

Usted, el artista virtual

Por Daniel Monje

Una pequeña reflexión sobre el uso de los nuevos medios en el arte y la responsabilidad ética del artista.

Algunos artistas virtuales se levantan en las mañanas y toman café, otros se levantan en la noche y toman leche. Algunos artistas virtuales creen que la creación es un proceso colectivo que se hace con los ojos y las manos del otro, de un espectador-creador potencial; otros creen que la creación es un proceso automatizado y sistemático que requiere poca o nula intervención humana. A veces, cuando se cruzan en la calle, se preguntan entre ellos por la naturaleza de lo virtual y descubren que, en medio de sus dos posiciones, hay un terreno común donde discutir y crear. Además de tomar café y leche, de pensar los procesos de creación como un asunto mediado por un tipo especializado de máquina y de discutir sobre la naturaleza de lo virtual:

¿Qué define al artista virtual?

No hay programas académicos de arte virtual, no es parte de nuestra educación básica de colegio, ni de los currícula de las escuelas de dibujo y pintura, no hay manuales disponibles en las librerías, no hay una categoría «virtual» en los salones nacionales o en el Luis Caballero. Las universidades hablan de arte digital, de nuevos medios, de nuevas tecnologías e inclusive de arte electrónico, mas nunca hablan de arte virtual. La crítica y los *hipsters* hablan del arte virtual como un asunto del pasado, como «una cosa de principios de siglo», esa lejana época cuando estábamos aprendiendo a vivir con Internet y las tecnologías digitales se hacían cada vez más presentes en nuestras vidas. Algo de razón encuentro en sus palabras, pues han pasado varios años desde la última vez que escuché sobre una exposición de arte virtual, por supuesto, también han pasado varios años desde la última vez que escuché hablar de una exposición de escultura y esto no quiere decir que los escultores hayan desaparecido. Si no es la existencia de un grupo definido de personas, no es la academia, ni el estado, si no es la crítica ni los *hipsters*: ¿qué define al artista virtual?

El artista virtual trabaja con realidades electrónicas y digitales, que son por naturaleza modulares y automatizadas, con las cuales pretende afectar estéticamente el mundo «real». En su campo de trabajo el artista virtual se encuentra con un sinnúmero de competidores, todos usando medios electrónicos y digitales, aprovechando la condición mecánica y modular, para generar imágenes que impacten sensiblemente contextos concretos. El artista virtual perdió su campo, lo vio invadido por hordas de artistas que hoy en día usan estos medios para hacer arte, millones de creadores seducidos por la posibilidad de presionar un botón para que algo suceda, de encontrar una plataforma que brinde estructura a sus

procesos de creación, de experimentar sin costo económico alguno (más allá de la devaluada mano de obra artística). Sin embargo, el artista virtual no dejó de existir, no migró para otro medio ni cambió su forma de pensar. Se encuentra por ahí, mezclado en las multitudes de creadores visuales que caminan por nuestras calles diariamente, construyendo sus propios espacios para exponer, difundir sus ideas y transmitir sus conocimientos. Pasa inadvertido para el ojo no entrenado, tiende a ocultarse entre los millones de usuarios de *Photoshop*, *Flash* y *Maya*, sus producciones se confunden con el inmenso mar de fotografías, animaciones, sitios *web*, *blogs*, *twitters*, y cuanta plataforma, aplicación o formato existe para facilitar la configuración de nuevas imágenes.

Por esta razón, si alguien me pregunta «¿qué define al artista virtual?», yo afirmaré que, además de usar recursos electrónicos y digitales, modulares y automatizados, para replantear estéticamente el mundo real, un artista virtual problematiza la naturaleza política de los medios virtuales y cuestiona su papel de creador inmerso en estas nuevas tecnologías.

La duda constante por las entidades que controlan estos medios, la confrontación de categorías como «usuario», «producto» o «licencia» es lo que define al artista virtual. Interrogar a los medios, que construyen lo que hoy en día llamamos virtual, sobre los niveles de autonomía que los actuales programas de computadora ofrecen a los creadores es, a mi juicio, el asunto central de las artes virtuales.

Los artistas virtuales no usan paquetes de software «*out of the box*», buscan maneras de hacer sus propias aplicaciones o de subvertir las existentes; desarrollan canales de distribución propios, no buscan galerías de arte, plataformas en-línea o programas gubernamentales de difusión; desafían cotidianamente la figura del autor pues reconocen que en los nuevos medios la creación colectiva es natural, están todo el tiempo buscando generar colectivos, comunidades, redes y grupos; no retienen el conocimiento, pues comprenden que este debe ser libre para facilitar el mejoramiento de las sociedades, están todo el tiempo generando redes de aprendizaje de acceso abierto y gratuitas.

Como ya supone usted, la persona para quien va dirigido este texto, los artistas virtuales no existen, son una quimera nacida en nuestra mente tras la vertiginosa invasión de medios y formas de comunicarnos, una intoxicación tecnológica que deja como parte de la resaca, criaturas míticas comunitarias que habitan virtualmente el mundo del arte.

Usted, quien sabe las posibilidades ocultas tras los empaques bonitos y las interfaces táctiles, que puede ver más allá del diseño, del slogan, y el programa, espero yo, será el primer artista virtual, el primero de muchos.

Publicado el 11/11/2013



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/usted-el-artista-virtual>

