

ENCUENTROS DIGITALES

*Manuel Á. Junco**

Decir que arte y técnica es lo mismo se podría encontrar explicable atendiendo a su etimología (arte: del latín *ars* y éste del griego *technê*), pero es disparatado en la realidad del mundo de la creación. El diccionario, además, adjudica con timidez conceptual unas escasas acepciones a la palabra arte y esto sorprende, teniendo en cuenta que mucha gente sabe reconocer lo que es artístico y, aunque siempre resulte difícil definirlo con palabras, nunca lo reduciría a una mera habilidad para hacer o a un talento para algo.

La técnica y el concepto creativo, por otro lado, son cosas diversas aunque vayan indisolublemente unidos en las piezas artísticas. Sin embargo, en absoluto pueden funcionar por separado y se puede observar que la entrada en escena de una nueva técnica transforma la obra a obtener de tal forma y en tan gran medida que su concepto resultará otro.

Al repasar la historia referida a los procesos de incorporación de nuevos procedimientos se comprueba que cada tecnología comienza simulando las formas y pautas de actuación previas a su aparición para después tomar vida propia y exhibir aquello que llevaban en su interior, para transportarnos a algo diferente. A mano tenemos un ejemplo de los años 1960 en que un grupo de relevantes artistas plásticos españoles fue invitado a realizar creaciones poniendo a su disposición las computadoras del Centro de Cálculo de la Ciudad Universitaria. El resultado de este experimento pionero se inició con interesantísimas piezas que dibujaban, pintaban o simulaban objetos de tres dimensiones siguiendo los formatos artísticos del momento, pero ya entonces no tardaron en plantearse metas más audaces nada más hollar los territorios ignotos que les desvelaban aquellas máquinas.

*Manuel Á. Junco es Vicerrector de Cultura y Deporte de la UCM

Esa extraordinaria experiencia realizada en nuestra Universidad Complutense de Madrid (que tendrá su lugar concreto de muestra y reflexión a no tardar mucho) exhibía las formas de hace medio siglo. Los propios medios informáticos desarrollaron en las décadas siguientes sistemas dedicados a las simulaciones que permitían pintar, dibujar o esculpir ciñéndose a los procedimientos al uso del arte de entonces.

Ahora, en *Encuentros Digitales*, la Universidad Complutense se plantea observar aquello que se ha avanzado hasta hoy con una conclusión adelantada ya: los nuevos medios no suponen sino un arte nuevo, con nuevos conceptos. Es decir, que superada la etapa en que el arte digital exhibía su carrusel estético y mostraba virtuosismos deslumbrantes a partir de las pautas previas, en los finales del siglo XX ya emergieron otras disciplinas creativas, como el arte algorítmico, el robótico, el net-art, la instalación multimedia, el vídeo experimental, el arte biónico o el arte sonoro.

El nexo de todos ellos en aquel momento era el uso del ordenador para su producción y presentación y esa parecía ser su única referencia. Sin embargo, hoy ya vemos rampantes unas nuevas series de artes que trascienden a la informática como tal y que incluyen aspectos relacionados con la codificación de la información, la comunicación, la geometría, el espacio, la luz, la interacción, la virtualización, la hibridación, la telemática...

La UCM quiere ahora recorrer estos cuerpos electrónicos, pasear por sus cocinas, destamar a estos artistas e intentar descubrir las claves de sus juegos creativos. Aquí quedan esta selección de piezas para que la intuición y el rigor comunicativo toquen al espectador.

Encuentros Digitales es un evento que surge con vocación de renovación periódica, de continuo replanteamiento de sus bases. Su formato se supone siempre abierto y predispuesto a adaptarse a estos tiempos cambiantes que la electrónica nos da, ojo avizor para que esa sorpresa incesante del mundo tecnológico de los últimos años no pase a nuestro lado sin debatirse.