

SALTO A LO INMATERIAL

La cultura digital en Barcelona (a vuelo de pájaro)¹

Claudia Giannetti¹

Cuando en 1993 se creó en la Barcelona pos-olímpica el primer espacio independiente especializado en arte y nuevas tecnologías –la Asociación de Cultura Contemporánea L’Angelot–, la Sala Hal del Instituto Universitario del Audiovisual (UPF) y *OVNI – Observatori de Video No Identificat*², la ciudad recién salía de la experiencia internacionalizadora de unos juegos que no sólo cambiaron radicalmente el perfil urbano, sino también favorecieron la toma de conciencia de la comunidad artística barcelonesa de la necesidad de llevar a cabo una apertura radical de mentalidad. En el ámbito de las artes electrónicas, la ciudad contaba con un gran potencial de especialistas, como Eugeni Bonet, Nuria Font y Antoni Mercader; media artistas (algunos de ellos pioneros), como Eugenia Balcells y Carles Pujol; eventos pioneros, como la *Mostra de VideoDansa* de Barcelona, realizada desde 1984; incipientes festivales, como *Art Futura* y *Sonar*,³ creados en 1991 y 1994 respectivamente; y la Mediateca de la Fundación “la Caixa”⁴. No obstante, hace tan sólo doce años, las actividades en torno al media art que empezaban a desarrollarse en la ciudad aún provocaban en el público y la prensa en general cierta extrañeza, para no decir escepticismo. Analizada desde la perspectiva actual, la transformación experimentada en los diferentes ámbitos –difusión, producción, formación, volumen y calidad de actividades, etc.– ha sido realmente vertiginosa.

En 1997, el primer *Congreso Internacional Arte en la era electrónica – Perspectivas de una nueva estética* reunió por primera vez en Barcelona a prestigiosos especialistas internacionales como Peter Weibel, Siegfried Zielinski, Jeffrey Shaw, entre muchos otros. Los debates suscitados han marcado, en la ciudad, un punto de inflexión en la teoría estética, la crítica y la praxis del arte y los nuevos medios. Su extenso programa paralelo incluyó la muestra pionera de arte para Internet *Lo humano y lo invisible*, organizada por

¹ Publicado en: *Revista Arco*, 2006.

L'Angelot junto con la primera revista online Connect-Arte, también de Barcelona, y la edición del primer CD-ROM de arte multimedia *Opus 1*.⁵

Es interesante constatar que el creciente interés despertado por el media art coincidió en el tiempo con el desarrollo de Internet, sobre todo a partir de 1995. En la última década, una serie de actividades e instituciones contribuyeron para transformar la ciudad y su entorno en punto de referencia del arte digital. En 1998, nació el *Festival Zeppelin*, una iniciativa singular de la Orquesta del Caos dedicada a potenciar el arte sonoro en sus diferentes vertientes: música experimental, instalaciones sonoras, música visual, etc.⁶ En 2001, se presentó la primera edición del *OFFF – Festival de arte digital y música de vanguardia*, que pretende presentar las innovaciones en el campo del diseño y los lenguajes digitales audio/visuales.⁷ En 2003, dos nuevas iniciativas completaron el panorama: *LOOP*, la primera feria comercial de España dedicada exclusivamente a la creación audiovisual, que se realiza en las habitaciones del Hotel Sants de Barcelona y da cabida a las galerías nacionales que empiezan a conquistar un incipiente mercado para este tipo de formato, captando también galerías internacionales con una trayectoria consolidada⁸; y *VAD Festival Internacional de Vídeo y Artes Digitales*, que cumple la necesaria función de descentralizar las actividades y crear en Girona un punto de encuentro internacional en el ámbito del media art.⁹ Las propuestas más recientes son el *Festival Audiovisual de Creación Joven*, planteado como plataforma de difusión para creadores menores de 35 años, y *DiBa Digital Barcelona Film Festival*, que programa, además de cine digital, sesiones de DJ's y VJ's, conferencias, videoarte y animación.¹⁰

En el ámbito de la formación, además del citado IUA, con su máster en artes digitales,¹¹ se creó en 1998 los estudios superiores pioneros en España dedicados al Arte Electrónico y Diseño Digital en la Escuela Superior de Diseño ESDi, en Sabadell, que ya formaron dos generaciones de nuevos creadores.¹² Paralelamente, ESDi creó el MECAD\Media Centre d'Art i Disseny, que en sus siete años se convirtió en un centro cultural de referencia especializado en arte y nuevas tecnologías, con más de un centenar de actividades culturales, académicas, de producción y programa de becas. Además de su Máster internacional en sistemas interactivos, el centro organiza un curso innovador en Europa, dedicado al Comisariado y prácticas culturales en arte y nuevos

medios, un campo imprescindible que atiende a la creciente demanda de especialización en arte y tecnología enfocada a la gestión cultural y curadoría.¹³

El CCCB Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona¹⁴ y la Mediateca de CaixaForum - Fundación “la Caixa” son otros dos polos fundamentales en la promoción de actividades regulares en torno a las artes digitales, con un carácter notoriamente internacional. MECAD y Mediateca organizaron en junio de 2005 el *Simposio Arte & Media – Primer Encuentro Iberoamericano de Nuevas Tendencias en Arte y Tecnología*, que reunió por primera vez a más de treinta especialistas, artistas y comisarios de España, Portugal y los países de América Latina. Con un programa paralelo con ocho muestras, presentó más de 80 producciones recientes de videocreación, multimedia e Internet.¹⁵ El CCCB albergó este año, entre diversos festivales anteriormente citados, *The Influencers – Festival de acción mediática y entretenimiento radical*, que pretende dar cabida a producciones interdisciplinares, entre el videojuego, el diseño gráfico, el espectáculo y los medios de comunicación.¹⁶ Directamente relacionada con el campo de la producción digital, una de las cuestiones que genera gran controversia fue tema central de debate de las jornadas *CopyFight*, en el CCCB: la propiedad intelectual de productos digitales y la emergencia de la cultura libre en la creación contemporánea.¹⁷

La efervescencia de actividades y certámenes lamentablemente no viene acompañada, como sería legítimo suponer, de políticas o programas estables y sostenidos de apoyo a la producción en el ámbito de la creación audiovisual y digital, sean públicos o privados. Con un grupo considerable y creciente de artistas y realizadores en este campo, el colectivo se enfrenta a las dificultades de emprender producciones más ambiciosas, que requieren un volumen de inversión que sigue siendo, para la mayoría, un obstáculo para llevar a cabo sus proyectos. No obstante, es sorprendente la capacidad de gran parte de los artistas para encontrar alternativas para la financiación y llevar a buen término sus obras, aportando su esfuerzo personal a la expansión del territorio de las artes digitales en Cataluña. Del punto de vista de la política cultural de la ciudad, sería aconsejable reflexionar sobre el desequilibrio que se está produciendo entre la frenética actividad y el retraimiento de este apoyo a la investigación y la creación. Esta disparidad suele ser resultado de una

apuesta por la tendencia espectacular, turística (en el sentido de Niklas Luhmann) y de “masas”, en detrimento de la calidad. El peligro de tratar a las manifestaciones de arte tecnológico como pura “moda” está precisamente en entender el *Zeitgeist* como un producto más del márketing cultural.

¹ Las omisiones son involuntarias y se deben a la limitación de espacio editorial. Mencionar todos los eventos que se dan cita en Barcelona, así como los diversos lugares y galerías que dedican espacio al media art sería una tarea inabarcable en tan breves líneas. También sería materia para otro artículo resaltar los innumerables artistas, grupos e iniciativas independientes que conforman el panorama barcelonés en torno al arte digital.

² www.desorg.org. OVNI ha creado los Archivos del Observatorio, localizados en el CCCB, que en sus 12 años de existencia ha incorporado más de 1000 documentos y obras.

³ www.artfutura.org; www.sonar.es

⁴ www.mediatecaonline.net

⁵ Cfr. *Work in Progress 1993-1997*, Barcelona, ACC L'Angelot, 1997, pp. 56-63. Claudia Giannetti (ed.), *Arte en la Era Electrónica – Perspectivas de una nueva estética*. Barcelona, L'Angelot/Goethe Institut, 1997. Participaron en la muestra, comisariada por la autora y organizada por Yoonah Kim, Zush, M. Solar, V. Nubla, M. Palau, C. Pujol, Y. Segura, N. Casares/B. Tejada, S. Molina/J. Millares y JODI. *Opus 1* incluye las obras *Ovum* (Proyecto ß) y *Fuge/Lemoine* (S. Molina).

⁶ www.oaos.cccb.org/zeppelin.html

⁷ www.off.ws

⁸ www.loop.artbarcelona.es

⁹ www.vadfestival.net

¹⁰ www.bcnvisualsound.org; www.dibafestival.com

¹¹ www.iua.upf.es

¹² www.esdi.es

¹³ www.mecad.org; www.mecad.org/master.htm

¹⁴ www.cccb.org

¹⁵ www.mecad.org/simposio.htm; www.mediatecaonline.net/artemedia/cas/index.htm

¹⁶ <http://d-i-n-a.net/influencers/>

¹⁷ <http://www.elastico.net/copyfight/index.htm>