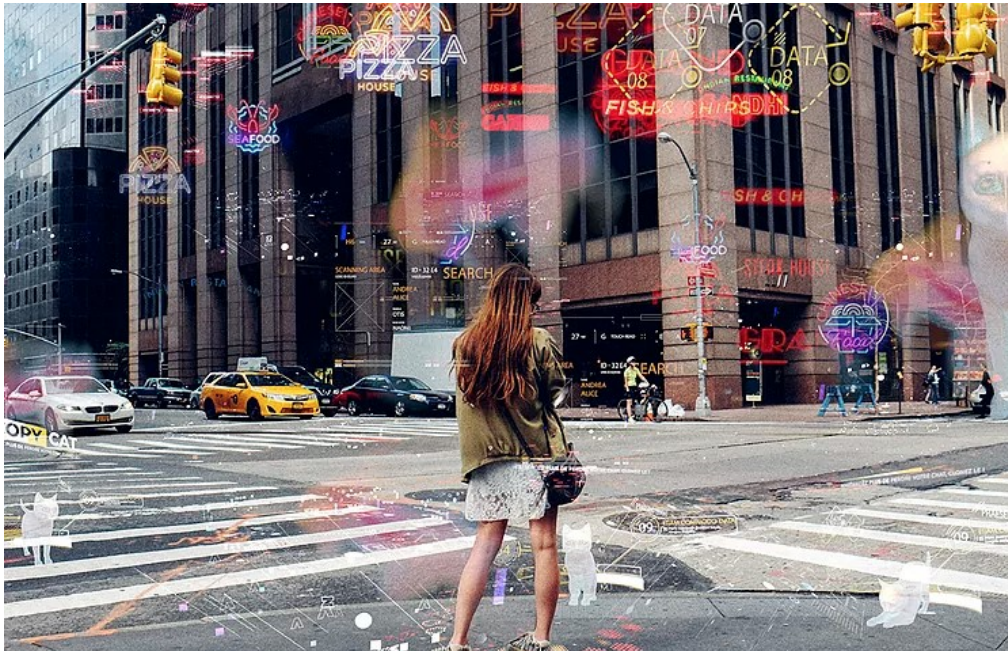


ARTE DIGITAL

El año de la realidad virtual: conciertos en Fortnite, avatares con millones de seguidores y ciborgs que cantan

El año más distópico ha acelerado la inmersión en el mundo digital y en el extremo encontramos conciertos en videojuegos, robots que triunfan en Instagram y artistas que fantasean con su personalidad ciborg



Experiencia de inmersión virtual en el Festival L.E.V. Matadero.

JOSÉ FAJARDO MADRID

Sábado, 14 noviembre 2020 - 16:42

Comentar

Lil Miquela tiene casi tres millones de seguidores en Instagram. Sube selfis desenfadados en ropa interior, apoya la causa del #BlackLivesMatter y marca las nuevas tendencias estéticas. Toda una *influencer*... y es un robot. Ella es el símbolo de una nueva realidad acelerada por la pandemia donde **la esfera digital suplanta a la presencial**. ¿Es sólo una tendencia o el futuro ya está aquí?

Innovación. El viaje de Gustavo Dudamel a la esencia de la música clásica en realidad virtual

«Todo lo que ha pasado estos últimos meses nos ha obligado a percibir **la tecnología no como una opción ni un plan B sino como una necesidad urgente**», argumentan Manuela Pedrón y Jaime González, los comisarios de las Jornadas Cráter, que se acababan de celebrar en la Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, en torno a temáticas como la realidad virtual.

Las cuarentenas han disparado desde marzo el uso de plataformas tecnológicas en todo el planeta y, a falta de interacciones físicas, muchos han encontrado ahí el (único) vehículo por el que mostrarse al mundo. No es casualidad que en los últimos meses se hayan celebrado en España varios festivales dirigidos a un público que prefiere viajar con la mente a través de universos visuales que bailar en un escenario real.

Una de las citas más reveladoras ha sido **Sónar+D en septiembre, el congreso sobre creatividad y nuevos futuros del festival de referencia en la música electrónica** con sede en Barcelona. Ha sido el punto de encuentro donde en los últimos años han coincidido artistas que fantasean con su personalidad ciborg, desde Holly Herndon a FKA Twigs.

«Cuando empezó la pandemia, en Silicon Valley soñaron con un universo únicamente virtual, donde todos hacemos clic constantemente en el smartphone y alguien anónimo deja en la puerta de casa paquetes con productos que hemos comprado *online*. Esa pesadilla totalitaria no es el futuro que nosotros imaginamos», dice el comisario de Sónar+D, José Luis de Vicente.





Lil Miquela, el avatar que triunfa en Instagram.

Tomás Aciego simboliza la nueva generación de creadores que están explorando universos sin colonizar: en su caso las posibilidades del 3D y los filtros para Instagram. Con su potente estilo, mezcla del erotismo del cómic underground (*Vibora*, *Tótem*), la ciencia ficción y los videojuegos clásicos, ya ha colaborado con el artista Filip Custic (uno de los artífices del imaginario de Rosalía) y con nuevos talentos de la música como Javiera Mena, Miss Nina y Putochinomarción, además se encargó de los visuales de la gira *Idolo* con la que C. Tangana dio el salto a las grandes audiencias en 2018.

«Todo esto puede sonar muy marciano pero ya es una industria potente, con **aplicaciones que van desde las firmas de moda hasta los perfumes o las joyas**. Ya era una tendencia en la publicidad pero la pandemia ha acelerado el interés coincidiendo con una explosión de talentos en España que permite hablar de una escena con su propia identidad», asegura.

«Estamos en el inicio de una bifurcación. Ya existe en el mundo del ajedrez y de los juegos en general: **hay un ámbito de placer y de competición entre humanos y otro entre humanos y máquinas**. Han llegado para quedarse», agrega el escritor Jorge Carrión, autor de *Lo viral* (Galaxia Gutenberg, 2020), donde teoriza sobre esta aceleración de la presencia de la realidad virtual en nuestras vidas por causa del Covid19.

En sus artículos para *The New York Times* en español Carrión reflexiona sobre la creciente importancia (no ya sólo en la cultura sino en las propias sociedades) de expresiones nativas digitales como los hilos de Twitter, las *stories* de Instagram o los memes frente a soportes tradicionales como una película, un libro o un disco. «No son una amenaza. Vivimos en la época de la convivencia», piensa.





Momento del reciente concierto virtual de Janelle Monáe.

Un buen ejemplo de esta nueva realidad es la actriz y cantante estadounidense Janelle Monáe, quien ofreció un concierto en un mundo virtual bajo su apariencia como avatar para el final de la serie de HBO *Lovecraft Country* hace unos días. También la artista Grimes, pareja del millonario dueño de Tesla Elon Musk, ha traspasado la frontera de lo corpóreo con su personaje en el videojuego *Cyberpunk 2077*, que saldrá en diciembre.

Los videojuegos son la avanzadilla de este universo digital que desde sus inicios ha sido impulsado por los presupuestos militares de las grandes potencias. Arpanet (el precursor de internet) surgió en los años 80 como un proyecto del Ministerio de Defensa de Estados Unidos. Hoy artistas de culto que operan desde la cultura subterránea experimentan a la vez que los ejércitos con herramientas como las del reconocimiento facial.

Fortnite logró reunir a casi 28 millones de espectadores en abril para ver una serie de conciertos del rapero estadounidense Travis Scott convertido en avatar. «La gente se espantó pensando que esas actuaciones iban a reemplazar a las físicas. Para mí es algo mágico, aunque personalmente prefiero propuestas más subterráneas», dice la artista visual Alba G. Corral.

Esta ingeniera con espíritu *ciberpunk* recuerda al personaje de la hacker Lisbeth Salander en la saga *Millennium*. Reivindica espacios libres virtuales al margen del sistema. Habla de tierras digitales descentralizadas que no pertenecen a ninguna corporación más que a quien las habita, donde cada cual puede montar un festival, una escuela o una galería de arte, incluso plantar un huerto.

Ella ya estaba ahí en el origen de internet. Domina el código, el lenguaje para comunicarse con las máquinas. A través de la programación expresa emociones. Ha convertido su obra en un espacio donde colisionan el arte, la informática y la docencia. Cree que el tránsito masivo hacia lo digital en los últimos meses ha sido, en muchos casos, atropellado. «**Ese abuso de Zoom para comunicarnos no ha ido acompañado de una reflexión**, casi nadie se ha parado a pensar a dónde van todos esos datos personales».

La conversación se interrumpe y un ruido robótico suena al otro lado del teléfono. «Estaba haciendo unos experimentos con nuestras voces, esas cosas que hacemos los frikis del sonido», reconoce entre risas.



Fotograma del video 'Doble tic' de Putochinomación.

Cristina de Silva y Nacho de la Vega aspiran a reproducir en su festival L.E.V. ese entorno de comunidad que se vivía en los primeros años de internet, cuando los datos no tenían valor económico y el conocimiento era compartido de forma altruista, sin seguir las leyes del mercado. Este laboratorio de electrónica visual celebrará en 2021 su 15ª edición, pero este año lograron sacar adelante (pese a las restricciones) una programación que se ha convertido en el termómetro de la creación cultural en estos tiempos pandémicos.

Mientras los grandes eventos del planeta, desde partidos de fútbol hasta congresos de trabajo y galas de premios culturales, se celebraban con el público proyectado en unas gradas vacías, a través de técnicas digitales en L.E.V. Matadero los asistentes pudieron sumergirse en septiembre en experiencias de realidad virtual, conectados a un casco y unas gafas, «un pequeño teatro en la cabeza».


Aseguran que su visión cambió cuando hace unos años participaron en Laval Virtual, en un pueblo cercano a París donde se reúnen desde hace más de dos décadas expertos de todo el mundo.

«Empezamos a conocer a **artistas que nos recibían en sus mundos virtuales, bajo su apariencia de avatares**, incluso a gente que estaba conectada desde su casa con sensores de movimiento para reproducir en la pantalla su cuerpo real».

Hablan de películas iniciáticas como *Tron* (1982) y *El cortador de césped* (1992) y de propuestas tan evocadoras como las que han traído este año al L.E.V. El grupo islandés de música ambiental Sigur Rós creó **una experiencia inmersiva junto al estudio Magic Leap donde el espectador podía sentir la vegetación y los pájaros**, casi como «un viaje alucinógeno de trips», como lo describen desde el festival.

En esa conexión entre las nuevas tecnologías y la expresión artística un referente es MIRA, que desde 2015 monta en Barcelona un domo inmersivo, una cúpula de 360 grados como la de los planetarios que permite al público viajar con la mente y los ojos. «Nos interesa cómo puede afectar la tecnología a las sociedades, que no sea excluyente», dice Aida Rodríguez, codirectora de este festival de arte digital que este año se celebra hasta diciembre.

Todos coinciden en que después de 2020 ya nada volverá a ser lo mismo pero ninguno quiere renegar de las sensaciones físicas pre pandemia. «Lo primero que vamos a querer hacer cuando volvamos a la normalidad es bailar, sentir el choque de unos cuerpos contra otros; a la vez que ha acelerado el salto a lo digital, la pandemia ha remarcado el valor insustituible del contacto físico», dice José Luis de Vicente, de Sónar+D.

Conforme a los criterios de  **The Trust Project**

[Saber más](#)

[Instagram](#) [Twitter](#) [Rosalia](#) [Among Us](#) [cultura](#) [Realidad virtual](#) [Redes Sociales](#) [Robots](#)

Tecnología. Facebook PAREJAS, el 'Tinder' de Facebook, llega a España

Innovación. La Fundación Mapfre premia tres grandes proyectos de transformación social

Consumo. La pandemia dispara el consumo de TV online de pago: ya está en la mitad de hogares con internet

[Ver enlaces de interés](#) ▾

El director de El Mundo selecciona las noticias de mayor interés para ti.

 [Recibir Newsletter](#)



Así ve la vida postpandemia el magnate Bill Gates en el mundo

iramillus

Comentarios



Esta noticia aún no tiene comentarios
Sea el primero en dar su opinión

0 comentarios

OTRAS WEBS DE UNIDAD EDITORIAL

El Mundo

[El Mundo en Orbyt](#)
[Su Vivienda](#)
[Guía TV](#)
[Inversiones inmobiliarias](#)
[Descuentos El Mundo](#)
[Viajes El Mundo](#)

Ocio y Salud

[Telva](#)
[El Búho](#)
[Recetas de cocina de Sergio](#)
[Mi bebé y yo](#)
[Cuidate Plus](#)
[Diario Médico](#)

Unidad Editorial

[Expansión](#)
[MARCA](#)
[Apuestas Deportivas MARCA](#)
[MARCA eSports](#)
[Sapos y Princesas](#)

Empleo

[Escuela Unidad Editorial](#)
[Unidad Editorial](#)
[Expansión y Empleo](#)

© Unidad Editorial Información General, S.L.U. Avda San Luis 25 - 28033 Madrid

[Política de cookies](#) | [Política de privacidad](#) | [Venta de contenidos](#) | [Términos y condiciones de uso](#) | [Publicidad](#) | [Certificado por OJD](#) | [Contacto](#)