o adornos elaborados de este modo y algunos monumentos históricos, como la Catedral de Milán, no descartaban sustituir las esculturas exteriores erosionadas por la contaminación, colocando en su lugar réplicas exactas. O bien se encargaba un original a un escultor haciendo constar que podría ser reproducido a discreción sirviéndose de esta técnica.

Ahora bien, su difusión fuera de estos planteamientos más o menos profesionales o industriales aún parecía algo lejano. Sucedió, poco más o menos, lo mismo que con las computadoras empresariales en la época de IBM, antes de la proliferación del ordenador personal, Internet y los móviles. Muchos preveían al menos una década para que esta innovación alcanzase al público en general, infiltrándose en la vida diaria, del mismo modo que antes lo hicieron las impresoras bidimensionales en papel. Sin embargo, el proceso se ha acelerado, popularizándose de tal modo que ya existen numerosas tiendas que las comercializan. Ciertos talleres de escultura recurren a ellas para sustituir las maquetas tradicionales en barro, y los ingenieros o arquitectos les confían la construcción de estructuras de cualquier tipo y tamaño. Los más optimistas piensan que dentro de poco las impresoras 3D sólo costarán unos 80 euros y todo el mundo tendrá una en casa. Con ellas, las fábricas volverán a los hogares, o al menos buena parte de sus funciones, como sucedía antes de la revolución industrial y las cadenas de montaje de Henry Ford.

Otra de las funciones de las impresoras 3D es que pueden autoreproducirse. Es lo que sucedió en la Universidad Carlos III de Madrid tras adquirir una, que pasó a denominarse Padre cuando –valiéndose de ella– fabricaron Madre que, a su vez, fabricó Eva, como salida de su costillar. Y luego han tenido unos 20 “hijos” a partir de esos dos progenitores. Las perspectivas que así se abren no las mejoraría ni el mismísimo Asimov.

También se han sofisticado estos aparatos, hasta el punto de que hoy se pueden materializar diseños tan complejos como un motor de avión mediante impresoras tridimensionales. O emplear en arquitectura. Por supuesto, para las maquetas. Pero también se pueden “imprimir” edificios a tamaño natural. Y a una velocidad cuatro veces superior a la construcción convencional, disminuyendo el coste a la mitad. Se trata de impresoras gigantescas, como la D-Shape, que utiliza materiales de construcción similares al polvo de mármol, debidamente amalgamado. El sueño de su inventor, el

italiano Enrico Dini, es poder terminar así el templo expiatorio de la Sagrada Familia. No se merece menos.

Un uso particularmente problemático saltó a los titulares de los medios de comunicación de todo el mundo el 5 de mayo de 2013 cuando un estudiante de 25 años de la Universidad de Texas dio a conocer su pistola *Liberator*. Dispara balas de verdad y no es detectada por los arcos de seguridad. Todo lo que se necesita para fabricarla en casa son quince piezas de plástico cuyo diseño se podía bajar de Internet y materializar en una sencilla impresora 3D de mil euros. Para cuando el Departamento de Estado norteamericano exigió a su creador la retirada de los archivos de la Red, ya se habían descargado más de cien mil veces. La mayor parte de ellas, por cierto, desde España.

Pero los objetos fabricados mediante esta nueva tecnología no se detienen ahí, sino que ya invaden nuestros cuerpos. Y no sólo a través de las prótesis que dentistas y médicos encomiendan a las impresoras 3D. Ahora se trata de ir más allá de los implantes inertes, imprimiendo tejidos humanos vivos mediante el *bioprinting*. Es decir, partiendo de moldes biológicos, matrices celulares que sirven de andamiaje para recrear un órgano, a partir de una carcasa que luego se rellena con células del propio paciente. No sólo las células-madre, sino también las llamadas IPS, es decir las adultas manipuladas o inducidas para ser pluripotenciales, capaces de comportarse como si fueran embrionarias y, por lo tanto, de reproducir los distintos tipos de tejidos.

EL HOMBRE SIN ATRIBUTOS

¿Cómo extrañarnos, entonces, de imágenes como esta? La de un varón desnudo que, en una primera instancia, evoca los cánones griegos clásicos: el *Doríforo* de Policleto o el *Apxiomenos* de Lisipo. Pero carece de los atributos masculinos. Ese hombre alza el brazo derecho y el dedo índice, como pidiendo la palabra, mientras el izquierdo sujeta un ordenador, apoyándolo en la cadera. Se trata de un portátil abierto, mostrando la pantalla y el teclado alfanumérico. Es

el modelo que en ese momento acaba de presentarse como una de las últimas novedades, el Macintosh PowerBook 140 de Apple, aparecido en 1991, el año anterior al de esta obra. Ahora la manzana ya no está en el Edén, sino en su versión digital, Silicon Valley.

La fotografía descrita se titula *Religión, honor y belleza (Hombre con computadora)*. Sus autores, el estadounidense Anthony Aziz y el peruano Samuel Cucher, fueron de los primeros en explorar las posibilidades que ofrecía el programa Adobe Photoshop para el retoque de imágenes digitales. La temática abordada en esta constituye una constante en su obra, como podía observarse en la exposición que en 1999 le dedicó el MNCA Reina Sofía de Madrid. Por ejemplo, en su serie *Distopía* (1994-1995), donde los orificios sensoriales del rostro han sido obturados y se han borrado los rasgos que configuran la identidad individual.

Por esta y otras razones se han asociado sus propuestas a las de la artista francesa Orlan, bien conocida por la manera en que en los años noventa procedió a la alteración de su rostro y cuerpo mediante la cirugía, convirtiéndolos en su medio de expresión y a los quirófanos en su estudio de trabajo. De ese modo procedió a *La reencarnación de Saint Orlan*, tomando como modelo algunas obras tenidas por canónicas: la barbilla de la *Venus* de Botticelli, la frente de la *Mona Lisa* de Leonardo, la boca del *Rapto de Europa* de François Boucher, los ojos de la *Psyque* de Jean-Léon Gérôme y la nariz de una escultura de Diana de la escuela de Fontainebleau. Una especie de Photoshop de carne y hueso que trae a la memoria a otros virtuosos del bisturí, como Michael Jackson y Cher. O Lady Gaga, a quien Orlan demandó por plagiarle su “estética”. Cuento que debería aplicarse ella misma a propósito de alguno de sus peinados respecto al de *La novia de Frankenstein* (James Whale, 1935).

Son los años en los que se especula con el régimen digital de nuestro ADN, su secuenciación y la clonación de los seres vivos mediante ingeniería genética. Algo llevado a cabo por vez primera en 1996 con la oveja Dolly. Un experimento que desafiaba directamente el

camino evolutivo que nos había hecho posibles como especie. Pues la nuestra –al igual que tantas otras– consiguió producir ejemplares únicos gracias a la reproducción sexual. Eso sí, a cambio de una duración limitada del individuo así resultante. O, lo que es lo mismo, el carácter inexorable de su muerte para ser sustituido por otro.

El vínculo inextricable entre Eros y Tánatos en el arte refleja lo que sucede desde hace unos setecientos millones de años en las células de los organismos que conservan su dotación genética mediante este tipo de reproducción sexual, que implica la introducción dentro de su ADN de las instrucciones para una muerte programada de las células que lo componen. De hecho, cada segundo perdemos unos diez millones de células y producimos otras tantas. Y cuando esto no tiene lugar el resultado es la vuelta a la reproducción uniparental asexual que existió como forma de vida sobre nuestro planeta durante sus primeros dos mil millones de años de existencia. La misma que hoy mantienen las bacterias o los tumores cancerígenos.

De modo que el arte digital no se limita al ámbito que lo utiliza como recurso técnico, sino que sus conceptos, mentalidad y vivencias han invadido el realizado mediante procedimientos analógicos e incluso perfectamente tradicionales, impregnándolos de su *espíritu de época*. Por ejemplo, no cuesta mucho descubrir esta misma sintomatología en algunos de los artistas más representativos del actual panorama internacional, como los hermanos Jack y Dinos Chapman, encuadrados en el movimiento de los Young British Artists, cuya exposición *Sensation* produjo tanto ruido mediático al ser inaugurada en la Royal Academy of Arts de Londres en septiembre de 1997. Ahí están sus *Anatomías trágicas*, y más en concreto la que lleva el significativo título de *Aceleración zigótica, biogenética, modelo libidinal sublimado*, de 1995. Una especie de despliegue y multiplicación clónica de las muñecas de Hans Bellmer, más pornográficas aún si cabe, pues en algunas de las adolescentes que aparecen pegadas como siamesas las bocas responden al formato felador de las muñecas eróticas y las narices son inequívocos penes.

Una teratología que deja muy atrás las contrafacturas biológicas de *La isla del doctor Moreau* de H.G. Wells o la criatura de Frankenstein de Mary Shelley, ya que la clonación es ahora una realidad cotidiana en la que se manifiestan muchas de las dudas que nos atenazan en relación con nuestra cultura de la copia. Y también las amenazas contra el aura de unicidad, identidad y originalidad que –aunque ya advertidas en las épocas analógicas– se han multiplicado exponencialmente con la introducción del régimen digital, cuya esencia misma es asegurar la más absoluta igualdad dentro de la multiplicidad. Eso sí que es una paradoja, y no las *parajodas* de Unamuno.



AGUSTÍN SÁNCHEZ VIDAL ES CATEDRÁTICO DE HISTORIA DEL CINE EN LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA, ENSAYISTA, GUIONISTA Y NOVELISTA.