



Con los mexicanos Jorge y Olivia prácticamente improvisamos un seminario paralelo de nuevos medios a medida que los días pasaban y nuestro paso se familiarizaba con los rincones de La Habana. El seminario oficial – o Coloquio – sin embargo, no dejó de ser una contundente pasarela de nuevas y viejas ideas en torno al mundo digital que nos convocaba. Debates entre cubanos en torno a la relación entre arte, ciencia y nuevas tecnologías fueron parte importante de los primeros momentos; o las tortuosas definiciones acerca de qué es arte digital y cuál es el status que le corresponde. ¿Puede ser un virus informático considerado obra de arte? ¡Cómo no!, según el colectivo cubano **Bulldozers**, si lo que hace es penetrar en tu espacio privado y lograr una "performance" ...

Una mañana veo al entrar al Salón de los Vitrales (el lugar del evento) una especie de alga gigante pegada a la muralla. A cierta distancia, lograba efecto 3D, orgánicamente. El arte digital ha llegado a tal nivel que ha logrado emular la vida por medio de un soporte inteligente, pensé. Ese póster era parte de lo que venía a mostrar el rumano **Alex Dragulescu**. Pero me equivocaba. El efecto no era intencional. Mirada de cerca, aquella alga era la imagen producida por una serie de algoritmos de juegos de guerra mezclados por un computador, una especie de montaña de píxeles y códigos.

En otra ocasión, vemos un video (arte) que muestra un hombre nadando en el mar, pero que no avanza. Nada y nada y siempre se queda en el mismo lugar. La música de fondo, Mozart, y su autor, **Alberto Magrín**, un italiano que vestía elegantemente desafiando los casi 40° de calor. Al explicar su video (que tiene un truco digital perfecto) nos dice en un italiano casi delirante que no hay arte comparable al que se hace con las propias manos. Que la perfección de la Gioconda jamás será superada por las máquinas.

**Y luego llega mi turno (ver ponencia, Word, 73 K).** Mientras hablaba con un periodista y fotógrafo cubano escucho que anuncian al chileno que desarrollaba una revista electrónica. Entro a la sala, me siento en la mesa, ajusto el micrófono, pruebo el computador y me largo a hablar. Sin una pauta muy fija, pero con apuntes, le cuento a la audiencia que lo que venía a mostrar no entraba exactamente en la categoría de arte digital, pero que sí era una exploración en un nuevo medio, que estábamos en una época de ajustes en relación al uso que le dábamos a los medios digitales, que tenía la pregunta por las implicancias antropológicas de esta "vida de pantallas", que las indagaciones en hipertexto recién comenzaban, que McLuhan, el net.art, las animaciones ... ¿Estoy hablando muy rápido? Sí, me dice rojo de exigencia el encargado de la traducción simultánea. "Sorry, chilean accent", replico. Y la audiencia ríe. Ya roto el hielo, el resto fue mostrar la revista y responder intrincadas preguntas. Cuando terminé de hablar, **Victor Casaus**, el director del Centro Pablo de la Torriente Brau, agradece mi presencia y el aporte de una perspectiva editorial y expresiva en Internet para una posible categoría de futuros coloquios.



## LINKS

Arte, cultura electrónica y nuevos medios

[VI Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital, La Habana, Cuba](#)

[FILE, Festival Internacional de Lenguaje Electrónico, Sao Paulo, Brasil](#)

[7ª. Bienal de Video y Nuevos Medios, Santiago, Chile](#)

[Festival de videoarte / electrónica, Lima, Peru](#)

Llega el turno de los representantes de **FILE**, el más importante festival de lenguaje electrónico de Brasil y quizás de Sudamérica. Ricardo Barreto nos expone el impacto de las nuevas tecnologías en la imaginación, la mente humana, la cultura, la creatividad. Alberto Magrín insiste: la perfección de la Gioconda jamás será superada por las máquinas.

Y los mexicanos. **Jorge Vázquez** muestra sus piezas de arte digital. Chorizos de ferias pixelados, frutas secas y coloridas pasadas por filtros, trazos hechos "a mouse", y el énfasis en algo clave: sus obras son piezas únicas, se hacen sólo una vez, al igual que una pintura al óleo. **Olivia Vidal**, por su lado, pone énfasis en que el arte digital es una poderosa arma de los países postergados para hacerse un espacio en la globalización. Hay que ocupar las redes para potenciar la creatividad y el poder expresivo de la sociedad civil.

Así fueron formándose los debates y apareciendo nuevos expositores. Entre castellano, inglés e italiano lo claro era la permanente búsqueda de la expresión humana en un nuevo entorno mediático y tecnológico.

Embragado de información, ideas y emociones, y con una imagen poliforme de un nuevo mundo emergente, ya tenía una historia potente que contarle a Jorge Villacorta la próxima vez que lo viera. El VI Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital terminaba dejando más que conclusiones, preguntas abiertas y redes electrónicas que explotar. Con mi libreta llena de direcciones de e-mails, la cámara digital copada y el registro de buenísimos testimonios en mi grabadora, sólo quedaba mirar la ciudad y disfrutar de La Habana. Pero el final fue mucho más generoso. Chaliang Merino, curadora y organizadora del evento invitaba a una cena en su casa. Junto a un uruguayo que hacía net.art, los brasileños de FILE y los mexicanos nos subimos a su LADA y partimos desde el Malecón hasta un barrio residencial de la ciudad. Esa noche nos despojamos de toda identidad digital y fuimos simplemente lo que somos: personas con un gran tema en común, compartiendo un banquete y cervezas de la isla. Había una guitarra. No tardó la ocasión para rasguear algunas canciones chilenas. El brasileño Barreto me acompañaba con la harmónica. Nada de esto hubiera sido posible por Chat, correo electrónico o la conexión más rápida de banda ancha.