

## **Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico**

juanmatorrado@hotmail.com, aurea@us.es

por Juan Manuel Torrado Martínez

profesor; investigador en la Universidad de Sevilla (España)

y Áurea Muñoz del Amo

artista y profesora contratada doctora en la Universidad de Sevilla (España)

### **Resumen**

La influencia de *lo digital* en el arte es ciertamente amplia, pues afecta tanto al aspecto procesual de la creación como al ámbito de la estética. Desde la aparición de las nuevas tecnologías, los desarrollos digitales se han ido incorporando gradualmente a la larga lista de procedimientos artísticos existentes. Actualmente, es irrefutable que *lo digital* está inextricablemente integrado en la creación, pero, ¿en qué medida el medio determina la estética de las creaciones digitales? Realizaremos una reflexión acerca de las poéticas metalingüísticas inherentes al medio digital para comprender las múltiples derivas estéticas por las que discurren las propuestas artísticas contemporáneas. Diferenciaremos lo que hemos dado en llamar *poéticas superficiales* y *poéticas profundas*. El propósito último de este texto es profundizar en la condición estética de la imagen digital desde el pensamiento artístico, considerando las peculiares y múltiples poéticas que se desprenden de su naturaleza.

**Palabras clave:** poética, digital, arte, determinismo, plasticidad.

### ***A critical reflexion on digital poetics from artistic thought***

#### **Abstract**

The influence of the *digital* in art is certainly broad, since it affects both the process aspect of creation and the field of aesthetics. Since the appearance of new technologies, digital developments have been gradually incorporated into the long list of existing artistic procedures. Currently, it is irrefutable that the *digital* is inextricably integrated into creation, but to what extent does the medium determine the aesthetics of digital creations? We will reflect on the metalinguistic poetics inherent in the digital medium to understand the multiple aesthetic drifts through which contemporary artistic proposals run. We will differentiate what we have called *superficial poetics* and *deep poetics*. The ultimate purpose of this text is to deepen into the aesthetic condition of the digital image from artistic thought, considering the peculiar and multiple poetics that emerge from its nature.

**Keywords:** poetics, digital, art, determinism, plasticity.

## **Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico**

### **Introducción**

La influencia de *lo digital* en el arte es ciertamente amplia, pues afecta tanto al aspecto procesual de la creación como al ámbito de la estética. Desde la aparición de las nuevas tecnologías, los desarrollos digitales se han ido incorporando gradualmente a la larga lista de procedimientos artísticos existentes. Así, actualmente, es irrefutable que *lo digital* está inextricablemente integrado en la creación, ya sea funcionando como medio autónomo o cooperando con otros, incluso con los más tradicionales. No obstante, en sus inicios, el uso de los medios digitales en el arte estuvo vinculado a su funcionalidad como herramienta auxiliar, siendo contados los artistas que experimentaron con las posibilidades estéticas que ofrecía su lenguaje en aquellos primeros momentos. De hecho, a nuestro juicio, a pesar de que existe un corpus de pensamiento teórico-estético cada vez más maduro en torno al *arte digital*, éste sigue estando eclipsado por las ventajas prácticas y procesuales que ofrece el medio como instrumento. Es más, todavía se percibe cierta resistencia a considerar las obras de naturaleza virtual en los mismos términos de valor y trascendencia que las realizadas a través de los medios considerados tradicionales. A lo largo de las siguientes páginas, reflexionaremos sobre el estado de esta cuestión, pues consideramos que aún es necesario profundizar en la condición estética de la imagen digital, especialmente desde el pensamiento artístico, considerando las peculiares y múltiples poéticas que se desprenden de su naturaleza.

### **El problema**

Algunos expertos han considerado al *arte cinético-lumínico* como el antecedente directo del *arte digital*. De hecho, Simón Marchán creía que las primeras obras digitales – al igual que en el arte cinético-lumínico – tan sólo ofrecían “variaciones y permutaciones de las figuras y los modelos geométricos” (Marchán Fiz, 2012: 198), por lo que las imágenes así generadas le resultaban ciertamente pobres al compararlas con las propuestas surgidas

de las tendencias ópticas, entendiendo que, en aquel momento, las versiones digitales sólo rebasaban a las anteriores en cuanto a facilidades técnicas. Así, variaciones y permutaciones fueron los recursos estratégicos en los que se basaron las obras de los artistas pioneros como Georg Nees, Kenneth Knowlton, Frieder Nake, Manfred Mohr, Michael Noll, Herbert W. Franke, Computer Technique Group, Hiroshi Kawano, Vera Molnar o Edward Zajec. Recursos que también encontramos en la obra realizada a finales de los sesenta por españoles como Manuel Barbadillo, José María Yturralde, Eusebio Sempere o Elena Asins, por ejemplo, en especial la vinculada a aquella pionera experiencia del Seminario de Generación de Formas Plásticas de la Universidad Complutense de Madrid.

Pronto, el medio digital fue visto como una vía idónea para lograr una “democratización” efectiva del arte, pues daba cabida al propósito de superar aquello que representaba la obra de arte como objeto mercantil, en su concepción aurática más tradicional. No obstante, aunque tales pretensiones no han llegado a una conclusión definitiva, entendemos que esta promesa de “democratización” en la que se mueve *lo digital* viene a afectar a la condición de lo que entendíamos como objeto artístico, abriéndose el campo de estudio hacia un nuevo tipo de configuraciones visuales. Pues, mientras que las fórmulas de creación previas al fenómeno digital se siguen basando principalmente en la producción de objetos y su difusión mantiene los cauces de mercado tradicionales, las creaciones digitales precisan de un canal propio de distribución, alternativo y acorde a su naturaleza.

Este hecho se suma a la confusión terminológica y conceptual que, a nuestro parecer, suele tener lugar cuando se afronta la estética de una obra digital. ¿Qué criterios deben aplicarse? ¿Son aplicables los mismos preceptos estéticos que se emplean cuando se habla de una obra objetual? O quizás, ¿debiéramos ajustar nuestro esquema de categorías estéticas a la entidad virtual de la obra digital? Creemos que esto último sería, tal vez, lo más idóneo. A continuación, proponemos una aproximación a esta problemática desde la visión práctica del artista, centrándonos en cómo las poéticas del medio digital afectan a sus múltiples desarrollos estéticos.

## **Plasticidad digital**

Como decimos, existe un riesgo metodológico al afrontar el análisis estético de las obras de naturaleza digital desde los presupuestos estéticos de las obras analógicas. Si se incurre en este sesgo cognitivo, puede ocurrir que las obras digitales resulten escasas de interés estético-plástico. Para que esto no suceda, proponemos un acercamiento al arte digital posicionado en su virtualidad. Las obras digitales pertenecen al terreno de lo intangible, donde la infraestructura necesaria impone una estética aséptica, plana, producto de una visualización intermediada por la pantalla. Ello desencadena una suerte de estandarización normalizada de resultados, ligada a unos valores estéticos prefijados por dicha infraestructura técnica. No obstante, a nuestro juicio, un análisis adaptado a la naturaleza del medio digital debe emplear un esquema de valores estéticos distintos, ya que su *plasticidad* no reside tanto en lo matérico como en las propiedades que derivan de su intangibilidad. En este sentido, hablar de *plasticidad digital* sería una forma metafórica de referirse a la maleabilidad de la información binaria, a su mutabilidad y a todo lo que este hecho conlleva. Ya que, en definitiva, las obras digitales pueden *manifestarse* en infinidad de modos, tantos como *outputs* sean implementados. Son expansivas y muestran una predisposición a la hibridación y a la asimilación de estéticas, lo que hace que el medio digital sea en esencia dúctil.

No obstante, esta apreciada versatilidad del medio digital impide su encasillamiento en una única estética. Por consiguiente, también defendemos que existen múltiples estéticas de lo digital. Pretender describir las características de las estéticas digitales sería como intentar poner puertas al campo. Si algo podemos afirmar, es su carácter plural y expansivo, interpolable con cualquier aspecto de la vida y factible en cualquier formato imaginable. Llegados a este punto, entendemos que es posible realizar una reflexión que parta del análisis de las poéticas inherentes al medio digital, como punto de partida para analizar la infinidad de configuraciones que lo tecnológico posibilita. Cabe por lo tanto hablar de una *plasticidad digital* cuya visualidad viene determinada por el medio.

### **La estética determinada por el medio**

Es coherente decir que la estética de una obra de arte comprende múltiples aspectos en relación a su visualización; en general, todo aquello que pueda decirse desde o a partir de su apariencia, según un enfoque cercano a la crítica artística. Si observamos una obra en términos heideggerianos, esto es, atendiendo a su materialidad extrema, rápidamente se evidencia el modo en el que la materia ha sido ordenada mediante la técnica, condicionando la estética final de la obra (Heidegger, 1973). Por tanto, podemos concluir que los medios *determinan* la estética incluso aunque el artista no lo pretenda o no sea consciente de ello. Es lo que tradicionalmente se conoce como *determinismo tecnológico*, y que influye en lo que hemos dado en llamar las *poéticas del medio*, esto es, todo aquello que el medio posibilita decir *plásticamente*, ya sea de manera consciente o inconsciente. No obstante, cada artista implementa estas poéticas en consonancia con su manera de entender el arte, desarrollando a su vez estéticas propias y diferenciadas acordes a su propio lenguaje como creador y a aquello que pretende decir o expresar en cada obra.

A grandes rasgos, entendemos que en el ámbito de la imagen artística digital es posible hablar de la existencia de *poéticas* inherentes al medio, independientemente de la especificidad del tipo de *output* mediante el cual se presente. Hablamos de todo un abanico de configuraciones plásticas imposibles de conseguir desde otros medios y que, por tanto, mantienen una especificidad estético-plástica. Configuraciones que devienen de manera directa de la esencia misma de su *digitalidad*. Por consiguiente, las obras que tratan estas poéticas portan, inevitablemente, los valores estéticos esenciales del medio digital.

Es un hecho que, ya adentrado en el siglo XXI, encontramos cada vez más creaciones que aprovechan las potencialidades poéticas propias de los medios digitales valiéndose de sus muchos aspectos idiosincráticos: la intangibilidad, la ubicuidad, la interactividad, la ductilidad, etc. No obstante, entre las múltiples posibilidades poéticas del medio digital se hace necesaria una revisión crítica acerca de la naturaleza de su estética. Entendiendo que existe una diferencia sustancial entre aquellas obras en las que no se pretende explorar nuevos caminos estéticos, sino adaptar los medios digitales a

estéticas ya formuladas y las que, siendo digitales, potencian la visualización de una estética propia y diferenciada de lo digital. Es por ello que diferenciaremos lo que hemos dado en llamar *poéticas superficiales* y *poéticas profundas*; siendo las primeras aquellas que emplean la herramienta sin cuestionar su marcado *determinismo tecno-estético*, desencadenando a veces un resultado anodino, que se queda en la *superficie*; y, las segundas, aquellas que, creemos, requieren de una aplicación consciente por parte del artista, quien emplea la herramienta digital en función de sus propios intereses *estético-narrativos* y que reconocemos como producto de una maduración *profunda* de la estética del medio.

**Poéticas superficiales: emulación, hipertrofia, obsolescencia, hiperfacilidad y estandarización.**

Centrémonos inicialmente en aquellas *poéticas* que consideramos *superficiales* y que, como decíamos, están relacionadas con su empleo instrumental y acrítico. Se trataría de estéticas obvias – por presentarse de forma recurrente – y que, vistas desde la óptica artística, podrían calificarse como primarias. Poéticas que, según nuestra propia clasificación, identificamos en relación a la *emulación*, la *hipertrofia*, la *obsolescencia*, la *hiperfacilidad* o la *estandarización*.

**Emulación**

De tal forma, podríamos considerar la existencia de obras digitales cuya configuración visual hace referencia a estéticas previamente existentes. ¿A qué nos referimos con esto? Por ejemplo, sería lo que ocurre cuando utilizamos una herramienta o filtro digital que simula la textura de una acuarela. De hecho, sabemos que lo que obtenemos, esa visualización en la pantalla o esa impresión sobre el papel, por muy perfecta que pareciera, no es aquello que representa, sino tan sólo una emulación. A este concepto hemos convenido denominarlo *poética de la emulación* y con él nos referimos al conjunto de configuraciones plásticas que imitan a otros medios.

## Hipertrofia

Por otro lado, cuando las obras son eclipsadas por la facilidad de implementación de recursos digitales a modo de filtros y texturas, es decir, cuando éstas dominan sobre todo lo demás, es posible incurrir en una *poética hipertrofiada*, en la que las obras digitales adolecen de un barroquismo escasamente justificado, resultando imágenes realmente complejas e impactantes pero que, en muchas ocasiones, carecen de un fondo conceptual que respalde tal desarrollo. Se trata de una estética fruto de un proceso creativo descontrolado donde el artista, fascinado por recursos visualmente atractivos generados de forma automática, se deja llevar por la aparente facilidad del medio digital. Por ende, estas obras hiper-tecnologizadas, que basan su razón de ser en la búsqueda del más difícil todavía, con el tiempo quedan obsoletas, perdiendo así cualquier interés artístico inicial, pues el mismo avance tecnológico hará que esas configuraciones – que antaño resultaron difíciles y costosas – en un futuro cercano se puedan conseguir haciendo un simple “clic”, relativizando así su mérito artístico. Tal es el caso de la obra *My Blue Lake* (1995) de Kiki Smith, fruto de la colaboración con el British Museum, en la que se empleó una cámara periférica para lograr una imagen aplanada de la cabeza de la artista, a modo de mapa del globo terráqueo. Lo que en su momento resultó toda una innovación. El inquietante resultado que otrora fue tecnológicamente impactante, ahora podría parecerse anodino y carente de sustancia, pues cuando el artificio tecnológico es tan evidente como en *My Blue Lake*, la idea de trasfondo queda solapada, oculta bajo la *determinación* estético-tecnológica que impone el medio. El propio técnico que asistió a Kiki Smith en la realización de la obra a la que nos referimos dijo:

Hoy en día, con todas las tecnologías digitales que hay al alcance de los artistas e impresores, *My Blue Lake* no presentaría el desafío que fue en 1995. Sin embargo, su creación fue todo un reto para su tiempo y ejemplifica cómo las herramientas existentes pueden ser empleadas de forma innovadora cuando son adaptadas por un maestro impresor a las necesidades del estudio de impresión con objeto de hacer realidad la visión de un artista (Zamiello, 2012: 15).

### **Obsolescencia**

Por este motivo, cabe subrayar que una de las inevitables características del arte digital será la de su *obsolescencia* que, por otra parte, invitarán a un sucesivo revisionismo melancólico de estéticas asociadas a aparatos en desuso. Otro caso apropiado para ilustrar cómo el fenómeno de la obsolescencia puede llegar a relativizar la percepción estética de una obra digital es el del artista australiano Stelarc, quien en 2003 usó los últimos avances de la tecnología de su época para crear *Prosthetic Head*, una cabeza virtual realizada en 3D con la que se podía conversar empleando un teclado para comunicarse con ella. Diez años después es ya posible mantener una “conversación” con cualquier dispositivo móvil de la marca Apple gracias al software *Siri*, sin que nadie – salvo algún fanático – considere que dichos terminales son obras de arte – al menos en el sentido que se le da a lo artístico en la actualidad.

### **Hiperfacilidad**

Tanto la hipertrofia como la obsolescencia de lo digital-tecnológico a las que hemos hecho referencia están a su vez potenciadas por lo que hemos calificado como *lo hiperfácil*. A este respecto, pensamos que la automatización puede conllevar una escasez de reflexión estética en la medida en que la herramienta es empleada de forma acrítica, imponiéndose el gusto estético de aquel que diseñó las posibilidades del software. Este hecho se pone de manifiesto cuando, ante la obra de dos artistas con intereses y objetivos discursivos distintos, realizadas empleando el mismo software, identificamos rasgos estéticos y soluciones gráficas muy similares. Podríamos decir que estas obras se encuentran determinadas en exceso por el medio, tanto que se corre el riesgo de perder el lenguaje personal que identifica a cada artista, pues con cada filtro o efecto que se aplica a las imágenes éstas se igualan, rezumando un tufillo a tal o cual programa. Podríamos decir que no existe una verdadera reflexión estética sino una adecuación incuestionada a las posibilidades del software debido, como decíamos, a las facilidades que ofrece: “(...) la libertad del artista se reduce importantemente. El diseñador gráfico, el infografista o el compositor ya no hacen exactamente lo que quieren, sino lo que los

programadores de Illustrator, Photoshop o Soundforge les dejan hacer. Es lo que John Maeda denomina «autocracias del *Postscript*»". (Casacuberta, 2001: 240)

### ***Estandarización***

Un ejemplo si cabe más cercano es lo que ocurre con los filtros que permite aplicar la plataforma social de fotografía Instagram. En ella, las fotografías, tras la aplicación de los filtros que se ofrecen, quedan impregnadas mágicamente de un estilo retro muy característico. Este sería un caso obvio de *poética estandarizada*. No obstante, algunos artistas utilizan la herramienta Instagram – y, en definitiva, el medio digital – desde un punto de vista diferente, como es el caso del polémico Richard Prince, quien ha seleccionado y capturado las instantáneas de algunos usuarios – siguiendo una estrategia claramente apropiacionista –, las cuales, posteriormente, expuso en una galería de Nueva York, logrando vender las piezas por altas sumas de dinero.

En resumen, desde nuestro punto de vista, tanto la *emulación* como la *hipertrofia*, la *hiperfacilidad*, la *obsolescencia* o la *estandarización*, si bien son propias del medio digital, se caracterizan por aparecer de un modo irreflexivo en la producción de muchos artistas, quienes no someten a juicio la herramienta. Podríamos decir que se trata de *poéticas superficiales*, pues de alguna forma han estado en la superficie de lo digital, de forma constante, desde su aparición.

### **Poéticas profundas: del pensamiento máquina, de la postproducción, de lo informado, de lo interactivo y colaborativo y del archivo digital.**

Por otra parte, creemos que es posible hablar de otras poéticas digitales cuyo carácter, en esencia, diverge de las que hemos calificado como *superficiales*. Son las que, por el contrario, llamaríamos *poéticas profundas*, a saber: aquellas que hacen uso de una forma pretendida y consciente del lenguaje de *lo digital*, esto es, que se saben digitales. Poéticas que atienden a elementos connaturales al medio y que nos “hablan” de la peculiar naturaleza de *lo digital*. A este respecto, proponemos una clasificación personal construida en base a las observaciones que hemos ido realizando durante el estudio de la problemática planteada. Para nosotros las poéticas más relevantes serían las que

particularmente hemos identificado como provenientes del *pensamiento-máquina*, de la *posproducción*, de *lo informado*, de *lo interactivo y colaborativo* y del *archivo digital*. Todas ellas serían *poéticas profundas*, aunque a su vez cada una podría llevar asociados diversos desarrollos o resultados estéticos, pero siempre enraizados de una u otra forma a uno de los cinco orígenes metalingüísticos propuestos.

### ***Del pensamiento máquina***

En primer lugar tendríamos las *poéticas* que aluden al “*pensamiento*” *máquina*. El ordenador puede ser descrito como una máquina de “pensar” binaria, aunque sus cálculos algorítmicos y sus lenguajes lógicos difieren mucho del funcionamiento biológico del cerebro humano, pues en el fondo subyace un determinismo que radica en el lenguaje binario que constituye todo. Las creaciones resultantes conllevan una estética marcadamente diferente, basada en lo algorítmico y que se aprecia en lo repetitivo que hay en ellas: hablamos de lo seriado y lo múltiple que encontramos en los bucles y *loops*, los *memes*, los GIFS animados, la reiterativa textura de los pinceles digitales, los *patterns* que rellenan los fondos de pantalla, etcétera. También se da en la ordenación sistemática de la imagen: la malla de píxeles, lo geométrico, los degradados ordenados de color de una imagen vectorial o en la organización de las capas en los programas de edición de imagen fotográfica, en última instancia, en lo estratificado. Es una estética que responde a la ejecución repetitiva y ordenada de un programa informático, donde “la obra ya no se relaciona más de un modo directo con el creador” (Marchán Fiz, 2012: 205) desde el momento en que, entre ambos, intermedia un programa que funciona de forma automática y donde puede intervenir un tipo de azar “programado”. No se trata de un azar – digamos – analógico, sino de un azar generado por la máquina, predeterminado. Este pseudo-azar matemático es siempre controlado por algoritmos que, aunque nos resulten indescifrables, responden a una lógica pautada y marcada previamente. En este sentido, debemos recordar que ya en 1969, el filósofo Max Bense defendía la posibilidad de que existiera “una estética exacta donde todos los valores artísticos puedan ser fijables de un modo matemático” (cit. en Marchán Fiz, 2012: 201). Es lo que Bense denominó *estética numérica* y a lo que nosotros nos referimos como *poéticas del*

"pensamiento" máquina. Estas visualidades, basadas en combinaciones y permutaciones matemáticas, muestran, a nuestro parecer, una faceta fundamental y muy característica de la esencia de lo digital. Sin embargo, la potencialidad generativa que encierran algunos programas puede provocar que el artista, obnubilado por sus efectos, se deje llevar. Esto es, cuando la consecución de esas estéticas se convierte en el fin último de la obra, la obra puede acabar adoleciendo de un *informativismo* que no es más que un ejercicio banal de "estética semiótica", descuidando aquello que realmente le da significado a la obra: la "estética semántica" (Marchán Fiz, 2012: p. 223), es decir, el contenido, aquello que pretendemos decir. Pese a esto, es notable el renacimiento de las *poéticas del "pensamiento" máquina* que se ve en iniciativas como *Processing*, una plataforma de programación desarrollada en el MIT y orientada a la creatividad artística. Al fin y al cabo, "producir con un ordenador significa a la larga programar. Y programar es una actividad altamente abstracta, que requiere profundos conocimientos de matemáticas y lógica" (Casacuberta, 2001: 240). Los creadores que se adentran en las "entrañas" de lo digital y que finalmente trabajan con los lenguajes de programación encuentran en ellos múltiples posibilidades estético-procesuales. Ejemplos de este arte generativo se da en la obra de Casey Reas, uno de los desarrolladores de *Processing*, cuyas imágenes desprenden esa sensación de progresión ordenada, sistemática, que referimos. También relacionado a este operar a partir de los lenguajes de programación, se dan las estéticas del *Glitch* o estéticas del error digital.

### **De la postproducción**

Por otra parte, la saturación progresiva de la red ha puesto de relieve la aparición de un tipo de poéticas relacionadas con lo que el teórico del arte Nicolas Bourriaud ha denominado *postproducción*, es decir, asociadas al fenómeno de internet y las redes sociales, al apropiacionismo de imágenes, a la manipulación fotográfica, al trabajo colaborativo, a lo ecléctico y a lo dúctil. Bajo nuestro punto de vista, estas poéticas de la *postproducción* se dan en el espacio virtual con especial intensidad, constituyendo una parte indispensable de la *metalingüística* del medio digital. Por lo tanto, podríamos considerar la existencia de una *poética de la postproducción* que estaría basada en el

*remix*, en la mezcla, en el reajuste de lo ya existente y que produciría un tipo de visualidad que podríamos definir como manipulada, en un movimiento constante de descontextualización-recontextualización.

Ello se aprecia en la obra *fotográfica* de artistas como Michael Wolf, especialmente en sus *Series of unfortunate events* (2011); en ellas, el artista rastrea el mundo virtual de Google Maps en el modo Street View en busca de imágenes de accidentes fortuitos de personas captados por la cámara del *Google map car*, como caídas, golpes y toda clase de situaciones extrañas. En este sentido, la estrategia de capturar la imagen que aparece en la pantalla del ordenador deviene acto *post-fotográfico*, pues esas capturas no son ya una toma directa de la realidad, sino que se captan indirectamente, esto es, en diferido y, además, de manera claramente intermediada. Podemos decir que, con esto, el artista busca introducir diversos componentes humanos, la capacidad de discernir y elegir de entre todo lo que la cámara de Google captó de forma neutral, automática y aséptica, al mismo tiempo que fortuita. Similitudes estéticas se encuentran presentes en las video-creaciones *Over Data* (2010) y *Google Error* (2012) del artista italiano Marco Cadioli, pues en ellas también emplea material preexistente en Google Maps.

### ***De lo informado***

Por otro lado, nos preguntamos qué ocurre con aquellos objetos nacidos de lo digital, nos referimos a las tangibilizaciones logradas con impresoras, plotters, etc. ¿Acaso no queda en ellas el poso de su otrora dimensión intangible, acaso no es posible reconocer en ellas el rastro del "mapa" con el que fueron creadas? A este respecto, creemos que es posible vislumbrar en ellos una *poética de lo informado*. Para ilustrar este particular, vamos a recurrir al análisis de la obra *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked* (2008-2009) del artista Anish Kapoor. Se trata de un conjunto de esculturas producto de un proceso de "impresión digital" cuya materia prima es una especie de cemento. Lo que nos resulta interesante es que, a pesar de su innegable plasticidad, en estas realizaciones parece estar presente un recuerdo de lo digital que se traduce en una estética ordenada, generativa, incluso aséptica, que entra en tensión con la propia configuración azarosa de este peculiar proceso de "impresión" mediante

“chorro de cemento”. Pues la información digital que maneja el software de impresión es introducida de alguna forma en la estética del objeto, justo en el proceso de la configuración de su propia materialidad. Quizás esto se deba a que las creaciones de *lo maquinal* inevitablemente conllevan un halo de impersonalidad o, si se prefiere, cierta cadencia rítmica en sus formas que resulta artificiosa. Por tanto, podemos considerar estas obras tangibles como *objetos digitalmente informados*. Dicho de otro modo, de esta *poética digital de lo informado* emanaría cierto recuerdo a algo que fue, un estado de virtualidad originario, como si se tratara de una especie de pérdida del “aura” original, empleando a la inversa el término bejaminiano. Hablamos por lo tanto de una estética de lo digital que pervive como “recuerdo” de lo que fue, a pesar de hallarse objetualizada, a pesar de haber traspasado la frontera hacia el mundo de lo tangible.

### ***De lo interactivo y colaborativo***

Siguiendo con nuestra búsqueda de posibilidades poéticas del hecho digital, encontramos una potencialidad muy característica y de la que se ha hablado profusamente, nos referimos a la *interactividad*. Con esto vendríamos a referirnos al empleo de hardware (sensores y otros dispositivos *input*) y a la visualización de los datos recogidos mediante estos. No obstante, nos gustaría centrar nuestra atención en el aspecto comunicativo, es decir, en las posibilidades que se le brindan al artista-internauta de poder interactuar con otros usuarios mediante internet y las redes sociales. Estrategia discursiva que está siendo empleada por muchos artistas para crear una obra que podríamos calificar de *interactiva* o *colaborativa* ya que, en la medida en la que es fruto de la cooperación entre usuarios, ésta aumenta considerablemente los caminos de sus posibles desarrollos creativos, además de multiplicar exponencialmente su potencial comunicativo. El resultado estético sería producto de la mezcla de los criterios y acciones de los distintos usuarios que han participado en la conformación de la obra o que han “transitado” por ella, sean o no conscientes de esa participación. Un ejemplo de tal poética sería la obra *Trade* (2012) del artista Chad States, quien creó una colección de fotografías de bolsillo – impresas – a partir del intercambio digital de su retrato con los de otros usuarios de una aplicación de *cruising* para Smartphone – dedicada a que hombres

contacten con otros hombres. En definitiva, como se desprende del análisis de esta obra, las poéticas de la interactividad y la conectividad subvierten los tradicionales roles de espectador y artista, generando una confusión en la que ya no se distinguirán.

### ***Del archivo digital***

Por último, nos gustaría referirnos a las *poéticas del archivo digital*. Con estas venimos a denominar a aquellas que son producto de prácticas relacionadas con la acumulación de información, su clasificación comparativa, su ordenación, así como con estrategias coleccionistas y fetichistas. Pues, como opinan algunos autores, "(...) el medio propio del arte del archivo es la cultura digital o la red de Internet" (Guasch, 2013: 163). Una obra que puede servirnos para ilustrar esta estética es *jaws.gif* (2012) de la artista Caroline Delieutraz, que consiste en un GIF compuesto por una batería de imágenes enlazadas (archivadas) en función de un nexo común compartido por todas las imágenes. Parecido planteamiento estético lo encontramos en las acumulaciones de imágenes que con asiduidad se dan en la obra de Hasan Elahi. En la obra *Tracking Transience*, un proyecto abierto que viene desarrollando desde 2004, lanza una irónica crítica al esquema de sociedad de control que se avecina, fotografiando compulsivamente todo aquello que come, los lugares que visita, etc., siendo posible consultar los sitios en los que ha estado mediante una aplicación en tiempo real disponible en la red.

### ***Conclusión***

En la actualidad, la influencia estética que se produce entre el mundo de lo analógico y el de lo virtual es un asunto que atañe al arte. Sin duda, el papel de lo digital será cada vez más crucial para el arte, tanto a nivel de difusión como por la generación de nuevos lenguajes y nuevos sistemas de producción de la obra. Sin embargo, coincidimos con Simón Marchán en que "si el arte se reduce a propagar múltiples baratos, «estampitas tecnológicas», habrá fracasado gloriosamente. [Pues] no interesa tanto por su producción en masa, que puede lograrse por otros medios, como por las nuevas *estructuras de participación* que pueda ofrecer (...)" (Marchán Fiz, 2012 :139).

Concluimos que el gran aporte estético de lo digital reside en su potencial para la aproximación entre el arte y la vida. En ambos planos será necesario un cuestionamiento crítico recíproco que fomente nuevas visualidades frente a ese “infierno de lo igual” (Han, 2013) que propician las *poéticas superficiales* de la *emulación*, la *hipertrofia*, la *hiperfacilidad*, la *obsolescencia* y la *estandarización*. Constatamos por lo tanto que, frente al optimismo tecnológico, acrítico y cientifista, empiezan a darse otras poéticas que están utilizando los medios digitales de forma subversiva. Son las que hemos denominado como *poéticas profundas*, provenientes del *pensamiento-máquina*, de la *posproducción*, de *lo informado*, de *lo interactivo y colaborativo* y del *archivo digital*. En este cambio de sentido, el arte hace suyos lenguajes y poéticas con el objetivo de conseguir una lectura sardónica y una estética renovada; un arte, el digital, que no tiene complejos a la hora de afirmar su naturaleza matemática, ni su esencia intangible e interactiva. En definitiva, un conjunto de *poéticas* marcadamente metalingüísticas que nos hablan de la entidad del medio digital, no sólo como herramienta, sino como campo autónomo de reflexión estética, si cabe.

### **Bibliografía**

- Bourriaud, Nicolas (2009). *Postproducción*. 3ª ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Casacuberta, David (2001). “Nueve escollos para entender la cultura digital”, en: *Enrahonar, quaderns de filosofia*, Vol. 32/33. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Filosofia.
- Guasch, Anna María (2013). *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.
- Han, Byung-Chul (2012). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- Marchán Fiz, Simón (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal.
- Heidegger, Martin (1973). “El origen de la obra de arte”, en: *Arte y Poesía/Martin Heidegger*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Zammiello, Craig y Hodermarsky, Elisabeth (2012). *Conversations from the print studio. A master printer in collaboration with ten artists*. New Haven: Yale University press.