

Artistas digitales crean (a la derecha) y sueldan (en esta foto) placas para el dispositivo Arduino en la exposición *¿Interactivos?*, en el MediaLab de Madrid.

ESTO ES ART

Si el arte es lo que hacen los artistas, ¿qué es lo que hace tanto biólogo, matemático, experto en electrónica, ingeniero o físico presentando su trabajo en festivales y exposiciones de arte? Pues arte digital. Y parece que está de moda, porque en los próximos días coinciden nada menos que tres importantes certámenes en España centrados en el tema. Hoy arranca en Valencia el festival Observatori; en el MediaLab de Madrid está, hasta el 21 de mayo, la exposición *¿Interactivos?*, y del 11 al 13 de mayo se celebra el festival OFFF en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

En el MediaLab de Madrid, una mañana de finales de abril, el ingeniero de telecomunicaciones David Cuartielles simula, conectado por Internet con dos de sus alumnos, que están en Suecia, un problema que tienen éstos para instalar un dispositivo en una especie de lámpara mecedora que están fabricando para la prestigiosa empresa de diseño Louis Poulsen. El dispositivo en cuestión es Arduino (www.arduino.cc), una creación de este zaragozano de 31 años que simplifica al máximo el uso de microprocesadores de cara a poder realizar instalaciones interactivas. "Pretende ser una herramienta para que los artistas puedan controlar los medios con los que trabajan. Igual que un pintor controla sus pinceles cuando

pinta e incluso acaba fabricándose él mismo", explica este profesor de computación física en la Universidad de Arte y Comunicación de Malmö, en Suecia. Su invento tiene un año, y actualmente se venden unas 40 de estas placas al día en todo el mundo. El precio es deliberadamente de lo más asequible: entre los 15 y los 25 euros.

Él es uno de los coordinadores de *¿Interactivos?*, una exposición de arte digi-

“Soy un objeto artístico, porque la exposición es nosotros trabajando”

(David Cuartielles, artista)

tal que, lejos de parecerse a la ordenada sala de paredes blancas de un museo, recuerda más a un laboratorio de hackers informáticos. En esta exposición, cuatro reconocidos artistas digitales internacionales —David Cuartielles, Zachary Lieberman, Casey Reas y Hans-Cristoph Steiner— ayudan a unas treinta personas de toda Europa a elaborar sus proyectos. Expertos en tecnología, artistas, matemáticos, diseñadores, informáticos,

educadores o autodidactas construyen complicados objetos artísticos, como un *cantarranas* (juguete que imita el canto de una rana) digital, una superficie con sensores y LED (diodos emisores de luz) o unos botones cuadrados de madera del tamaño de una mano que servirán para manejar un reproductor de MP3.

¿Es esto arte? Para Jesús Carrillo, profesor de Historia del Arte de la Universidad Autónoma de Madrid y autor del libro *Arte en la Red* (Cátedra), éste es un debate ya superado. "Lo mismo se ha discutido sobre la fotografía, el videoarte o la *performance*", explica. "Yo tampoco me preocuparía tanto por si hay que llamarlo arte o no", dice el madrileño de 31 años Marcos García, organizador de *¿Interactivos?* "Eso no es lo importante".

En casi todos los proyectos de *¿Interactivos?* participan colaboradores espontáneos que se han ido uniendo a través de una convocatoria de Internet. Y todos juntos trabajando forman esta exposición. Los visitantes que acuden se mueven en torno a tanto cachivache con un guía que les va explicando, junto a los propios creadores, cada proyecto. "No existe un modelo expositivo al uso para el arte digital", explica Marcos García. "Se trata de una continua evolución".

En el festival OFFF de Barcelona, parte del sistema expositivo también tiene



E Sus autores son matemáticos, biólogos, ingenieros. Sus trabajos se exhiben en lugares que parecen laboratorios. ¿Qué rayos es esto? Arte digital. Y estos días hay tres citas con él en España.

TEXTO: MANUELA VILLA FOTOGRAFÍA: PAULA VILLAR

forma de taller. Del 8 al 12 de mayo, en el espacio Hangar de esta ciudad, cuatro coordinadores, algunos de ellos también presentes en el MediaLab de Madrid, ayudarán a los participantes a desarrollar sus proyectos artísticos. "En esta nueva ola de arte digital se potencia la creatividad colectiva en un intento de construir modos de cooperación al margen de la industria", dice Jesús Carrillo.

El arte digital nació a mediados de los años noventa, con el llamado Net.Art. Se trataba sobre todo de trabajos enfocados a la experimentación de las distintas posibilidades que ofrecía Internet, un medio muy novedoso por aquel entonces. Ahora, en la segunda oleada, con Internet ya asumida como una herramienta más y con el abaratamiento de las tecnologías, predomina el trasvase entre disciplinas: la robótica, la experimentación sonora, el diseño o las artes escénicas, como la danza. Esta nueva forma de arte está especialmente vinculada a los jóvenes, puesto que son las nuevas generaciones las que mantienen una relación más íntima con la tecnología, más allá de la de mero usuario. Quizá por eso, muchos de los creadores son autodidactas. "Existe en gran medida una filosofía del hazlo tú mismo, una de las principales motivaciones de estos creativos", explica Jesús Carrillo.

La realidad es que la mayor parte del circuito de galerías, museos o ferias comerciales permanece aparentemente ajeno a este movimiento. "Los festivales, premios y espacios de producción son los que están dando visibilidad a este tipo de arte, y no tanto los museos", dice Carrillo.

Mientras tanto, en el MediaLab de Madrid, Alma Orozco, Ana Fernández y Copy Rodríguez se encargan de instalar LED en un tablero junto a otros cuatro colaboradores que se han unido al proyecto a través de la convocatoria de Internet. Es un proyecto para crear un suelo de baldosas con sensores que al pisar activen varios caminos luminosos, además de una pantalla donde se suceden distintas imágenes de escombros recopiladas a través del buscador Google. Sus inventoras han estudiado bellas artes, pero para llevar a cabo su proyecto necesitan mucha ayuda. En este caso se trata de cuatro estudiantes: de ingeniería de autómatas, de periodismo, de arte electrónico, y de arte y tecnología.

Más que artistas, parecen electricistas. "Yo no me considero un artista", asegura Cuartielles. "Creo que en el fondo soy un objeto artístico, porque la exposición es nosotros trabajando". Aunque, si no lo hacen artistas y no está en los museos, ¿por qué es arte? David lo tiene claro: "Arte es cuando tienes ese sentimiento en el estómago". ■

LO MEJOR DE LAS TRES CITAS

Estos días se celebran en España dos festivales y una exposición de arte digital. Aquí va una selección de lo que puedes ver.



OBSERVATORI

1. Demokino. La obra de cine interactivo del esloveno Davide Grassi. En ella, un joven reflexiona sobre distintos asuntos como la eutanasia o el matrimonio entre homosexuales, y los espectadores votan a favor o en contra del tema tratado determinando el futuro del protagonista.

2. Dorkbot. "Gente que hace cosas raras con electricidad". Este evento espontáneo, que se celebra en numerosas ciudades de todo el mundo, se presenta en el Observatori con los trabajos de David Cuartielles, Mike Harris o Valentina Messeri.

3. El apartado musical del Observatori está muy desarrollado con reconocidos *dejotas* y las actuaciones de Nawja Nimri, CocoRosie, Manta Ray o Zuco 103.

Festival Observatori. 5, 6 y 7 de mayo. Valencia. Museo de las Ciencias Principe Felipe (avenida del Saler, 1). Entrada de un día: 10 euros; abono: 50. www.observatori.com

OFFF

1. El ambientazo que generan más de 80 artistas y teóricos del ámbito internacional trabajando y presentando sus proyectos de arte y diseño digital. Por mencionar algunos, Zachary Lieberman, Casey Reas (sobre estas líneas, su trabajo), WeWorkForThem, Kyle Cooper o Federico Monti.

2. Pasión por los Netlabels. Muestra de sellos discográficos independientes que distribuyen música sólo a través de Internet de forma gratuita o a precios muy bajos y amparándose en licencias de propiedad intelectual como Creative Commons.

3. OFFF Film Festival. En la sala Cinexin se proyectará una selección de películas recibidas de todo el mundo, y un jurado internacional juzgará y seleccionará las mejores piezas.

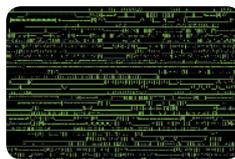
Festival OFFF. 11, 12 y 13 de mayo. Barcelona. CCCB (Montalegre, 5). Entrada de un día: 15 euros; abono: de 36 a 42. www.offf.ws

¿INTERACTIVOS?

1. Asistir y participar en la elaboración de los proyectos artísticos que más tarde se exhibirán en una sala grande del Conde Duque en un continuado proceso de trabajo.

2. Todos los proyectos son interesantes. Cabría destacar, por su sencillez e hipnotismo, *Cantarranas*: una invención del cordobés de 25 años Daniel Palacios. Se trata de dos tambores que giran unidos por una cuerda que, en movimiento, forma figuras tridimensionales y emite sonidos. El aparato va implementado con sensores que detectan el movimiento e influyen en las formas que hace la cuerda al girar. ■

¿Interactivos? Hasta el 21 de mayo. Madrid. En el MediaLab del Centro Cultural Conde Duque (Conde Duque, 11). Entrada libre. www.medialabmadrid.org



Jodi.org. Es una de las primeras obras de Net.Art: apareció *online* en 1993. Parece un batiburrillo de imágenes (en la foto de la izquierda) pero, si indagamos en su código fuente, aparece el plano de una bomba de hidrógeno.

<http://www.jodi.org>

The Wake Interactive. Inspirándose en el último libro que escribió James Joyce, *Finnegans Wake*, encontrarás opciones que te abrirán las puertas a distintas historias. En este proyecto ha participado el español David Cuartielles.

<http://www.wake.dk/interactive/dream/portal/enter.html>

Deep ASCII. Una serie de películas en ASCII del creador del término Net.Art, el esloveno Vuk Cosic. Hay hasta partes de la pornográfica *Garganta profunda* pasadas a este formato. Una joyita.

<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

0100101110101101.org. Uno de los primeros colectivos en trabajar el arte digital. En esta página podrás ver varios de sus proyectos. ■

<http://0100101110101101.org/projects.html>

CLÁSICOS DE NET.ART

El Net.Art fue el principio, la primera oleada de arte digital, en la que lo importante era explorar el medio. Éstos son algunos ejemplos que puedes ver en tu ordenador.