



# Encuentros Digitales

por Miguel V. Espada\*

## Entre lo analógico y lo digital

El único camino para comprender la esencia de lo digital es indagar en su límite, en el lugar donde se enfrenta con su realidad antagónica, con lo analógico. El arte digital acontece cuando se encuentra pervertido con la irracionalidad de la materia. Paradójicamente, la poética de lo digital surge de la contaminación y del libertinaje, y no como manifestación de la pura forma, ni del puro proceso, ni mucho menos como Epifanía última del arte conceptual. El arte digital precisa de la impureza y de las irregularidades de lo orgánico; necesita transitar por sus contradicciones para elevarse a su máxima expresión.

La muestra *Encuentros Digitales* es una máquina pensada para destilar la esencia de lo digital, para ello no tiene otra opción que salir al encuentro de lo analógico.

\*Miguel V. Espada es el comisario de *Encuentros Digitales* y Profesor de la UCM

*Encuentros Digitales* persigue mostrar la madurez de las artes digitales, para ello se apoya en dos nociones esenciales del pensamiento contemporáneo: la profanación tecnológica y el retorno de la estética. La primera noción apunta al momento en el cual el uso de la tecnología ha dejado de ser el elemento determinante del discurso de estética; es decir el momento en el que se puede pensar el arte digital más allá de su relación con la tecnología. La segunda noción se alinea con el renovado interés de la filosofía por volver a pensar el arte desde el prisma de la belleza, de la armonía, desde la pulcritud y sobre todo desde el pensamiento de lo sublime.

La exposición dirige la mirada hacia artistas contemporáneos que se han criado en el seno de la cultura digital con una visión desacralizada de la tecnología; cuyo discurso trasciende la lucha por abandonar ciertos usos creativos y para adoptar las nuevas herramientas. Ha pasado el tiempo en el que las exposiciones de arte digital consistían en una acumulación de los últimos avances tecnológicos; en que el artista actuaba como feriante desplegando frente al público la magia de los últimos inventos científicos. La revolución digital terminó. Nos encontramos en la llamada etapa post-digital en la que los cambios en los medios de producción y comunicación han sido asimilados por todas las estructuras sociales. La tecnología ha dejado de ser un fetiche, un objeto de adoración, para formar parte de la cotidianidad del individuo. El uso de tecnología digital no constituye un desafío sino una posibilidad más en los procesos creativos.

Profanar es restituir un objeto sagrado al libre uso de los hombres. Las revoluciones científicas vienen acompañadas de una proliferación de dispositivos tecnológicos que materializan el conocimiento humano. Los guardianes de ese conocimiento se reservan la exclusividad del uso de los nuevos dispositivos, como si se tratase de objetos mágicos, alejados de las manos del resto de los mortales. Las artes tecnológicas se aprovechan de la fascinación que producen los nuevos inventos para generar experiencias espectaculares. Esas experiencias caducan con la llegada de otros dispositivos, que a su vez generan nuevas experiencias. No puede madurar el arte si no rompe ese continuo flujo de encantamiento tecnológico. Para ello los creadores deben profanar la esencia de la tecnología digital, devolverla a su uso terrenal, sometiéndola a la corrupción por el contagio de las impurezas de la materia.

El estudio de la estética digital durante años ha cometido el grave error de asumir una relación ubicua con la tecnología. A finales del siglo XX se adoptó el término “arte digital” para definir un conjunto heterogéneo de manifestaciones que abarcaban disciplinas tan dispares como el arte algorítmico, la imagen sintética, el arte robótico, el net-art, la instalación multimedia, el vídeo experimental, el arte biónico o el arte sonoro. El principio unificador de todas ellas era el uso determinante de sistemas informáticos en su producción; siendo el ordenador el dispositivo por excelencia. Sin embargo, hoy en día, los principios que rigen la lógica creativa digital son mucho más complejos que la simple interacción con los dispositivos tecnológicos.

Para llegar a pensar el arte digital más allá de la tecnología, debemos interrogarnos primero sobre qué es lo digital. La utopía digital piensa la realidad como pura información codificada por cadenas de unos y ceros. Técnicamente lo digital no es más que eso: el resultado de una transcripción de señales analógicas a un código de dos valores, que por convención han sido apodados como ‘1’s y ‘0’s. El hombre percibe la realidad por medio de fenómenos analógicos; señales continuas ya sean en forma de luz, sonido o energía. En el proceso de transformación la señal analógica, que emana de la materia como un flujo continuo, se fragmenta en paquetes de información discreta. La señal se desprende de la singularidad del medio material, para convertirse en un pulso de información insustancial. La diversidad del mundo fenoménico se convierte en un flujo de información uniforme.

Podemos considerar la percepción humana como una interfaz más con las realidades físicas, a la altura de cualquier otra interfaz electrónico, siendo los órganos simples procesadores de señal. De hecho, la comparación con los otros interfaces maquínicos ha demostrado que la interfaz humano es bastante limitado. Por ejemplo, el espectro de luz visible por el hombre cubre desde el ultravioleta al infrarrojo, un recorrido mínimo si lo comparamos con cualquier sensor electrónico especializado. Los avances en el campo de la visión artificial y en otras áreas de las tecnología de la percepción han defenestrado al hombre como medida de todas las cosas. En la condición digital el hombre deja de tener acceso directo privilegiado a la naturaleza; lo digital actúa como omnipresente mediador entre el hombre y el mundo.

Percepción y representación son las dos nociones esenciales del pensamiento de lo digital. La redefinición de los procesos perceptivos por la transformación analógico-digital es tan importante como la aparición de nuevos de modos de representación digital.

Durante mucho tiempo la imagen digital ha sido incapaz de traspasar el marco de la pantalla. El siglo XXI ha presenciado como esa imagen virtual abandonaba la bidimensionalidad del monitor para manifestarse entremezclada con la realidad. Hologramas, realidades virtuales o aumentadas, son los ejemplos paradigmáticos de la rematerialización de la imagen sintética. Todos ellos prevén una nueva naturaleza en la que lo real y lo virtual cohabitan de manera indistinguible.

El diseño de las artes digitales no consiste simplemente en anticipar simbólicamente el porvenir, imaginando cómo va a ser el futuro, sino en acompañar al individuo frente al enigma de la nueva realidad que ya forma parte del presente. Explorar la esencia de lo digital es adentrarse en la nueva concepción del mundo, en la que todas las estructuras a través de las que el hombre interpreta su existencia han sido transformadas. Las artes digitales deben ser un espacio de reflexión sobre aspectos esenciales del pensamiento humanista como la idea misma del individuo, la interacción entre lo humano y lo maquínico, el paso del tiempo y la muerte, la relación de lo real y lo virtual, lo natural y lo artificial, lo orgánico y lo inorgánico, etc.

Para ello, el camino no consiste, como veíamos más arriba, en explotar la espectacularidad de la tecnología, lo cual produce emociones perecederas e irreflexivas. Ni tampoco olvidar el potencial afectivo consagrando el arte al puro concepto. Hay una vía en el medio: el camino de los estético.

Durante la última década el panorama artístico se ha repoblado de vídeo-artistas, escultores de la luz y artistas multimedia que vuelven su mirada a la tradición, retomando el diálogo con la historia del arte y con las categorías estéticas clásicas. La belleza y la armonía tan denostadas durante gran parte del siglo pasado regresan con un renovado interés. Este retorno de lo estético se debe entender, no como un abandono *naïve* del compromiso en pos de un arte complaciente, sino como la expresión del arte del siglo XXI que carga sobre sus espaldas la crisis de la representación, la destrucción del concepto de obra, la muerte del autor, la disolución del espectador en la obra... y que pese a todo no deja diluir su discurso en lemas postmodernos que cuestionan continuamente la autonomía del arte. El discurso de las artes digitales ha prestado demasiada atención a aspectos secundarios como la interactividad o la hibridación, olvidando completamente su facultad transcendental.

En el retorno de lo estético, las artes digitales han tenido que desprenderse de herencias estéticas de algunos movimientos del siglo XX. En particular, el arte de los nuevos medios (the new media art) que ha servido a menudo de sinónimo para denotar el arte digital. En el terreno formal, esta corriente artística basa su trabajo en explorar las posibilidades expresivas de los nuevos medios tecnológicos. Conceptualmente, se alinea con las vanguardias históricas del lado de lo “antiestético”, al preocuparse por subvertir las categorías estéticas dominantes como medio de influir en las estructuras sociales y políticas. Si bien, el activismo y el experimento continúan siendo del *modus operandi* de gran parte de la comunidad de artistas digitales, encontramos artistas preocupados porque sus obras provoquen una experiencia singular en el espectador; y que la experiencia actúe como vía de reflexión sobre la nueva condición digital.

Lo sublime es, sin duda, la noción clave del pensamiento estético. Partiendo de ser un recurso retórico para elevar el discurso de los grandes acontecimientos, lo sublime ha pasado a ser sinónimo de la experiencia trascendental del arte. La herencia de Kant asocia lo sublime con dos cosas: lo sublime “matemático” que se identifica con la extensión, con la grandeza, y lo sublime “dinámico” que nos habla de la intensidad. Este último es el que nos interesa porque no se trata de una cuestión de terror o “aplastamiento”, sino de afección. La afección puede llegar desde la belleza, desde la sutileza o incluso desde la ironía o la incomodidad. En la experiencia de lo sublime la imaginación es llevada a su límite. El sujeto cuestiona su capacidad de comprender la realidad, pero este estadio no provoca la parálisis, sino que eleva el pensamiento más allá de su propia incompreensión.

La exposición *Encuentros Digitales* es tributaria de este pensamiento de lo sublime. Muestra un arte que transita por las fronteras de la representación digital. Un arte preocupado por la interacción del espectador y la obra. Un arte que alimenta el conocimiento y la reflexión a través de la experiencia fenoménica.