

ESCRITURAS ELÉCTRICAS, MATRICES INTANGIBLES, SIGNOS DE LUZ; ESCENARIOS GRÁFICOS EN LA CULTURA DIGITAL: UNA VAGA STAMPA PARA EL TERCER MILENIO

José Ramón ALCALÁ

Resumen

Actualmente lo digital se esfuerza por abandonar su primitivo estado formal –tan limitativo pero a la vez deslumbrante–, tratando de crear ambientes gráficos de mayor madurez conceptual que vayan más allá de los presupuestos formales. En los comienzos del siglo XXI deberíamos por tanto redefinir los límites y las características de lo gráfico en general y de la stampa en particular, tratando de que estos campos tecno-expresivos sean expresión *poiética* del ambiente digital actual, pues en el universo infinito de lo visual, de lo gráfico, se abren siempre otras vías que explorar, novísimas o muy antiguas, estilos y formas que pueden cambiar nuestra imagen del mundo. Este trabajo de investigación propone algunas ideas y metodologías al respecto, siguiendo el modelo propuesto por el escritor Italo Calvino para el ejercicio creativo de la literatura en el nuevo milenio.

Palabras clave: Gráfica contemporánea, gráfica digital, arte digital, arte y nuevas tecnologías.

Abstract

Nowadays, the digital creative environment is trying to abandon its primitive structural and graphical status –so limitative but, at the same time, so dazzling–, going to the direction of a more mature conceptual simulation, beyond its own formal basis. At the beginning of the present millennium, we should try to re-define not only the boundaries but also the specificities of the graphic (in general) and the print (in particular). The main goal should be that these techno-expressive fields of artistic expression become a *poietical* (Heidegger) conception of the actual digital environment, because inside the infinite visual (and graphic) universe many other doors (very new or very old) are opened for exploration and research. New (unknown) styles and shapes that can change the imaginariums of our present World. This theoretical research work intends to formulate some methodologies and ideas related to the topic, following the anticipative model that the Italian-Cuban writer Italo Calvino proposed at the end of the 80's about the potential situation for literary creation in the new millennium.

Keywords: Contemporary Print, Digital Graphics, Digital Art, New Media Art.

En el universo infinito de lo visual, de lo gráfico, se abren siempre otras vías que explorar, novísimas o muy antiguas, estilos y formas que pueden cambiar nuestra imagen del mundo... Pero si el arte no basta para asegurarme que no hago

sino perseguir sueños, busco entonces en la ciencia alimento para mis visiones, en las que toda pesadez se disuelve. Me di cuenta en seguida que esta reflexión tenía mucho sentido. En realidad, no había hecho sino trasladar una de las múltiples reflexiones que el escritor Italo Calvino había realizado en el contexto de sus *Seis propuestas para el próximo milenio*. Un conjunto de seis conferencias que el escritor italo-cubano escribió con el propósito de impartirlas en la Universidad de Harvard, al haber aceptado la Cátedra «Charles Eliot Norton Poetry Lectures» que implicaba el compromiso de impartir estas seis conferencias a lo largo de un curso académico (concretamente durante 1985-1986) pero que, desgraciadamente, nunca llegó a pronunciar, pues murió meses antes de trasladarse a los Estados Unidos para tomar posesión de la misma. La frase concreta de Calvino –que yo acababa de parangonar– estaba referida a la práctica de la literatura en el siglo XXI: «En el universo infinito de la literatura se abren siempre otras vías que explorar, novísimas o muy antiguas, estilos y formas que pueden cambiar nuestra imagen del mundo... Pero si la literatura no basta para asegurarme que no hago sino perseguir sueños, busco en la ciencia alimento para mis visiones, en las que toda pesadez se disuelve...»¹.

Decidí pues adoptar el método investigador del escritor Italo Calvino con el propósito de tratar de afrontar una tarea similar en el territorio de lo visual –en general– y de la gráfica –en particular–. El resultado devino de asociar los parámetros y conceptos elaborados por algunos de los más relevantes escritores y filósofos que han tenido un mayor calado en el pensamiento actual, algunos de los cuales describen y revelan por sí mismos las condiciones y la fisonomía de la sociedad digital contemporánea y cotejarlos después en el contexto de las tres condiciones de todo sistema gráfico; a saber: su *Peso*, su *Estructura* (formal y funcional) y su *Ambiente* (visual).

Pensé que lo más útil sería comenzar por confeccionar una Lista Indexada basada en la enumeración de propiedades asociadas a las tres condiciones descritas. Una relación que por sí misma pudiese describir y caracterizar a nuestro Sistema Gráfico autónomo de comienzos del siglo 21 (y que está iluminado por la Sociedad Digital y sus Cyberculturas).

De esta manera, su *Peso* quedaría asociado a parámetros adjetivables tales como lo Líquido/Fluido (como Sygmunt Bauman acuña), lo Leve/Liviano (en palabras del propio Italo Calvino), o lo Infinitamente Minúsculo (que preside el peso de la gravedad en el mundo microscópico (ATC); su *Estructura* se abre hoy a nuevos conceptos filosóficos, como las Esferas (Peter Slöterdijk), lo Rhizomático (de Guattari y Deleuze), lo Versátil (según hemos aprendido de las Ciencias de la Naturaleza y el Hombre), así como la Fragilidad/Movilidad/Entidades Sutiles (propiedades inherentes a todas las estructuras virtuales); Por último, el *Ambiente Visual* de los actuales sistemas gráficos, que viene presidido por el Ruido/Disturbancia (descrito por

¹ CALVINO, I., *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Siruela, 1998, p. 23. La primera edición de estas *Seis propuestas...* fue publicada por Milán, Garzanti, 1998.

Abraham Moles), por lo Difuso/Poluto (patrimonio de los entornos digitales y que han permitido la disolución de las fronteras antaño claramente delimitadoras de territorios gráficos y sus fronteras), en definitiva, por esa Renovación de los Imaginarios colectivos, por ese «Mirar con otros Ojos» (tal y como nos proponía Marcel Proust a través del viaje por el camino de Swann).

De esta manera, el conjunto de estos conceptos constituye en sí mismo un más que fiable y sólido armazón con el que emprender el complejo análisis prospectivo para una gráfica del siglo 21.

Comencemos pues con el ejercicio intelectual que supone la descripción pormenorizada de cada unos de éstos.

VISIBILIDAD

*Pero esas llamas arrojan, no luz
sino oscuridad visible.*

Fernando Pessoa²

Los seres humanos, por supuesto, siempre habían percibido su mundo como un complejo conglomerado de realidades fabricadas más que como aquellas que resultan fácilmente accesibles a través de los sentidos (p. ej., la realidad sobrenatural, la mítica o la religiosa). Pero dos diferencias principales separan estas antiguas realidades «laterales» de la realidad tecnológica: 1. A través de sugerir la existencia de dimensiones diferentes, estas realidades siempre se mantienen en contacto con la realidad biológica y existen esencialmente para poder actuar sobre ésta (se invoca a los dioses para que le ayuden a mejorar su vida). 2. Estas realidades paralelas – producto de la imaginación humana– tienen un objetivo específico: hacer visible lo invisible y coherente lo incomprensible. De hecho, estas realidades paralelas eran esencialmente la extensión de la realidad biológica dentro del mundo de la perplejidad. Pero hoy la tendencia es muy diferente. De hecho, la realidad tecnológica rodea el mundo y sus diferentes niveles de realidad tan completamente que se extiende a sí misma dentro de la realidad biológica, transformando a ésta en meras ilusiones.

Italo Calvino se proponía en sus *Seis propuestas para el próximo milenio* «demostrar cómo el discurso por imágenes, típico del mito, puede nacer en cualquier terreno, aun en el del lenguaje más alejado de cualquier imagen visual, como el de la ciencia hoy. Incluso al leer el libro científico más técnico o el de filosofía más abstracto se puede encontrar una frase que inesperadamente sirva de estímulo a la fantasía figurativa»³. Incluyó pues la *Visibilidad* en su lista de valores que se han de salvar en el próximo milenio durante la transición de una cultura a otra, pensando en una «posible pedagogía de la imaginación que nos habitúe a controlar la

² PESSOA, F., *La hora del diablo*, Barcelona, Acantilado, 2003, p. 9.

³ CALVINO, I., *op. cit.*, p. 96.

visión interior sin sofocarla y sin dejarla caer, por otra parte, en un confuso, lábil fantaseo, sino permitiendo que las imágenes cristalicen en una forma bien definida, memorable, autosuficiente, 'icástica'^{4, 5}. Este «cristalizar en una forma bien definida» es el que nos interesa para nuestros propósitos de visualizar la *Vaga Stampa* que ahora presentamos. Tal vez éste sea un propósito para una Estampa de la época de madurez digital. Esa que estamos ya en condiciones de inaugurar tras más de cuatro décadas de primitivismo electrónico tecno-expresivo. Pero además, una que sea capaz de proponer imágenes icásticas, esto es, naturales, sin adornos. Una estampa digital sin adornos sería aquella que no se deja seducir por el deslumbramiento de lo tecnológico. Aquella que supera la época iniciática y primitiva marcada por la magia y por la sorpresa ante la novedad.

*El alma se expande, se hace toda ella ojo y contemplación del mundo:
«¡detente tú que eres tan bello!»*

Peter Sloterdijk⁶

LEVEDAD

A través del proceso gráfico inaugurado por el programa de las manzanas de Cézanne tratando de alcanzar su liviandad al exudar sobre el lienzo la memoria de su movilidad, a través de esa «gráfica/síndone santa» que celebra su modernidad expresada en la fijación de la levedad del instante gráfico a través de la luz capturada por la memoria química del rayograma o del dibujar fotogénico de Talbot, así, de esta manera, inauguraba el siglo XX el programa gráfico de la levedad, abriendo la carrera por alcanzar el actual estado de modernidad líquida, que es depurado hasta los tuétanos a través de la estructura intangible de lo binario.

Ahora, cuando ya por fin el signo es desnudado de todo peso, de toda gravedad, alcanzando el estado de máxima fragilidad mediante su ser digitalizado, es cuando este signo gráfico asiste como protagonista al banquete que celebra los esponsales de la escritura, el tiempo, la ecuación, el signo y la señal.

Poso. Desde su extrema levedad como residuo, lo gráfico alcanza –a través de su naturaleza digital– ese anhelado estado formal presidido por lo liviano, lo aéreo, lo frágil y sutil, lo móvil y cambiante. Ese *poso* que encontramos, por ejemplo, en las huellas gráficas casi invisibles de las transferencias de Jesús Pastor, que, en su extrema levedad, consiguen quedar fijadas –roturadas– sobre la piel frágil, etérea y transparente del cristal; también en las delicadas retículas gráficas tridimensionales que consigue Jaume Plensa al despojar de toda piel el volumen opaco, pesado y estático de la materia escultórica, permitiendo así el desvelamiento de lo estructural y lo mínimo para convertir el voluminoso objeto en pura entidad gráfica, transpa-

⁴ Icástica: «Referido a la representación de los objetos. Natural, sin adornos». R.A.E.

⁵ CALVINO, I., *op. cit.*, p. 98.

⁶ SLOTERDIJK, P., *Experimentos con uno mismo*, Valencia, Pre.textos, 2003, p. 62.

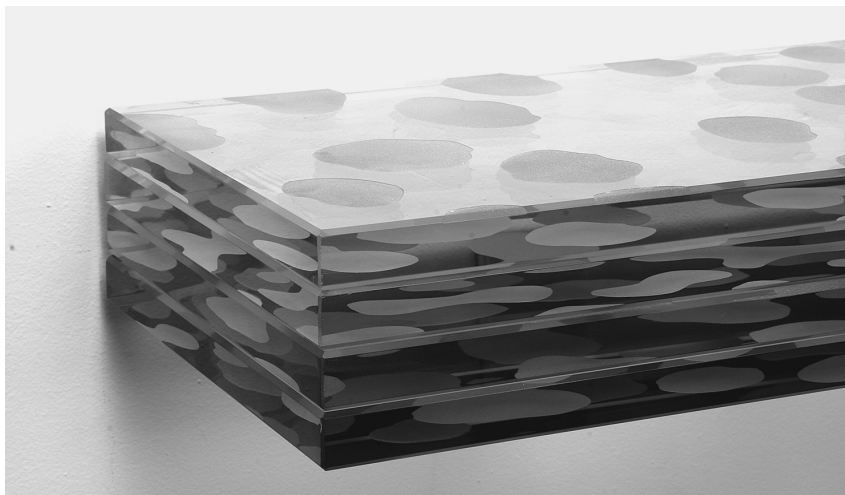


FIG. 1. *Jesús Pastor*. Latitudes01.

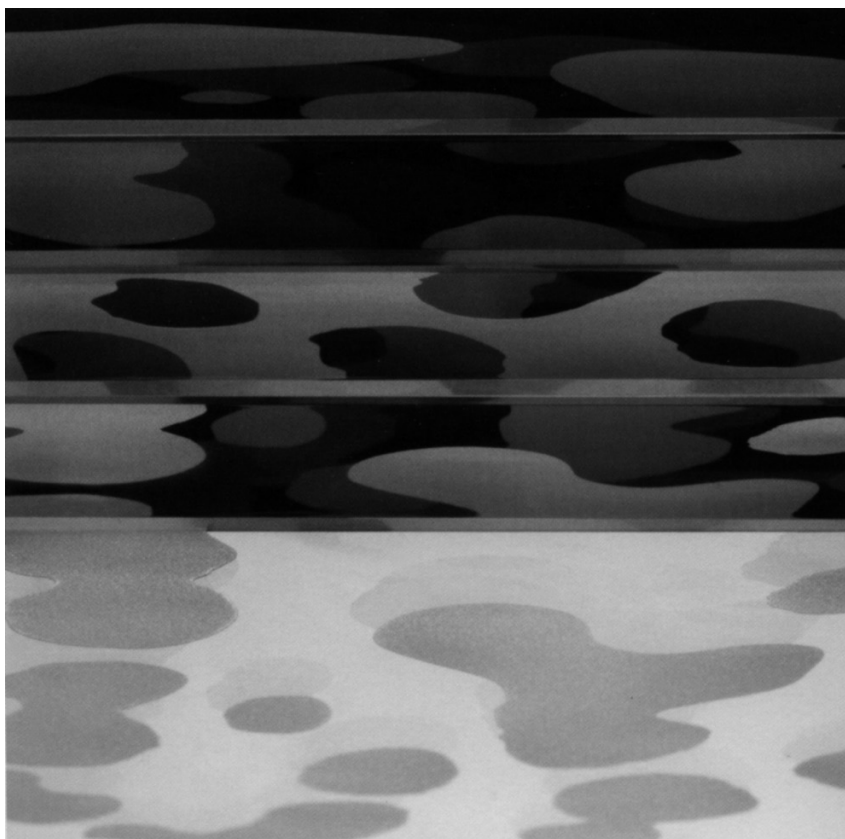


FIG. 2. *Jesús Pastor*. Latitudes02.

rente, liviana y dinámica. Y en la levedad precisa e incorórea de las arquitecturas líquidas, en su intento por «dar forma y estructura» al no-espacio electrónico de la Red para hacerlo habitable.

MULTIPLICIDAD

*«El arte digital, como la realidad híbrida,
es infinitamente multiplicable,
pero está exento de todo linaje
pues ninguna característica permite distinguir
el original de sus copias».*

Ollivier Dyens⁷

El principio de la multiplicidad da origen a la genealogía de la estampa, desarrollado desde el concepto de *matriz* para asegurar la reproductibilidad de la imagen a partir del proceso objetivable de la técnica. Una técnica que ha estado –hasta hace poco– basada en los principios físicos de la mecánica, y que ha dotado a la reproducción de la imagen de un corpus experimental, asegurando su desarrollo normativizado y diversificado (a través de los diferentes métodos o procesos tecno-expresivos) y acompañando la evolución del pensamiento de la sociedad occidental a lo largo de sus ya más de cinco siglos de evolución y maduración formal y procesual.

Sin embargo, con la introducción de los fundamentos electrónicos de lo digital a finales del siglo 20, el proceso de la reproducción basado en la matriz física –objetual– será sustituido por el de código programativo, que es ahora quien –desde el reino de lo intangible binario– nos asegura el principio objetivable de la reproductibilidad, ahora no sólo de la imagen, sino de cualquier entidad o lenguaje (sonido, movimiento, etcétera).

El concepto de *código* (en su sentido programativo) como matriz reproductiva permite por ende la incorporación a los principios fundamentales de la multiplicidad de los parámetros que definen la cultura de lo digital, tales como interactividad, dinamicidad (o imagen-en-proceso), ubicuidad, virtualidad, multimedialidad, o heterogeneidad.

Por otra parte, ya no se trata tan sólo de comprender el poder y las consecuencias de la multiplicación de la imagen como estrategia para la desmantelación del aura del objeto artístico, sino de asumir que el período de transición de la vieja cultura analógica –objetual y aurática– hacia la emergente digital –virtual y massmediática– ha concluido (como evidencia, por ejemplo, la reciente desaparición de la máxima institución nacional en Gráfica –La Real Calcografía Nacional–, desmantelada por su tutora, La Real Academia de las Bellas Artes). Así, en el nuevo ambiente gráfico no encontramos ya signos que nos puedan remitir a objetos originales como matrices que devengan copias o reproducciones. La imagen es *per se*, genéticamente

⁷ DYENS, O., «La realidad híbrida», en *Hybrid. Living in paradox*, Linz, Ars Electrónica, 2005, p. 48 (traducción libre de José R. Alcalá).



FIG. 3. Vritis: *Diseño digital*. 2007.

múltiple, sin referencia alguna a un origen gráfico. Ésta es la verdadera razón del desmantelamiento de las instituciones que antaño velaban por el proceso multiplicativo y sus cualidades y calidades gráficas. Sólo en la época recién inaugurada en donde la melancolía por el viejo original –de matriz conceptual y de valores hápticos– ya no se produce en la mirada sensible, la sociedad se permite prescindir de la Academia de la Reproducción y de la gráfica objetual.

De lo múltiple a lo desaturizado, de Benjamín a Bauman.

EXACTITUD

*De ahora en adelante,
el elemento fundamental de estas nuevas tecnologías
no será nunca más la habilidad de la mano,
sino la exactitud de la materia herida por la luz*

Gilles Multigner

Con lo digital no sólo amplificamos las condiciones perceptibles de la gráfica, tal y como nos propone ese nuevo régimen móvil y heterodoxo de visibilidad que acabamos de analizar, sino que inauguramos nuevos ambientes funcionales, como por ejemplo la Exactitud. O más bien decir, recuperamos, pues éste había presidido también épocas gemelas de nuestra historia, como fue la del Renacimiento, donde



FIG. 4. *Silvia de la Fuente. Manzana digital. 2008. Infografía.*

el punto de fuga homocéntrico –y todo su sistema técnico perspectivo– proporcionaba una exactitud en el «crear y el construir» de gran similitud al actual digital. Hoy día, exactitud es un sustantivo que se relaciona con la técnica informática y, en general, con el paradigma científico. Que acontece durante o como consecuencia del proceso del construir en pantalla. Que surge a resultas de nuevas posibilidades gráfico-formales como retocar o mejorar, gracias a ese «volver atrás», a ese retroceder natural de la infografía.

Cartografías de la Red. ¿No es acaso el actual impulso cartografiador de nuestra sociedad la expresión de la inseguridad respecto al entorno, respecto a la realidad que nos rodea y que se torna ahora borrosa, imprecisa, indefinida, nuevamente desconocida? ¿No es acaso ese gesto carto-grafiador un intento desde la creatividad por la desocultación de los territorios gráfico-mentales y sensibles para conseguir satisfacer nuestra anhelo y nuestra necesidad biológica por «pisar tierra firme»? ¿No representa también acaso una expresión sensible de la necesidad de formalizar –desvelando, poetizando– todas esas geografías invisibles, desconocidas, recién conquistadas? Si Dibujar es saber ver, conocer con exactitud –cartografiar– es «tomar posesión». Entonces, ¿qué sucede en el territorio de lo sensible cuando todas esas nuevas e inéditas gráficas –formalizadas como marcas, heridas o señales de las cartografías de ese espacio electrónico del que nos hemos dotado y que todavía no sabemos habitar– se nos revelan como inéditos paisajes de naturaleza líquida,

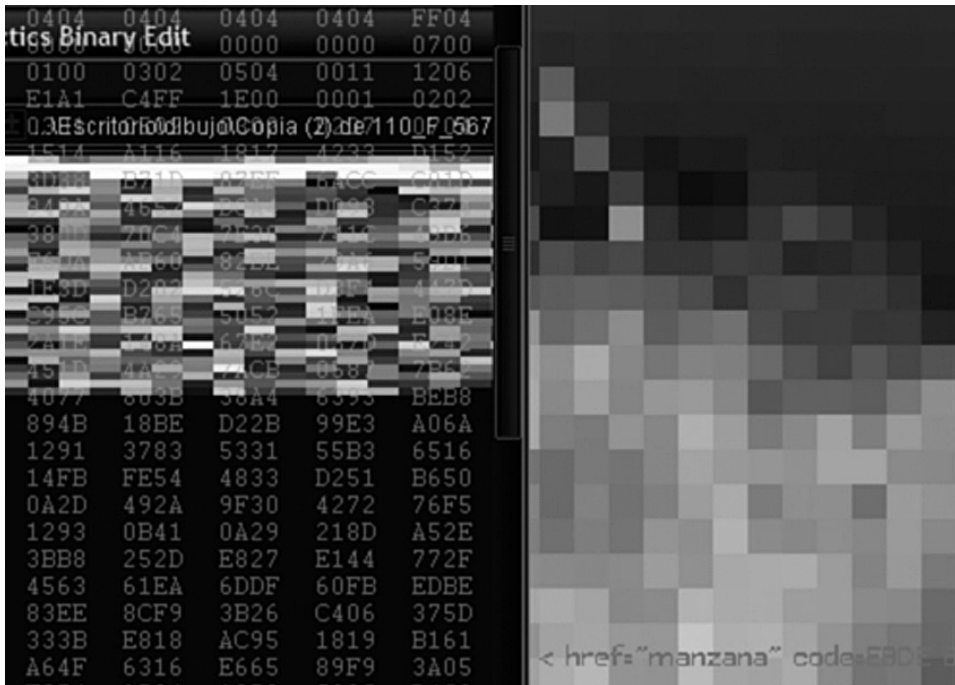


FIG. 5. Antonio Samaniego: Manzana digital 11. 2008. Infografía.

soportadas por una estructura liviana, móvil, versátil, borrosa? ¿Acaso no nos están desvelando, formalizando, poetizando la orografía cartográfica de un territorio tan inestable como fluido, tan impreciso como cambiante?⁸

Mediante la exactitud, todo este ingente trabajo gráfico se esfuerza, al igual que lo hacen las palabras, «por expresar con la mayor precisión posible el aspecto sensible de las cosas». Precisión, por tanto, no significa la exactitud de los lenguajes científicos, sino esa otra exactitud que es perseguida apasionada pero melancólicamente –como un deseo quimérico– por parte del artista plástico y que, gracias a Giacomo Leopardi, Calvino consigue para fortuna nuestra relacionar con el concepto de lo vago: «(Señalaré de paso que el italiano es, creo, la única lengua en la que “vago” significa también gracioso, atrayente: partiendo del sentido original *wandering* [vagar], la palabra “vago” lleva consigo una idea de movimiento y mutabilidad que en italiano se asocia tanto con lo incierto y lo indefinido como con lo gracioso, lo agradable.)»⁹. Y es precisamente esta idea de movimiento y mutabilidad asociada a lo incierto y a lo indefinido lo que curiosamente sitúa Exactitud en las coordenadas que bien podrían definir esta *Vaga Stampa* que andamos buscando con

⁸ Como, por ejemplo, la *Skitter Graph* de la *CAIDA Association*, el traza-rutas de I/O/D, o el programa *Mapping the Web Informe* de Lisa Jebratt.

⁹ CALVINO, I., *op. cit.*, p. 69.

ahínco y desorientación en estos comienzos del siglo 21. Una estampa «del movimiento» y, por qué no, «en movimiento». Una estampa mutable, en plena transformación, esto es, en proceso y del proceso. Una estampa de imagen incierta y en gráfica indefinida. Calvino nos conduce por los pasajes del *Zibaldone* a la búsqueda de lo indeterminado, que con Leopardi «se convierte en observación de lo múltiple, de lo pululante, de lo pulverulento...»¹⁰.

Para Italo Calvino, la exactitud en la construcción del lenguaje literario significa «sobre todo tres cosas:

1. un diseño de la obra bien definido y bien calculado;
2. la evocación de imágenes nítidas, incisivas, memorables; (...)
3. un lenguaje lo más preciso posible como léxico y como expresión de los matices del pensamiento y de la imaginación»¹¹.

A partir de estos tres presupuestos, Calvino observa cómo su búsqueda de la exactitud «se bifurca claramente en dos direcciones. Por una parte, la reducción de los acontecimientos contingentes a esquemas abstractos con los que se pueden efectuar operaciones y demostrar teoremas»¹², tal y como es perceptible en el graficar mediante proceso informáticos –y su reducción a códigos binarios–; «y, por otra, el esfuerzo de las palabras por expresar con la mayor precisión posible el aspecto sensible de las cosas»¹³. Qué duda cabe que éste actuar con la precisión –con la exactitud–, que sólo se logra desde el talento del creador genial, del artista con mayúsculas, es común tanto a la literatura como cualquiera de demás las artes.

POLUCIÓN/RUIDO

Una exactitud que, se acometa desde el impulso que sea, sin embargo, y como apunta el propio Calvino, «nunca llegará a la satisfacción absoluta: uno, porque las lenguas naturales dicen siempre algo *más* de lo que dicen los lenguajes formalizados, entrañan siempre cierta cantidad de *ruido* que perturba la esencialidad de la información; el otro porque, al expresar la densidad y la continuidad del mundo que nos rodea, el lenguaje se muestra fragmentario, con lagunas, dice siempre algo menos respecto a la totalidad de lo experimentable»¹⁴. Sin embargo, ¿acaso no es este ruido molesiano el que define precisamente la esencialidad formal y estructural de la imagen digital? ¿Acaso no será el arte digital sólo ese rumor del que nos habla Ollivier Dyens y, a través del cual, trata de definir la Realidad Híbrida que habitamos como la única posibilidad –llena de una creativa melancolía por otra parte– que se le ofrece al individuo contemporáneo? Tal vez, Dyens esté, sin

¹⁰ *Ibidem*, p. 71.

¹¹ *Ibidem*, pp. 67-68.

¹² *Ibidem*, p. 82.

¹³ *Ibidem*, p. 82.

¹⁴ *Ibidem*, p. 83.

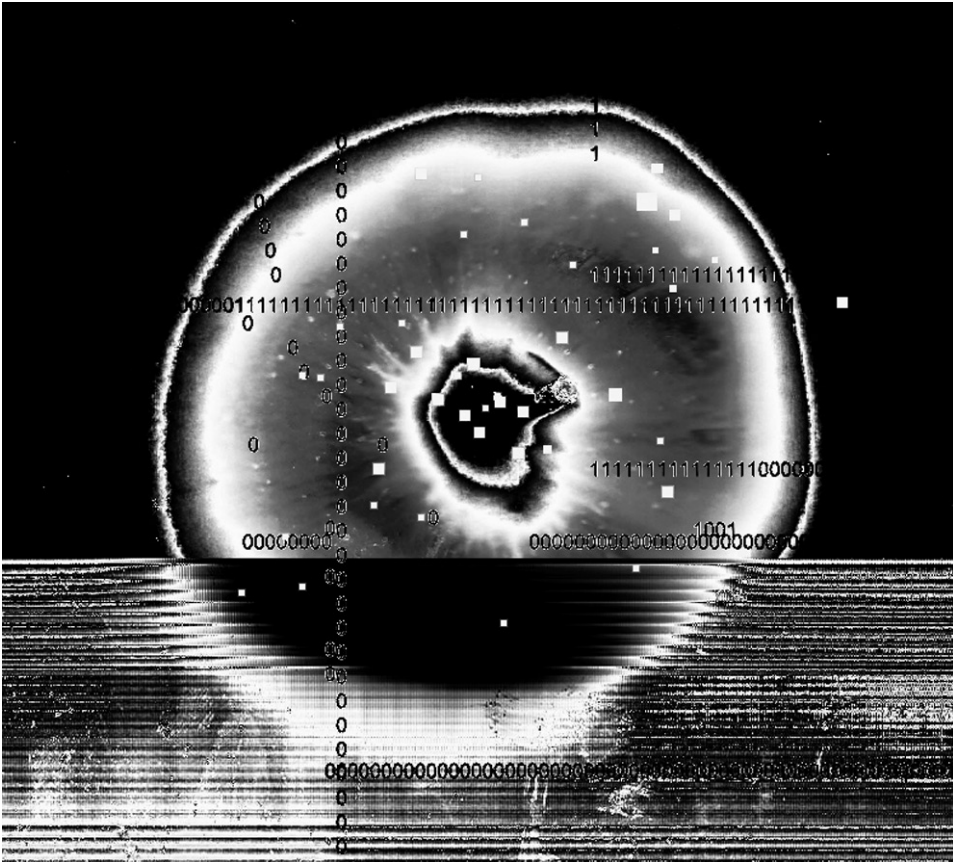


FIG. 6. Anna Czerniawska: Manzana digital. 2008. Infografía.

pretenderlo, contestando a Calvino al ofrecer evidencias de que las artes visuales, a pesar de haber estado soportadas tradicionalmente sobre esos «lenguajes formalizados» de los que nos habla el escritor italiano, con la llegada del ambiente digital y ese *ruido* implícito que «perturba la esencialidad de la información» puedan ser capaces de «decir algo *más*», tal y como lo han hecho desde siempre las lenguas naturales.

Ahora bien, aún siendo esta premisa cierta, no debemos olvidar que –tal y como aclara Dyens–, «El arte digital no puede aspirar a la narrativa clásica dado que no es ni centrípeto ni casual, por lo que no puede ser relacionado con un tiempo y espacio específicos, ni ligado a geografías o culturas particulares. El arte digital, como la realidad híbrida, es la expresión de la Desterritorialización. No puede reclamar territorio, ni delimitación de territorio, ni poseer un espacio ni una geografía, ni poseer un lenguaje particular. Ambos son inasibles e infijables, inciertos y quebradizos. Sí, en el arte digital, como en todas las artes, oímos, vemos y percibimos las fuerzas de la melancolía y de la desesperación, algunas veces placenteras y erotizadas, que impregnan todos los comportamientos humanos. Pero el arte digi-

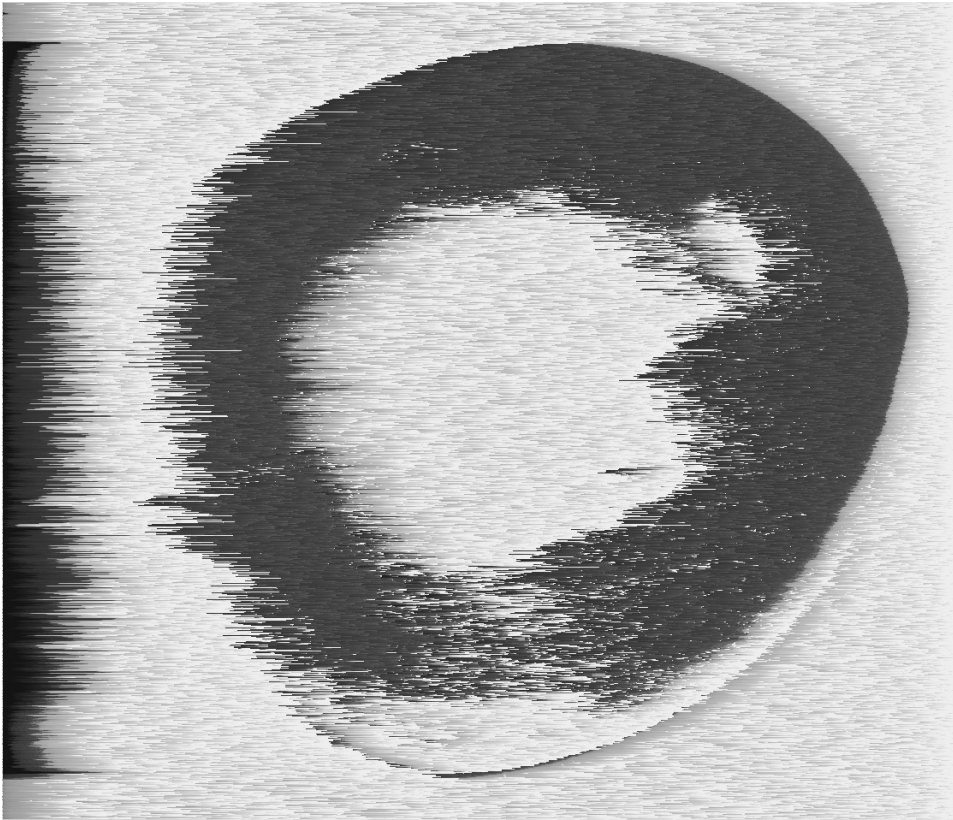


FIG. 7. Pablo Herrero: *Manzana digital*. 2008. *Infografía*.

tal nos ofrece éstas a través de la Desterritorialización de su narración, a través de un discurso desprovisto de origen y causalidad, libre de las delineación del tiempo, el espacio y la historia contada. El trabajo del arte digital no cuenta una historia, la susurra, ofrece instantáneas, sombras abocetadas; no narra demasiado por cuanto que espera los rumores distantes del mundo, actualizándolos. El arte digital es el arte de la enajenación, el arte del exilio, la nostalgia de un mundo que siente cómo se desvanece lentamente. Nos ofrece trabajos efímeros, contando historias que sólo pueden tener sentido más allá de los ápices de la perspectiva»¹⁵.

ACCIDENTE

Pero nuestra *Vaga Stampa* tropezará también indefectiblemente, como una consecuencia formal de su acontecer tecnofuncional, con lo fortuito. El puro accidente en su concepción estratégica, tal y como fue concebida e instaurada por el *Pop Art*

¹⁵ DYENS, O., *op. cit.*, p. 48.

como principio y agente activo de su actividad del estampar. Algo que, no nos olvidemos, estuvo ya implícito en la actividad de grabador desde sus mismos inicios. Un accidente en su sentido heideggeriano del Desocultar. Ese desvelar *poietico* que se encuentra también en el proceso tecno-funcional de la *vaga stampa* digital, que marca, incide, hiere, rotura, dibujando en la potencialidad de la plancha virtual, en la matriz intangible, con el propósito de revelar, de desocultar todo lo que el accidente encuentra en su proceso fortuito, azaroso.

Aquí encontramos un nuevo indicio –anticipador– de esa Realidad Híbrida que es patrimonio de la Sociedad Digital que habitamos. Precisamente en ese diálogo con la máquina como extensión tecnológica de la realidad biológica, como «percepción del mundo a través de los sentidos, tanto humanos como no-humanos (incluidos los “sentidos” científicos y de la máquina)»¹⁶. «Para la realidad híbrida, las estructuras de la vida, la inteligencia, la conciencia e, incluso podríamos afirmar que del alma, son ininteligibles sin la ayuda de otros “sentidos” (los referidos a las máquinas, la ciencia, las matemáticas, etc.)»¹⁷. Así los «sentidos de la máquina» –de esa máquina autómatas– a los que alude Ollivier Dyens colaborarán ahora en la construcción de la obra híbrida, de la que es tecnológicamente protésica, mediante la generación de marcas, heridas y huellas gráficas que, de forma fortuita, aleatoria, no prevista –a veces inesperada–, aparecen en su devenir procesual como Accidente.

De lo pulverulento a la herida, a la huella, de Tapies a los Gemelos Starn.

Accidente y Caos. Gracias a la extensión (de gran calado lingüístico) propuesta anteriormente en torno a la desviación del concepto de matriz reproductiva hacia el campo de la intangibilidad programativa, el concepto de Accidente puede ser ahora vinculado a los principios matemáticos del Caos y de lo aleatorio casuístico.

En este sentido, los accidentes gráfico-formales que devienen como consecuencia de la utilización interactiva y on-line de los diferentes modelos matemáticos como, por ejemplo, los que construye programativamente (desde el concepto filosófico del *Caos*) el creador digital colombiano Santiago Ortiz y que pueden ser utilizados a través de su *Bestialab* ubicada en su página *Bestiario.org*¹⁸, muestran de manera ejemplar (por su claridad y eficacia) esta compleja idea de matriz reproductiva asociada ya a los principios tecno-funcionales y conceptuales de la cultura digital actual.

Así mismo, podríamos definir también conceptualmente como matrices reproductivas de los entornos digitales a los programas informáticos decodificadores tales como el *Qr Code Generador* de Kaywa¹⁹ y su lector electrónico asociado, el *Kaywa Reader*²⁰, basados en la tecnología reproductiva de las matrices *bitmap* (mediante la

¹⁶ *Ibidem*, p. 45.

¹⁷ *Ibidem*, p. 47.

¹⁸ «Creamos espacios que son instalaciones interactivas, resultado de la fusión entre modelos matemáticos, tecnología multimedia y arquitectura efímera». Santiago Ortiz. *Bestialab* (<http://www.bestiario.org>).

¹⁹ <http://qrcode.kaywa.com/>

²⁰ <http://reader.kaywa.com/>



MIDECIANT
Museo Internacional de Electrografía
Centro de Investigación en Arte y Nuevas Tecnologías
Cuenca • Spain



FIG. 8. *Guillermo Navarro:
Cartel para MIDECIANT.
Diseño Digital con imágenes
descodificadas
mediante el programa informático
Kaywa Reader.*

gráfica del píxel) y en los principios programativos de reconocimiento digital que soporta el modelo representacional computerizado de la *Mixed Reality* (o Realidad Aumentada).

MOVILIDAD

La velocidad, como paradigma de la sociedad postindustrial ha dado paso a la movilidad y a la ubicuidad. La gráfica adopta ahora la movilidad gracias al dismantelamiento del peso gravitatorio de su fisicidad. La levedad posibilita una gráfica móvil, dinámica, fluida, en transición permanente. La pantalla electrónica, como himen gráfico retroiluminado, genera signos visuales que no son sino huellas, rastros visibles de la penetración de la mirada en constante transición por el



FIG. 9. *José R. Alcalá. Acción en el entorno interactivo Gravicells de Seiko Mikami y Sota Ichikawa. Ars Electrónica'05. Linz. Still-frame de Quick Time.*

dentro-afuera del viaje retroalimentario de lo electrónico. Ésta, no sólo representa la fragilidad del nuevo mundo sensible, sino que soporta el movimiento y la apariencia múltiple de la forma cambiante que preside el ambiente gráfico actual. Y lo hace además en el «tiempo real», instantáneo del fluir del Espacio Electrónico de la Comunicación y la Información –y de su Red Internet–, que es el verdadero motor, el corazón hegemónico de lo visual contemporáneo. La visibilización de su pulsión traza gráficas dinámicas, etéreas, cambiantes, exactas, dibujadas en el aire con la precisión de la luz y de lo electrónico binario.

Es esta movilidad, en su permanente «estar-en-transición» la que hace alcanzar a la gráfica su estado actual de heterogeneidad. Heterogeneidad en el signo, en el lenguaje, heterogeneidad en su fluir grácil, nervioso, ajetreado, con una aceleración polígota donde el babel intercultural contemporáneo es raíz y consecuencia de todas las heterodoxias.

De Rauschenberg y Polke al diseño digital.

CONCLUSIONES

Todas estas nuevas condiciones de los procesos gráficos actuales nos conducen irremisiblemente a construir y enumerar algunas Conclusiones –tan provisionales como inconclusas– para la construcción de esa *Vaga Stampa* del actual próximo milenio calviniano.

Al preguntarnos qué es lo que nos seducía gráficamente en el siglo XX que hoy ya no nos seduce, la respuesta nos remite sin lugar a dudas a un conjunto de sensaciones asociadas con el placer estético fundamentado en los valores hápticos que devienen de la percepción visual de los objetos físicos. Los sucesivos programas de las vanguardias artísticas del siglo XX consiguieron dismantelar la imagen analógica en su estabilidad narrativa, proponiendo una sucesión de imaginarios que fueron desnudando la imagen de todo valor iconológico, hasta dejarla en puro gesto gráfico. Este gesto sólo puede ser investido de valor artístico en la medida que soporte otras funciones representacionales que describan o desvelen una realidad ligada a nuevos imaginarios. Ahí es donde la abstracción, no como movimiento artístico, sino como ecosistema conceptual de la realidad visual trabajó sin duda como soporte del nuevo gesto gráfico durante la segunda mitad del siglo XX. Ésta encontró sus herramientas operativas, entre otras, en la Ciencia y en sus imaginarios inéditos de lo infinito y lo microscópico. También en otras culturas recién descubiertas por occidente, con su aproximaciones *Naif* a la forma –como en el caso de las africanas–, o con la sensorialidad totalizadora de lo caligráfico –como en el caso de las orientales–.

A pesar de todas estas modificaciones sustanciales, algo había permanecido invariable hasta mediados del siglo XX: la celebración de lo háptico y su potente tactilidad presidiendo el ambiente gráfico general. Sin embargo, este último bastión de arte occidental será neutralizado por la emergente cultura de lo digital que inaugura en los albores del siglo XXI un nuevo ambiente gráfico soportado por nuevos valores que van a ir sustituyendo progresivamente a aquellos que, durante casi cuatro siglos

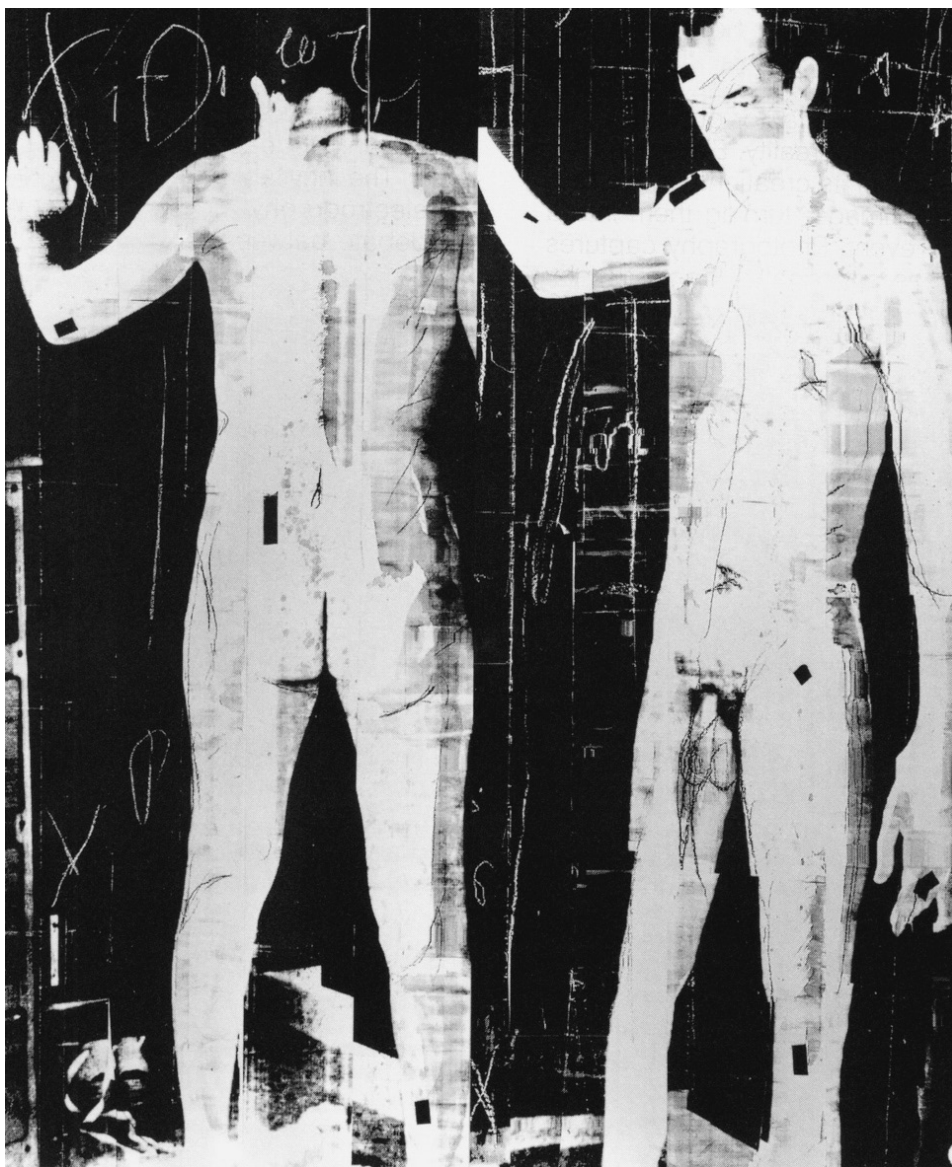


FIG. 10. *Fernando Canales. Autorretratos n.º 1 y 2. De la Serie Autorretratos. 1995. Imágenes faxeadas y transferencia de fotocopias sobre bastidor. 65 × 155 cm (× 6).*

presidieron la mirada gráfica, y que ahora empiezan a mostrar señales de agotamiento e inoperancia. En su camino hacia su desaparición y obsolescencia, el arte gráfico objetual que se apuesta ya en el umbral del nuevo milenio comienza a perder peso, gravedad, solemnidad, esquematismo, abandonando la lentitud y la observancia, la fisicidad y su poder abstractivo.

Esta nuestra *Vaga Stampa* del siglo XXI no es pues sólo residuo, accidente, multiplicidad o exactitud visible, como hemos analizado pormenorizadamente, sino también ruido y memoria de lo formal que, tal y como anticipaban ya las marcas y señales gráficas en las formas faxeadas de Warhol y Beuys a finales de los años 70, así como de las investigaciones formalistas de los artistas de la electrografía y del *Copy Art* de los 80, alcanzan por fin el estado de modernidad líquida. Un complejo conjunto de operaciones gráficas iniciado con el programa cubista de Cézanne y que, con la llegada de lo digital, consigue finalmente aunar la levedad y la fragilidad, el movimiento y lo instantáneo, lo estructural y lo microscópico, la impoluta pureza y la contaminada heterodoxia del signo transmutado, bastardeado, mixtificado en su pulverulento viaje por los diferentes dispositivos y lenguajes.

El manual de la *Gráfica Líquida* que hemos propuesto como *hoja de ruta* para el comienzo de este nuevo milenio desvela la condición híbrida del signo actual. Así pues, el consecuente proceso de dismantelación del dibujar clásico es consecuencia, no sólo de las propuestas conceptuales aportadas por las filosofías de las postguerras y por los programas de trabajo de campo de las vanguardias artísticas del siglo XX, sino también de las investigaciones visuales operadas por científicos, diseñadores, publicistas e ingenieros en los laboratorios de las tecnologías de la era electrónica contemporánea. Es por tanto un proceso colectivo lo que nos lleva a incluir en la nómina de los agentes productores de lo gráfico disciplinas que recuperan el perfil heterodoxo de los artistas que inauguraron la era moderna de nuestra civilización occidental.

Así pues, podemos concluir apostando para el siglo XXI por una *Gráfica de lo Invisible*, una Gráfica de las infinitas potencialidades imprevisibles, así como por una *Gráfica de la Nada*, que nacen todas ellas de la percepción de lo infinitamente minúsculo, móvil y leve (tanto en su magnitud corpuscular como en la del infinito universo)²¹.

He llegado ahora del no-ser, y he visto y he oído.

*Contemplo el misterio e las orillas de la vida y existe ante mí, oculto
y deslumbrante. Las cosas existen en el fulgor de la luz, se agitan un poco
en la vibración del aire.*

Desde fuera, no saben que las miro ni que las escucho.

*El misterio se abre ante mis ojos y asisto un instante a la revelación del ser.
No contaban conmigo y se cumplían por sí mismos en la obtusidad de existir.*

No tienen por qué ni para qué en el absoluto en el que son.

Pero yo he visto y he oído. La luz, el sonido.

*E inmediatamente he tejido sobre ellos una red que los aprisione en mi saber y
para que existan en la creación de mi entendimiento.*

²¹ «La poesía de lo invisible, la poesía de las infinitas potencialidades imprevisibles, así como la poesía de la nada, nacen de un poeta (Lucrecio: *De rerum natura*) que no tiene dudas sobre la fisicidad del mundo», CALVINO, I., *op. cit.*, p. 24.

*Es una red que los envuelve por todas partes como un vuelo.
Pero la traspasan sin entender que yo pueda entender.*

Vergílio Ferreira²²

BIBLIOGRAFÍA

- ALCALÁ, José R., «Los procesos de la gráfica en el arte digital», Ana Soler y Kako Castro (coords.), *La impresión piezoeléctrica. La stampa Inyectada*, Universidad de Vigo, Vigo, 2006.
- ALCALÁ, José R., «Explorando el laberinto. Gráfica, estampa y grabado en la sociedad digital», *Grabado y Edición*. # 3, El Escorial (Madrid), Julio 2006, pp. 6-16.
- ALCALÁ, José R. et ARIZA, Javier (coords.), *Explorando el Laberinto; Creación e investigación en torno a la gráfica digital a comienzos del siglo 21*, Universidad de Castilla-La Mancha, Col. Caleidoscopio #5, Cuenca, 2005.
- ALCALÁ, José R. (coord.), *Monstruos, fantasmas y alienígenas. Poéticas de la representación en la cibersociedad*, Madrid, Fundación Telefónica, 2004.
- BAUNMAN Zygmunt, *Modernidad Líquida*, 2.^a ed., Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- CALVINO, Italo, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Siruela, 1998.
- DE KERCKHOVE, Derrick, *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*, Barcelona, Gedisa, 1999.
- DODGE, Martín y KITCHIN, Rob, *Mapping Cyberspace*, Routledge, 2000.
- DYENS Olliviens, «La realidad híbrida», en *Hybrid. Living in paradox*, Linz, Ars Electrónica, 2005.
- FERREIRA, Virgilio, *Pensar*, Barcelona, Acantilado, 2006.
- FLUSSER, Vilém, *Una filosofía de la fotografía*, Madrid, Síntesis, 2001.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Comunicación #163, 2005.
- MOLES, Abraham (coord.), *La comunicación y los mass media*, Bilbao, Mensajero, 1975.
- PESSOA, Fernando, *La hora del diablo*, Barcelona, Acantilado, 2003.
- SLOTEDIJK, Peter, *Esferas, I*, Madrid, Siruela, 2003.
- SLOTEDIJK, Peter, *Experimentos con uno mismo*, Valencia, Pre.textos, 2003.
- WITGENSTEIN, Ludwig, *Conferencia sobre ética*, 3.^a ed., Barcelona, Paidós, 1997.

²² FERREIRA, V., *Pensar*, Barcelona, Acantilado, 2006, p. 59.